การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง

วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

พ.ศ. 2568

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
พ.ศ. 2568

สงวนลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย : นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง

ปริญญา : ครุศาสตรมหาบัณฑิต (นวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร

ปีที่สำเร็จการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา 3) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 31 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัดสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบ (t-test Dependent Samples)

ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.84/79.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีระดับความสุขต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้เชิงรุก, เกมเบ็ดเตล็ด, สุขศึกษา, พลศึกษา

_____ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

Title : Development of Active Learning Management Combined with Miscellaneous Games in Basic Health Education and Physical Education Class and Its Impact on Learning Happiness Level of Pratomsuksa 1 Students

Author : Miss Sudarat Sunnamthiang

Degree : Master of Education (Innovation of Physical Education and Sports) Rajabhat Maha Sarakham University

Advisor : Assistant Professor Dr.Thipharat Suriyanuwat

Year : 2025

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop an active learning management approach combined with miscellaneous games in Basic Health Education and Physical Education Class for pratomsuksa 1 students to meet the effectiveness criteria of 75/75 2) compare the learning achievement of the pratomsuksa 1 students before and after using the developed active learning management approach combined with miscellaneous games in Basic Health And Physical Education Class; and 3) study the learning happiness level of the pratomsuksa 1 students towards the developed active learning approach combined with miscellaneous games in Basic Health And Physical Education Class. The target group consisted of 31 pratomsuksa 1 students from Rajabhat Maha Sarakham University Demonstration School, selected through Purposive Sampling. The research instruments used were 1) a learning management plan, 2) learning achievement assessment test, and 3) a set of learning happiness level measurements. The statistics used in analyzing the collected data were percentage, mean, standard deviation, and a t-test for dependent samples.

The results showed that 1) the developed active learning management combined with miscellaneous games for the pratomsuksa 1 students achieved an efficiency of 94.83/ 79.30, meeting the established criteria; 2) the post-learning achievement scores of the pratomsuksa 1 students were higher than their pre-learning scores at the .05 level of statistical significance; and 3) the overall

learning happiness level of the pratomsuksa 1 students towards the developed active learning management combined with miscellaneous games was high.

Keywords: Learning Management, Adaptive Learning Management, Miscellaneous Games, Health Education, Physical Education

_____Major Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้คอยให้คำแนะนำ คำปรึกษา ดูแลเอาใจใส่อย่างดีเสมอตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สมเจตน์ ภูศรี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.อรัญ ซุยกระเดื่อง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จรูญ เบญมาตย์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาแนะนำแนวทางในการศึกษา และข้อคิดเห็นในระหว่างการขึ้นสอบวิทยานิพนธ์ เพื่อให้การแก้ไขวิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ในความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวัฒน์ นามบุญลือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ขันทอง และอาจารย์ดร.สายใจ เพ็งที ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำชี้แนะในการแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ระดับบัณฑิตศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ทุกท่านที่ได้ชี้แนะแนวทางในการทำวิจัย และขอขอบคุณผู้บริหาร อาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รวมทั้งครอบครัวข้าพเจ้า ที่คอย ช่วยเหลือ ติดตาม เป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมาตลอดระยะเวลาการทำวิจัย จนงานวิจัยเสร็จสิ้นแล้วเสร็จไปได้ด้วยดี

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณ นักวิชาการ นักวิจัยทุกท่าน บทความ วิจัย หนังสือตำราทุกเล่มที่ผู้วิจัยได้นำมาอ้างอิง จนกระทั่งทำให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง

สารบัญ

หัวเรื่อง **หน้า**

บทคัดย่อ ..... ก
ABSTRACT ..... ข
กิตติกรรมประกาศ ..... ง
สารบัญ ..... จ
สารบัญตาราง ..... ช
สารบัญภาพ ..... ฌ
บทที่ 1 บทนำ 1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา 1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย 4
1.3 สมมติฐานการวิจัย 4
1.4 ขอบเขตการวิจัย 4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ 5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม 7
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 7
2.2 หลักสูตรสถานศึกษา 8
2.3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) 13
2.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม 22
2.5 เกมเบ็ดเตล็ด 26
2.6 แผนการจัดการเรียนรู้ 29
2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 35
2.8 ความสุขในการเรียนรู้ 41
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 48
2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย 52
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 53
3.1 กลุ่มเป้าหมาย 53
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 53
3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือการวิจัย 54
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล 58
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล 59
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย 59

หัวเรื่อง **หน้า**

บทที่ 4 ผลการวิจัย 64
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 64
4.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 65
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 65
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 70
5.1 สรุป 70
5.2 อภิปรายผล 70
5.3 ข้อเสนอแนะ 72
บรรณานุกรม 73
ภาคผนวก 82
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 83
ภาคผนวก ข การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย 98
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 113
ภาคผนวก ง รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย และหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล 119
การเผยแพร่ผลงานวิจัย 124
ประวัติผู้วิจัย 125

สารบัญตาราง

ตารางที่ **หน้า**

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ 55

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 56

4.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 65

4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 66

4.3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแบบระดับความสุขที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 67

ข.1 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 99

ข.2 ผลประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับ เกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุข ในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 103

ข.3 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบ ทั้งฉบับ (rtt) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 105

ข.4 ค่าความเที่ยงตรงโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามระดับความสุข ในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุข ในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 107

ค.1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา และพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 114

ตารางที่ **หน้า**

ค.2 ผลวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ย คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 116

ค.3 ผลวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 118

สารบัญภาพ

ภาพที่ **หน้า**

2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย 52

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาศักยภาพคนแม้ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับสูงขึ้นแต่ยังคงมีปัญหาในเชิงคุณภาพการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ที่ต้องเร่งพัฒนาอย่างเร่งด่วน (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540-2544) โดยการจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมเสริมต้องยึดผู้เรียนเป็นหลักและเน้นความสำคัญทั้งความรู้และกระบวนการเรียนรู้ โดยคณาจารย์หรือผู้สอนควรทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเต็มตามศักยภาพ (ธนาวุฒิ ประกอบผล, 2553, อ้างถึงใน ทิวารัตน์ ประเสริฐสังข์, 2559)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย มีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติตั้งที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนมาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบเพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไรจะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีเป้าหมายด้านการเรียนการสอน คือนักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนาและการเรียนรู้ตามถนัด ความสามารถและความสนใจตามศักยภาพของแต่ละคน และเรียนอย่างมีความสุข (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2552) การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตประจำวัน ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องมีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัยอันส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยวิชาพลศึกษา มุ่งเน้นให้

ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, อ้างถึงใน นริศรา ประภาสโนบล, 2567)

การสร้างความสุขให้กับนักเรียนเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากเราสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ ได้ หากทำทุกอย่างควบคู่ไปกับความสุขก็จะสามารถทำสิ่งนั้นได้ดีขึ้น จึงกล่าวได้ว่าความสุขเป็นแรงจูงใจที่มีพลังมากที่สุด และการที่นักเรียนจะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขควรเริ่มจากการมีความสุขในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการดำรงชีวิตของนักเรียนส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่ภายในสถานศึกษา (กานต์ฤทัย ชลวิทย์, 2553, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) นอกจากนี้ยังพบว่า ความสุขสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ในโรงเรียน โดยโรงเรียนที่มีการเสริมสร้างความสุขในการเรียนจะเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างความมั่นใจที่ดีขึ้น มีสุขภาวะที่ดี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544) รวมไปถึงการที่ผู้เรียนรู้สึกเป็นอิสระและผ่อนคลาย มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้น ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกัน (Gilman &Huebner, 2006, อ้างถึงใน สิริกุล กิตติมงคลชัย, 2562) และเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสุข โดยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจากภายในมีอารมณ์ทางบวก มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินโดยที่ไม่รู้ตัว ความสัมพันธ์ที่ดีประสบความสำเร็จในตนเอง ซึ่งอารมณ์ด้านบวกจะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจ อยากเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรม (พนม เกตุมาน, 2018, อ้างถึงใน สิริลักษณ์ มูลประดับ, 2563)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและสร้างความรู้ในระหว่างการเรียนโดยเน้นการพัฒนาทักษะความสามารถที่ตรงกับพื้นฐานความรู้เดิมส่งผลให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมจากการปฏิบัติ และความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียวต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้ อีกทั้งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถพัฒนาแก้ไขปัญหาความน่าเบื่อของชั้นเรียนแบบเดิม นักเรียนไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับความรู้ข้อมูลที่ผู้อื่นถ่ายทอดมาให้เท่านั้น แต่นักเรียนจะต้องเป็นฝ่ายรุกที่จะต้องศึกษาจัดกระทำ และสร้างความเข้าใจในข้อมูลความรู้นั้น ๆ ให้แก่ตนเอง เพื่อทำให้สิ่งที่เรียนรู้มีความหมายต่อตน อันจะส่งผลให้สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งในกระบวนการสร้างความเข้าใจให้แก่ตนเองนี้ นักเรียนต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้งทางกายสติปัญญา สังคม และอารมณ์ (จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561)

ปัจจุบันการเล่นเกมกำลังเป็นที่นิยมแพร่หลายทั้งในสถานศึกษาวงการบันเทิง วงการอุตสาหกรรม สถานพยาบาล การประชุมสัมมนาต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะเกมเป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวของมนุษย์เป็นการพักผ่อนหย่อนใจเสริมสร้างความสนุกสนาน ความสามัคคีในหมู่คณะ และการฟื้นฟูสุขภาพเกมจึงเหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย เนื่องจากการเล่นเกมนั้นไม่ได้มุ่งหวังในการแพ้หรือชนะแต่เล่นเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายความตึงเครียดและยังส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิตอีกด้วย

(กลุ่มนันทนาการชุมชนสำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการสำนักงานพัฒนาการกีฬานันทนาการ, 2550) เกมการละเล่นเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาที่ช่วยให้ร่างกายได้เคลื่อนไหวตามความต้องการของสรีรศาสตร์ทำให้กล้ามเนื้อและกระดูกเจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วนเป็นสื่อกลางในการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา อีกทั้งยังช่วยผ่อนคลายความเครียด และสร้างเสริมมนุษย์สัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กปฐมวัยการสอนพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นเป็นหลักในการสอน ดังที่ พีระ มาลีหอม (2530) กล่าวว่า ธรรมชาติของเด็กทุกคนต้องการการเคลื่อนไหวหากการเล่นการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความสุขสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้วยิ่งเพิ่มความต้องการมากขึ้นเด็กที่อยู่ในวัยเจริญเติบโตย่อมต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยพัฒนากระดูกและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน สอดคล้องกับ สรวงสุดา มูลมา (2550) การละเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กสนุกสนาน เพลิดเพลินคลายความเครียด และทำให้เด็กเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนและสิ่งแวดล้อม เป็นกระบวนการพัฒนาด้านร่างกายเป็นการเสริมสร้างกล้ามเนื้อให้แข็งแรงและมีความคล่องแคล่วว่องไว (ทิพกมล สงวนศักดิ์สกุล, คมกริช เชาว์พานิช, อิษฎา สกุลชัยโชติรส, 2559)

เกมเบ็ดเตล็ด เป็นการเล่นที่ไม่มีกติกาสลับซับซ้อนมากเป็นเกมการเล่นที่มุ่งหวังให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลินได้เข้าร่วมและแสดงออกทางกิจกรรมทางกาย ทำให้และทักษะเบื้องต้นนำไปสู่การเล่นกีฬาชนิดต่างๆ (กลุ่มนันทนาการชุมชนสำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการสำนักงานพัฒนาการกีฬานันทนาการ, 2550) ประเภทของเกมเบ็ดเตล็ด 1) การเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ (Story Plays and Mimetics) 2) การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายหรือสิ่งมุ่งหมาย (Goal Games) 3) การหนี ไล่จับ (Tag Games or Hunting games) 4. การแข่งขันรายบุคคล (Individual Contests) 5. การแข่งขันเป็นหมู่ (Mass Contests) 6. การแข่งขันผลัด (Relays) (กลุ่มนันทนาการชุมชนสำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการสำนักงานพัฒนาการกีฬานันทนาการ, 2550)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ ความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาทักษะความสามารถของผู้เรียน ลดปัญหาความน่าเบื่อของชั้นเรียนแบบเดิม ช่วยกระตุ้นผู้เรียน เกิดแรงจูงใจ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างมีความสุข

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา

1.2.3 เพื่อศึกษาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 1 ห้อง จำนวนทั้งหมด 31 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.4.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1.4.2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด

1.4.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2) ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียน

1.4.3 ด้านเนื้อหาการวิจัย

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกันร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เนื้อหาตามหลักสูตรสถานศึกษา รหัสวิชา พ 11121 รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องตัวเรา ซึ่งประกอบ 2 หัวข้อ 4 เรื่องย่อย ดังนี้

1.4.3.1 ร่างกายของเรา

1) อวัยวะภายนอก

2) การดูแลรักษา

1.4.3.2 ฟันของเรา

1) อวัยวะในช่องปาก

2) การดูแลรักษาและวิธีแปรงฟัน

มีทั้งหมด 4 แผนการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ละ 50 นาที รวม 4 คาบ

1.4.4 สถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1.4.5 ระยะเวลาการวิจัย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาทั้งหมด 4 คาบ คาบละ 50 นาที ซึ่งไม่รวมการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน และการทำแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนซึ่งมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและตื่นตัวในการเรียน มีทั้งกิจกรรมที่ให้ทำเดี่ยว ทำเป็นคู่ ทำเป็นกลุ่ม หรือขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ มีดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ (Define) ขั้นตอนที่ 2 การวางแผน (Plan) ขั้นตอนที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (Action) ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนความรู้ (Review) (ภริมา วินิสถิตกุล และ ชนินันท์ แย้มขวัญยืน, 2565)

เกมเบ็ดเตล็ด หมายถึง เป็นเกมที่ไม่มีกฎกติกา ไม่มีความซับซ้อน เป็นกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ได้พัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหว การเล่นกีฬาไปพร้อม ๆ กัน เช่น เกมวิ่งผลัดลูกโป่ง เกมบอลลอดอุโมงค์ เก็บวิ่งเก็บของ และเกมจับคู่

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่นำรูปแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาจัดกิจกรรมร่วมกับเทคนิคการสอนโดยใช้เกมเบ็ดเตล็ดที่เน้นความสนุกสนาน วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียน

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง คุณภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 (E_1/E_2)

75 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากการทำใบกิจกรรม

75 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากความรู้ความสามารถของนักเรียนและการเรียนการสอน จากการทดสอบหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษา ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ระดับความสุขในการเรียนรู้ หมายถึง ความสุขใจ ความรู้สึกที่นักเรียนแสดงออกถึงความพึงพอใจในการเรียน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน และความสนุกสนานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด วัดโดยการใช้แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบมาตราส่วนประมานค่า (Rating Scale) 3 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 45 ข้อ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาให้สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาไทยแลนด์ 4.0

1.6.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่นให้มีประสิทธิภาพ

1.6.3 เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมในรายวิชาอื่น ๆ

บทที่ 2
การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. หลักสูตรสถานศึกษา
3. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
4. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม
5. เกมเบ็ดเตล็ด
6. แผนการจัดการเรียนรู้
7. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
8. ความสุขในการเรียนรู้
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
10. กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.1.1 จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

2.1.1.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.1.1.2 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

2.1.1.3 มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

2.1.1.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลกยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.1.1.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทยการอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

2.2 หลักสูตรสถานศึกษา

2.2.1 วิสัยทัศน์

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรายภัฏมหาสารคาม จะจัดการศึกษาเพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรมจริยธรรม ระเบียบวินัยใฝ่เรียนรู้ มีความพร้อม มีคุณภาพ และมีอัจฉริยภาพ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2.2 พันธกิจ

พันธกิจที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรายภัฏมหาสารคาม ดำเนินการเพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์และนำไปสู่การวางแผนปฏิบัติ มีดังนี้

2.2.2.1 ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยาธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และการอนุรักษ์มรดกไทย

2.2.2.2 ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณภาพและอัจฉริยภาพด้านวิชาการตามศักยภาพของนักเรียนให้สอดคล้องกับความถนัดและความสามารถ

2.2.2.3 จัดหาแหล่งเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ ให้นักเรียนได้ค้นคว้า

2.2.2.4 พัฒนาครูทั้งด้านคุณธรรม จริยธรรม และศักยภาพในการเรียนการสอน

2.2.2.5 ให้ความร่วมมือกับชุมชน และองค์กรในการจัดกิจกรรม และส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา

2.2.3 หลักการ

หลักสูตรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีหลักการที่สำคัญตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ดังนี้

2.2.3.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐาน การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็ก และเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ

และคุณธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พุทธศักราช 2562

2.2.3.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

2.2.3.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น

2.2.3.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

2.2.3.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.2.3.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

2.2.4 เป้าหมาย

2.2.4.1 นักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนาและการเรียนรู้ตามถนัดความสามารถและความสนใจตามศักยภาพของแต่ละคน และเรียนอย่างมีความสุข

2.2.4.2 นักเรียนทุกคนได้รับการพัฒนาความสามารถทักษะ ด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ และคอมพิวเตอร์

2.2.5 ที่มาและความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สุขภาพ หรือ สุขภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณสุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญเพราะเกี่ยวโยงกับทุกมิติของชีวิตซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติคุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสมรวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัยอันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ

สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพการสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน

สุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน

พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกายการเล่นเกม และกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมสติ ปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

2.2.6 สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียรู้ ดังนี้

องค์ความรู้ ทักษะสำคัญ คุณลักษณะ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษา

- **ภาษาไทย** : ความรู้ ทักษะ วัฒนธรรมการใช้ภาษาเพื่อ การสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่าภูมิปัญญาไทย และภูมิใจในภาษาประจำชาติ
- **คณิตศาสตร์** : การนำความรู้ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ไปใช้ใน การแก้ปัญหาการดำเนินชีวิตและศึกษา การมีเหตุมีผลมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์พัฒนาดาริอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์
- **วิทยาศาสตร์** : การนำความรู้และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์และจิตวิทยาศาสตร์จิตวิทยาศาสตร์
- **สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม** : การอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข การเป็นพลเมืองดีศรัทธาในหลักธรรมของศาสนาการเห็นคุณค่าของทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ความรักชาติ และภูมิใจในความเป็นไทย
- **สุขศึกษาและพลศึกษา** : ความรู้ทักษะและเจตติในการสร้างเสริมสุขภาพพลานามัยของตนเองและผู้อื่น การป้องกันและปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆ ที่มีผลต่อสุขภภาพอย่างถูกวิธีและทักษะในการดำเนินชีวิต
- **ศิลปะ** : ความรู้และทักษะในการคิดริเริ่ม จินตนาการสร้างสรรค์งานศิลปะสุนทรีภาพและการเห็นคุณค่าทางศิลปะ
- **การงานอาชีพและเทโนโลยี** : ความรู้ ทักษะ และเจตคติในการทำงาน การจัดการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการใช้เทคโนโลยี
- **ภาษาต่างประเทศ** : ความรู้ ทักษะ เจตติ และวัฒนธรรมการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้และการปประกอบอาชีพ

2.2.7 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ใน 8 กลุ่มสารการเรียนรู้ จำนวน 67 มาตรฐาน ดังนี้

สุขศึกษาและพลศึกษา

สารที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

สารที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

สารที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ ทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณ ในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโลก

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโลก และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสียง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยาสารเสพติด และความรุนแรง

2.2.8 โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

โครงสร้างหลักสูตรรายวิชาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ปีการศึกษา 2552

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ภาคเรียนที่ 1			
รหัสวิชา	รายวิชา/กิจกรรม	ชั่วโมง	นก.
	รายวิชาพื้นฐาน		
ท 11101	ภาษาไทย	5	2.5
ค 11101	คณิตศาสตร์	5	2.5
ว 11101	วิทยาศาสตร์	2	1.0

ภาคเรียนที่ 1			
รหัสวิชา	รายวิชา/กิจกรรม	ชั่วโมง	นก.
ส 11101	สังคมศึกษา	2	1.0
พ 11121	สุขศึกษา-พลศึกษา	2	1.0
ศ 11101	ศิลปะ	2	1.0
ง 11161	การงานอาชีพ	1	0.5
อ 11101	ภาษาอังกฤษ	1	0.5
	รายวิชาเพิ่มเติม	1	0.5
ง 11221	คอมพิวเตอร์	1	0.5
อ 11201	เสริมทักษะภาษาอังกฤษ	2	1.0
ท 11201	ภาษาไทย อ่าน-เขียน	2	1.0
	มายาทไทย		
กิจกรรม	แนะแนว	1	-
พัฒนาผู้เรียน	ลส.,ยว.,บพ.,รด.	1	-
ชุมนุม	.....	1	-
กิจกรรมเพื่อสังคม		-	-
	รวมทั้งหมด	30	13.0

2.2.9 คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (รายวิชาพื้นฐาน)
รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา รหัสวิชา พ 11121
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เวลาเรียน 80 ชั่วมโมง/ปี จำนวน 1 หน่วยกิต

ศึกษาหน้าที่ของอวัยวะภายนอก การดูแลรักษาอวัยวะภายนอก สมาชิกในครอบครัวสิ่งที่ชื่นชอบและความภาคภูมิใจในตนเอง ความแตกต่างระหว่างเพศชาย เพศหญิง การใช้อุปกรณ์เคลื่อนไหวร่างกายขณะอยู่กับทที่และเคลื่อนที่ เกมเบ็ดเตล็ด การเข้าร่วมกิจกรรมทางร่างกายที่ใช้ในการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติ การออกกำลังกาย การเล่นเกมตามคำแนะนำ กฎกติกา ข้อตกลงในการเล่นเกม การปฏิบัติตามหลักสุขบัญญัติแห่งชาติอาการเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นกับบตนเองสิ่งที่ทำให้เกิดอันตราย

ในบ้านในโรงเรียน อันตรายและป้องกันจากการเล่นการขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดเหตุร้ายที่บ้านและที่โรงเรียน

โดยการใช้กระบวนการอธิบาย สาธิต บทบาทสมมุติ ปฏิบัติจริง บันทึกเพื่อเกิดความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ความมุ่งมั่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี มีวินัย

เห็นคุณค่าของความรักและความผูกพันของสมาชิกในครอบครัว รักการใฝ่เรียนใฝ่รู้และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ

ตัวชี้วัด

มฐ พ. 1.1ป.1/1-2

มฐ พ. 2.1ป.1/1-2

มฐ พ. 3.1ป.1/1-2

มฐ พ. 3.2 ป.1/1-2

มฐ พ. 4.1ป.1/1-2

มฐ พ. 5.1ป.1/1-2

รวม 15 ตัวชี้วัด

2.3 การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มีการสร้างกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน มีกิจกรรมสอดแทรกให้นักเรียนทำไปพร้อม ๆ กับการฟังบรรยายมีกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมออนไลน์ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียนอยู่ตลอดเสมอ ดังนี้

2.3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

บุศรา นิยมเวช และคณะ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึง วิธีการที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และตรงกันข้ามกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม (Traditional Modes of Instruction) ที่นักเรียนเป็นฝ่ายรับข้อมูลในที่นี้คือความรู้จากผู้สอนที่เรียกว่า (Passive Recipients of Knowledge กิจกรรมหลัก ๆ ที่ใช้ในการเรียนรู้แบบการเรียนรู้เชิงรุกคือให้นักเรียนได้พูด ได้เขียน ได้คิดได้แสดงความคิดเห็น และได้แก้ปัญหา กิจกรรมที่ให้ทำอาจจะเป็นกิจกรรมที่ให้ทำเดี่ยว ๆ ทำเป็นคู่ ๆ หรือทำเป็นกลุ่ม เช่น การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (Child-Centered Learning) การแสดงตามบทบาท (Role-Play) การเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry Learning) การเรียนรู้เน้นปัญหา (Problem-Based Learning) การศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study) การระดมสมอง (Brainstorming) และการอภิปราย (Discussion)

สถาพร พฤฑฒิกุล (2555) ได้ให้ความหมายว่าเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) โดยเน้นที่กระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมหรือผ่านสื่อต่าง8 ๆ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำกระตุ้นหรืออำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีกระบวนการคิดขั้นสูง มีการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิร และคณะ (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก หมายถึงวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญรูปแบบหนึ่งโดยมีสาระสำคัญหลัก คือ การเพิ่มหรือให้ความสำคัญกับบทบาทของนักเรียนส่งเสริมให้เป็นผู้ลงมือทำลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง แล้วสะท้อนความคิดในสิ่งที่ทำเพื่อให้เกิดองค์ความรู้โดยจัดการเรียนรู้ผ่านการฟังพูด อ่าน เขียน รวมถึง นักเรียนจะต้องได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันทั้งกับเพื่อนในชั้นเรียนและกับครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้บูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่านักเรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่นความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปและผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ปรีชาญ เดชศรี (2545) ได้อธิบายว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงรุก หมายถึงการจัดการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงมือกระทำทั้งในเชิงทักษะต่าง ๆ เช่น การทดลองการสำรวจตรวจสอบ และการปฏิบัติเพื่อพัฒนาเชาว์ปัญญา เช่น การคิด แก้ปัญหา วิเคราะห์วิจารณ์หรือการตัดสินเรื่องต่าง ๆ เพื่อแทนที่การเรียนการสอนที่ครูบอกลให้นักเรียนได้ฟังเพียงด้านเดียว

บุหงา วัฒนะ (2546) ได้อธิบายว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้เรียนอย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างนักเรียนด้วยกัน ครูต้องลดบทบาทในการสอน และการให้ความรู้แก่นักเรียนโดยตรงแต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ท้าทายความสามารถจากการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ มากขึ้นและอย่างหลากหลายไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน ๆ

Meyers (1993, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายผ่านการพูด ฟัง เขียน อ่าน และสะท้อนคิดเกี่ยวกับเนื้อหาแนวคิด ประเด็น และข้อสงสัยทางวิชาการ

Bonwell & Eison (1991, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ให้ความหมายไว้ว่าเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดและทำกิจกรรมมากกว่า

การรับฟัง คือ นักเรียนมีส่วนร่วมทั้งการอ่าน เขียน อภิปรายหรือแก้ปัญหา นอกจากครูจะเป็นผู้ถ่ายทอดเนื้อหาความรู้แล้ว กิจกรรมที่ครูจัดให้แก่นักเรียนนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงทั้งคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่าครูสามารถเลือกใช้กลวิธีต่าง ๆ เช่น การอภิปรายเทคนิคการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนสามารถสำรวจสืบค้นเรื่องที่เรียน การเขียนเรื่องสั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนภายในชั้นเรียน การนำเสนอ การแสดงบทบาทสมมติ

2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

จีรญา จินกระวี และคณะ (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป และเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดพื้นฐาน 2 ประการ คือ

1. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์

2. แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones) โดยนักเรียนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) การค้นคว้าและสืบค้นด้วยตนเองจะทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต

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

นันทพร วงศ์อิสยาห์ (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกเป็นแนวคิดหรือมโนทัศน์สำคัญเกี่ยวกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นลักษณะการเรียนรู้ที่นักเรียนไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับความรู้ข้อมูลที่ผู้อื่นถ่ายทอดมาให้เท่านั้น แต่นักเรียนจะต้องเป็นฝ่ายรุกที่จะต้องศึกษจัดกระทำและสร้างความเข้าใจในข้อมูลความรู้นั้น ๆ ให้แก่ตนเองเพื่อทำให้สิ่งที่เรียนรู้มีความหมายต่อตนอันจะส่งผลให้สามารถนำความรู้นั้นไปใช้ประโยชน์ได้ซึ่งในกระบวนการสร้างความเข้าใจให้แก่ตนเองนี้นักเรียนต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้อย่างตื่นตัวทั้งทางกายสติปัญญา สังคม และอารมณ์

อัมพิกา ภูเดช (2541) ได้เสนอแนวคิดว่า ในการส่งเสริมให้นักเรียนที่เรียนเชิงรุกได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองนั้นปัจจัยสำคัญได้แก่ การมีวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือนักเรียนมีโอกาสลงมือทำนักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมและกลวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง นักเรียนได้สื่อสารเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังทำกับผู้อื่น และการได้รับการสนับสนุนกระตุ้นให้ลงมือกระทำสิ่งที่ทำทายจากครู

อุทัย ดุลยเกษม (2548) ได้เสนอแนวคิดว่า การจัดการเรียนการสอนเชิงรุกอาจรวมถึงกระบวนการเรียนรู้อื่นๆ เช่น participatory learning, collaborative learning, problem-based learning, interactive learning, evidence-based learning ซึ่งอาจเรียกรวมได้ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบ active learning

2.3.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

วิทวัส ดวงกุมเมศ และวารีรัตน์ แก้วอุไร (2556, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้สรุปองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมี 5 องค์ประกอบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างสภาพแวดล้อมและกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ในปัญหา ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีการนำเข้าสู่บทเรียนกระตุ้นให้นักเรียนอยากรู้และสนใจในสถานการณ์ปัญหาร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระตุ้นให้ใช้ความรู้จากประสบการณ์เดิม อธิบายหรือหาคำตอบกับสถานการณ์หรือปัญหา

2. การลงมือสร้างความเข้าใจและวางแผนในการเรียนรู้ ควรเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยกระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะกระบวนการคิดจำแนก วิเคราะห์ กำหนดประเด็น และทำความเข้าใจของสถานการณ์หรือปัญหาที่กำลังเผชิญและร่วมกันวางแผนแบ่งหน้าที่ ใช้ทักษะการแก้ปัญหากำหนดกรอบวิธีการและการลงมือปฏิบัติ สำรวจตรวจสอบอย่างเป็นระบบจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

3. การลงข้อสรุปผลการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีการใช้ทักษะการสื่อสารร่วมกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้แสดงแนวคิดในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบ การสรุปและการสร้างองค์ความรู้ ตลอดจนนำเสนอผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการอย่างหลากหลาย

4. การขยายความรู้สู่นวัตกรรม เป็นการนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์วิชาอื่น ๆ เพื่อสร้างผลงานหรือชิ้นงานขึ้นมาใหม่โดยนักเรียนมีอิสระในการเลือกที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมในลักษณะของผลงานที่เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มและสามารถนำผลงานออกสู่นอกห้องเรียนให้สังคมภายนอกได้รับรู้และเป็นประโยชน์ใช้ได้จริง

5. การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Lea Ring) ตลอดกระบวนการเรียนรู้และผลของการเรียนรู้โดยประเมินร่วมกันระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน กระตุ้นให้นักเรียนอภิปรายร่วมกันแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปองค์ความรู้ร่วมกันทั้งชั้นเรียนนำเสนอปัญหา และวิธีการแก้ไขปัญหาในขณะปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม

Meyers (1993, BHC, 2010, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ซึ่งกล่าวว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายผ่านการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพูดการฟัง การเขียน การอ่าน และการสะท้อนคิด เกี่ยวกับเนื้อหา แนวคิด ประเด็นและข้อสงสัยทางวิชาการ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากกว่าการฟังครูเน้นการถ่ายทอดข้อมูลน้อยลงและมุ่งเน้นพัฒนาทักษะของนักเรียนเพิ่มขึ้น ทั้งทักษะการคิดพื้นฐานไปจนถึงทักษะการคิดระดับสูงพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน กระตุ้นให้นักเรียนรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเองฝึกการสร้างความหมายร่วมกัน สำหรับองค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงรุกที่เป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีความเกี่ยวข้องกัน 3 ประการ ได้แก่

1. ปัจจัยพื้นฐาน (Basic elements) ได้แก่ การพูดและฟัง การเขียน การอ่านและการสะท้อนคิดซึ่งปัจจัยฟื้นฐานเหล่านี้สามารถสอดแทรกอยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้ทั้งหมด

2. กลวิธีการเรียน (Learning strategies) ซึ่งมีหลากหลายวิธี ได้แก่ การแบ่งกลุ่มย่อยกรณีศึกษา การทำงานแบบร่วมมือร่วมใจการใช้สถานการณ์จำลองการอภิปรายการแก้ปัญหาและการเขียนบทความเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับ

3. ทรัพยากรทางการสอน (Teaching resource) ได้แก่ วิทยากรจากภายนอกการอ่านการมอบหมายการบ้าน การใช้เทคโนโลยีในการสอน การเตรียมอุปกรณ์การศึกษาโทรทัศน์ทางการศึกษา

นอกจากนี้ ฟิงค์ (Fink, 2003, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้อธิบายองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้เชิงรับกับการเรียนรู้เชิงรุก (Passive Leaming and Active Learning ไว้ดังนี้ การเรียนรู้เชิงรับเป็นการรับข้อมูลหรือแนวคิดที่นักเรียนได้จากการฟังบรรยายหรืออ่านหนังสือซึ่งเป็นการฟังครูบรรยายเนื้อหาเป็นหลักถึงแม้ว่านักเรียนจะมีสติปัญญามีความรู้ความสามารถในการคิดไตร่ตรองและเชื่อมโยงความรู้ได้ด้วยตนเองแต่วิธีการนี้ไม่ได้ช่วยสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้นเพื่อให้การเรียนรู้มีมากกว่าการฟังบรรยายจากครูจึงจำเป็นต้องเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้เข้าไป ซึ่งประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนได้มาจากการปฏิบัติการสังเกต และการสะท้อนคิด สำหรับการปฏิบัติ หมายถึง กิจกรรมเรียนรู้ใด ๆ ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำเกี่ยวกับสิ่งที่ครูต้องการให้เรียนรู้ เช่น การออกแบบและทดลองในวิชาวิทยาศาสตร์การโต้แย้งหรือการเขียนการตรวจสอบทรัพยากรในท้องถิ่นการนำเสนอข้อมูลในขณะที่การสังเกตจะเกิดขึ้น เมื่อนักเรียนได้ดูหรือฟังจากผู้อื่น เช่น การดูครูสาธิตหรือการสังเกตปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งการสังเกตช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จริง การสะท้อนคิดเป็นอีกองค์ประกอบหลักของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นส่วนหนึ่งของคำนิยามดั้งเดิม การสะท้อนคิดเป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้และวิธีการในการเรียนรู้กับความต้องการของมนุษย์เพื่อสร้างความหมายซึ่งอาจจะสะท้อนคิดสามารถกระทำเป็นรายบุคคลหรือสะท้อนคิดร่วมกับผู้อื่น

2.3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

นักการศึกษาและนักวิจัยหลายท่านได้เสนอขั้นตอนและวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้

จิรภา อรรถพร (2557, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้ศึกษาและแบ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นศึกษาค้นคว้า เป็นขั้นที่นักเรียนศึกษาค้นคว้าใบความรู้แต่ละสัปดาห์ 2) ขั้นเชื่อมโยงปัญหา ในขั้นนี้นักเรียนจะเชื่อมโยงปัญหาจากโจทย์ที่ครูตั้งขึ้นกับใบความรู้ที่นักเรียนได้ศึกษาในขั้นศึกษาค้นคว้าเพื่อใช้ตอบปัญหา 3) ขั้นระดมสมอง ขั้นตอนนี้นักเรียนมีการระดมสมองร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อสรุปประเด็นจากเรื่องที่ได้ศึกษาค้นคว้าจากใบความรู้ 4) ขั้นสังเกตการณ์ ในขั้นนี้นักเรียนต้องเข้าไปศึกษาข้อมูลผลการระคมสมองของกลุ่มอื่น เพื่อนำมาใช้เชื่อมโยงและอภิปรายขั้นสะท้อนคิด และ 5) ขั้นสะท้อนคิด ในขั้นนี้นักเรียนต้องสะท้อนสิ่งที่เรียนรู้จากขั้นตอนต่าง ๆ ว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง นอกจากนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองแล้วครูสามารถสังเกตร่องรอยพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนพร้อมทั้งให้คำแนะนำช่วยเหลือ และให้ข้อเสนอแนะ

Auster (2006, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้มุ่งเน้นวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่จำเป็น 4 มิติ ได้แก่ 1) การจัดบริบทซึ่งหมายถึงการจัดสภาพบรรยากาศโดยรวมของชั้นเรียนที่เปิดกว้างสำหรับการเรียนรู้ 2) การจัดเตรียมชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชั้นเรียนทั้งการคิดวางแผนด้านเนื้อหาและรวมไปถึงเทคนิคการสอน เวลาและสื่อโสตทัศนูปกรณ์ที่ใช้ในชั้นเรียน3) การส่งมอบภายในชั้นเรียนเป็นการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้ภายในชั้นเรียนและ 4) กรพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ครูใช้ข้อมูลจากผลสะท้อนคิดของนักเรียนมาใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

Fink (2003, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้เสนอขั้นตอนและวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นเตรียม ได้แก่ กรจัดกลุ่มนักเรียนให้มีขนาดเล็ก 2) ขั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่การเลือกและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนเน้นทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาส่งเสริมนักเรียนให้หาคำตอบร่วมกันเน้นความรับผิดชอบและความคิดริเริ่มเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติหรือการสังเกตมุ่งเน้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ระหว่างนักเรียนด้วยกัน 3) ขั้นสรุปเป็นการให้ผลสะท้อนกลับแก่นักเรียนทั้งการทำงานและการเขียนบันทึกสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้

ศูนย์นวัตกรรมการสอนแห่งมหาวิทยาลัยคอร์เนล (Cornell University Center for Teaching Innovation, 2015, อ้างถึงใน อนุสสรา เฉลิมศรี, 2563) ได้สรุปวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกดังนี้ ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกครูใช้กิจกรรมเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนไปยังประเด็นและเนื้อหาที่ครูเห็นว่ามีความสำคัญที่สุด การกำหนดกฎและกติกาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสมการแนะนำกิจกรรมและอธิบายประโยชน์ของการเรียนรู้เชิงรุก การกำหนดระยะเวลาเพื่อให้นักเรียนทำงานให้เสร็จการหยุดกิจกรรมและซักถามนักเรียน

เป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม เพื่อกระตุ้นให้เกิดแลกเปลี่ยนความคิดและเชื่อมโยงไปยังขั้นตอนต่อไปของการบรรยายครูควรพิจารณาเลือกใช้เทคโนโลยีสำหรับใช้ในชั้นเรียน เช่น คลิปวีดิโอ สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก

กระบวนแบบการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อจัดการเรียนการสอน ควรมีขั้นตอนดังนี้ (ภริมา วินิสถิตกุล และชนินันท์ แย้มขวัญยืน, 2565)

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ (Define) หมายถึง การกำหนดเป้าหมายในสิ่งที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาใด โดยผู้สอนสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากแผนการเรียนการสอนที่ผ่านมาในอดีต หรือคุณภาพของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับในอดีต เพื่อสามารถนำข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนสอน

ขั้นตอนที่ 2 การวางแผน (Plan) หมายถึง การที่ผู้สอนมีการตั้งสมมติฐานเบื้องต้นเพื่อพิจารณาผู้เรียน ตลอดจนสามารถเข้าใจความสามารถของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียน ผู้เรียนมีเครื่องมือในการเรียนเพียงพอ

ขั้นตอนที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (Action) หมายถึง การที่ผู้สอนอธิบายกิจกรรมที่เตรียมไว้สำหรับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนใช้ทักษะในการคิดและแก้ปัญหาด้วยกันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ โดยผู้เรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานร่วมกับเพื่อน

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

ดังนั้น แนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21 ผ่านการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการออกแบบการจัดการเรียนการสอนของผู้สอนเพื่อขยายขอบเขตความรู้ จากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอสิ่งที่ผู้เรียนสนใจอย่างแท้จริง ผ่านวิธีการหรือการออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่มีการกำหนดอย่างเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายในสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ การวางแผนการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนความรู้ ภายใต้ การคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การมีส่วนร่วม ผู้เรียนจะเกิดประสบการณ์ และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

2.3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยบ่งชี้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกก่อให้เกิดประโยชน์กับนักเรียนและครู ดังนี้

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข (2561) กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดังนี้ 1) นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอ่าน การสืบค้น การอภิปราย การสรุป การสร้างความรู้ การเขียนและการนำเสนอ 2) นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้แก่ ทักษะการแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

โดยลกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลให้แก่นักเรียน 3) นักเรียนได้รับการบ่มเพาะด้านคุณธรรมเจตคติและคุณค่าที่อยู่ในตัวนักเรียน 4) เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ 5) นักเรียนเรียนรู้แบบรวมพลังทุกคนร่วมกันคิดทั้งทำงานรายบุคคลและทำงานกลุ่มเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีความสามารถหรือมีความถนัดมากกว่าช่วยเหลือผู้ที่มีความถนัดน้อยกว่า 6) นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมและทำงานอย่างมีชีวิตชีวา

เนาวนิตย์ สงคราม (2556) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อนักเรียน คือ 1) ช่วยให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน 2) ก่อให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้มากขึ้น นักเรียนเรียนรู้อย่างเข้าใจและสนุกสนาน 3) เกิดความเข้าใจมโนทัศน์ที่เรียนอย่างลึกซึ้งและถูกต้อง 4) ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทั้งการพูด การอ่าน การเขียนและการคิดขั้นสูง 5) มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนด้วยกันและครู เช่น การสร้างทักษะทางสังคมให้แก่นักเรียน 6) สามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อโต้แย้ง วิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างเหมาะสมระหว่างนักเรียนและครู 7) จัดระบบการคิดและสร้างวินัยต่อกระบวนการแก้ปัญหา 8) รับรู้ว่าตนเองสามารถเรียนรู้ได้จากวิธีการที่เหมาะสมอย่างไร

วาสนา บุญมาก และมนสิช สิทธิสมบูรณ์ (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยส่งผลทำให้เกิดคำว่า Work-based Learning หรือ Work-integrated Learning หรือ Site-based Learning จะเป็นผลทำให้นักเรียนและครูค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่ และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ และเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถสร้างองค์ความรู้ให้แก่นักเรียนได้ด้วยตนเอง จึงจัดได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

วัชรีย์ อินทะชิต (2566) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงลึกเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมการแสวงหาความรู้จากการปฏิบัติได้ด้วยตนเองจากการใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในมโนทัศน์ที่สอนได้ถูกต้องและลึกซึ้งเกิดความคงทนถาวร นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดี เกิดความสนุกสนานจากกิจกรรมที่จัดขึ้นในการจัดการเรียนรู้และสามารถบูรณาการความรู้ที่ได้ให้เกิดประโยชน์

2.3.6 บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ทิศนา แขมมณี (2542) ได้กล่าวถึง บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้ไว้ 3 ประการดังนี้

1. เตรียมการสอน โดยการศึกษาและวิเคราะห์แหล่งความรู้ที่หลากหลายจากนั้นวางแผนการสอนโดยกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน วิเคราะห์เนื้อหาและความคิดรวบยอดและกำหนดรายละเอียดให้ชัดเจนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบกำหนดวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ครูต้องจัดเตรียมทั้งสื่อวัสดุการเรียนการสอนให้เพียงพอสำหรับนักเรียน ได้แก่ เอกสารหนังสือ หรือข้อมูล

ต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับนักเรียนครูมีการติดต่อหาแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นบุคคลสถานที่หรือโสตทัศน์วัสดุต่าง ๆ และศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจัดเตรียมเครื่องมือการประเมินผลการเรียนรู้จัดสถานที่หรือห้องเรียนเพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. การสอน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีกระตุ้นนักเรียนให้สนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมและดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งอาจมีการปรับแผนให้เหมาะกับนักเรียนและสถานการณ์จริงดูแลอำนวยความสะดวกให้แก่นักเรียนในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ หรือแก้ปัญหาอาจเกิดขึ้นกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในกิจกรรม คอยสังเกตบันทึกพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนที่เกิดขึ้นขณะทำกิจกรรมให้คำแนะนำและข้อมูลต่าง ๆ แก่นักเรียนตามความจำเป็นบันทึกปัญหาและข้อขัดข้องต่าง ๆ เพื่อปรับปรุงกิจกรรมเสริมแรงให้นักเรียนตามความเหมาะสมให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการเรียนรู้ของนักเรียนและอาจให้ข้อมูลเนื้อหาความรู้เพิ่มเติมแก่นักเรียนให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน

3. การประเมินผล ครูเก็บรวบรวมผลงานร่องรอยหลักฐานของนักเรียนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจแก่นักเรียนและนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดกระตือรือร้นในการเรียนรู้เกิดการรู้คิดบทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การเรียนรู้เชิงรุกดำเนินไปด้วยดี

Shenker, Goss & Bemstein (1996, อ้างถึงใน สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี, 2560) กล่าวถึงบทบาทของอาจารย์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียน ไว้ดังนี้ (1) การสื่อสารในการเรียนการสอนต้องชัดเจนเพราะการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นกรขยายทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดวิจารณญาณและความสามารถของผู้เรียนในการประยุกต์เนื้อหา (2) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกต้องส่งเสริมความรับผิดชอบในการค้นคว้า และส่งเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียนรวมทั้งการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ (3) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นคว้าหาคำตอบมากขึ้นด้วยตัวเอง (4) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกถึงแม้จะใช้เวลาสอนมากกว่าและเรียนรู้มโนทัศน์ (Concept) ได้น้อยกว่าแต่ผู้สอนสามารถปรับโดยสอนมโนทัศน์ที่สำคัญและสื่อสารอย่างชัดเจนกับผู้เรียนว่าผู้เรียนต้องรู้บางมโนทัศน์ด้วยตนเอง ซึ่งเมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจในมโนทัศน์สำคัญที่ได้เรียนรู้จะสามารถนำไปใช้กับการเรียนมโนทัศน์ด้วยตนเองได้ต่อไป ในขณะที่การเรียนแบบบรรยายในชั้นเรียนอาจครอบคลุมเนื้อหามากกว่าแต่เมื่อผู้เรียนออกจากชั้นเรียนเนื้อหาที่มากจนไม่ชัดเจนจะทำให้ผู้เรียนลืมและไม่เข้าใจได้ (5) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น เกิดความสนใจสนุกสนานและเกิดทักษะในการวิเคราะห์สามารถถ่ายโอนความรู้ความเข้าใจที่เรียนได้ (6) ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิธีการสอนแบบใดแบบหนึ่งไม่ใช่วิธีการที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียนทุกคนผู้สอนต้องเลือกกลวิธี

และกิจกรรมที่เหมาะสมศึกษาข้อมูลที่ผู้เรียนบางคนปฏิเสธโต้เถียงและปรับกลวิธีการสอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับวิธีการใช้กิจกรรมและแหล่งเรียนรู้หลากหลาย ซึ่งทำได้มากกว่าการสอนแบบบรรยาย

นอกจากนี้ งานวิจัยของ ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ (2550), ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, 2551) และ เชิดศักดิ์ ภักดีวิโรจน์ (2556, อ้างถึงใน สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี, 2560) ได้กล่าวถึงบทบาทของอาจารย์ผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้ดังนี้ (1) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอนกิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน (2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต กิจกรรมที่เป็นพลวัตร เช่น การฝึกการแก้ปัญหาการศึกษาด้วยตนเอง เป็นต้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมและกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ (3) จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboratory Learning) ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน (4) จัดกิจกรรมการสอนให้ท้าทายและให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีสอนที่หลากหลายมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียวแม้รายวิชาที่เน้นทางด้านการบรรยายหลักการและทฤษฎีเป็นหลักก็สามารถจัดกิจกรรมได้ เช่น การอภิปรายการแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนดเสริมเข้ากับกิจกรรมการบรรยายมีความท้าทาย เร้าใจ กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน (5) วางแผนในเรื่องเวลาการสอนอย่างชัดเจนทั้งในเรื่องของเนื้อหาและกิจกรรมในชั้นเรียนทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจำเป็นต้องใช้เวลามากกว่าการบรรยาย ผู้สอนต้องวางแผนการสอนอย่างชัดเจนกำหนดรายละเอียดลงในประมวลรายวิชา (6) ผู้สอนต้องใจกว้างมีความอดทนในการรอฟังคำตอบของผู้เรียน ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน (7) สนับสนุนและส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตนเองมากขึ้นมีความมั่นใจในการเรียน กล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็น (8) มีการสื่อสารที่ชัดเจน และ (9) ลดบทบาทของตนเองเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางและจัดหาจุดมุ่งหมายให้กับผู้เรียน

2.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเพื่อสังเคราะห์ความหมายจุดมุ่งหมายประเภทลักษณะของเกมขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม หลักการและทฤษฎี และข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม

2.4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

เกม เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านดังต่อไปนี้

บุบผา เรืองรอง (2542, อ้างถึงใน อธิป อนันต์กิตติกุล, 2564) ได้กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กแต่เน้นทางสติปัญญามีกฎติกาง่าย ๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่นมีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนเด็กสามารถเล่นคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่มได้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2536) ให้ความหมายของเกมดังนี้ เกม (Diabetic Game) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษามีครูและกติกาการเล่นมีกระบวนการเล่นเป็นสิ่งที่เร้าก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน

Fuszard Barbara et al. (2001) กล่าวว่า เกมนำเสนอถึงโครงสร้างที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่จะเสริมกลยุทธ์การสอนแบบดังเดิมเข้ากับการสอนที่เต็มเปี่ยมด้วยชีวิตชีวา จุดประกายความคิด และขยายทิศทางในวิธีการจัดการเรียนรู้ เกมทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์สำคัญเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้เรียน และกระตุ้นการคิดของผู้เรียนให้เกิดความสร้างสรรค์มากขึ้นรวมทั้งเกมยังกระตุ้นพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ ช่วยละลายพฤติกรรมและกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายกันระหว่างเล่นเกม

Prensky Marc (1981) กล่าวว่า เกมเป็นการเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กันซึ่งส่วนผู้เรียนเกี่ยวกับเป้าหมาย กฎกติกา การประยุกต์ การแก้ปัญหา การมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งแสดงผ่านเรื่องราวของเกม และทำให้ผู้เรียนเกิดความต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านความสนุกสนานแรงบันดาลใจการเสริมสร้างตัวตน ความคิดสร้างสรรค์ ปฏิสัมพันธ์ในสังคม และอารมณ์ความรู้สึกการเล่นเป็นสิ่งที่ฝังลึกลงไปในกระบวนการทางชีวภาพ เป็นใจความสำคัญของการการวิวัฒนาการเป็นฟังก์ชั่นที่สำคัญในการเรียนรู้

2.4.2 จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

เกมเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานและการพัฒนาทั้งทางด้านสติปัญญา ทักษะและจิตใจของผู้เรียนในทุก ๆ ด้าน โดยมีผู้เสนอความคิดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายของเกมไว้ดังนี้

สกุล สุขศิริ (2550, อ้างถึงใน อธิป อนันต์กิตติกุล, 2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้ 1) สามารถสร้างความมีส่วนร่วม (Engage) กับผู้เรียนแต่ละคนได้เพราะว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ได้ออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ (Learning Point) ลงไปในบริบท (Context) ของเกม ทำให้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับได้รับความเพลิดเพลินเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมากสำหรับผู้เรียนที่ไม่ชอบเรียน 2) Game Based Learning เป็นกระบวนการ

ที่เน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกันเรียนรู้ร่วมกัน (Interactive Learning Process) สามารถทำให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้ และ 3) Game Based Learning สามารถนำเอาทั้ง Engage และ Interactive Learning Process มาไว้ใน package เดียวกันเป็นสื่อเดียวกันเครื่องมือเดียวกัน (ทิศนา แขมมณี, 2550, อ้างถึงใน อธิป อนันต์กิตติกุล, 2564) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

Gee James Pau (2005, อ้างถึงใน อธิป อนันต์กิตติกุล, 2564) กล่าวว่า เกมมีจุดมุ่งหมายสำคัญ ได้แก่ 1) เพื่อเสริมการเรียนรู้แนวคิดสำคัญในชั้นเรียน 2) เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนและ 3) เพื่อสร้างกลวิธีที่หลากหลายในการให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาในรายวิชาได้อย่างดี ซึ่งเกมที่มีประสิทธิภาพนั้นสามารถให้ประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้ตามจุดหมายต่อไปนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์
2. การรับมือกับปัญหา
3. ความเป็นตัวแทน
4. การลำดับความสำคัญของปัญหา
5. ให้ประสบการณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ
6. ช่วยสร้างและจัดการระบบความคิด
7. ช่วยพัฒนาความสามารถจากน้อยไปหามากตามลำดับ

2.4.3 คุณสมบัติของเกม

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) คุณสมบัติที่สำคัญโดยทั่ว ๆ ไปของเกมมีดังต่อไปนี้

1. เป็นกิจกรรมที่มีความอิสระในการเล่น ผู้เล่นจะเล่นในเวลาว่างด้วยความสมัครใจโดยจะเริ่มเล่นหรือเลิกเล่นเมื่อใดก็ได้ตามความพอใจ

2. สถานที่และเวลาของการเล่นจะแยกออกจากกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรประจำวันตามปกติ มักจะกำหนดไว้ล่วงหน้าตามความพึงพอใจ

3. มีกฎแลละระเบียบของการเล่น กฎและระเบียบการเล่นนี้อาจจะได้มาจากระหว่างผู้เล่นผู้เล่นด้วยกันเป็นผู้วางและกำหนดขึ้นเองเพื่ออำนวยความเรียบร้อยเพื่อความสนุกสนานในการเล่นกฎและระเบียบเหล่านี้อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพื่อการเล่นในระยะเวลายาวนานก็ได้

4. การมีส่วนร่วมในการเล่นในกิจกรรมแต่ละครั้ง ผู้เล่นไม่หวังผลตอบแทนหรือสินจ้างรางวัลอื่นใดนอกเหนือจากความสนุกสนานที่ได้จากกิจกรรมการเล่นเท่านั้น

5. การเล่นเกมแต่ละครั้ง ผู้เล่นจะไม่สามารถคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นล่วงหน้าได้ผลของการเล่นเกมแต่ละครั้งจะบอกผลได้ก็ต่อเมื่อการเล่นได้สิ้นสุดแล้วเท่านั้น

6. เกมการเล่นจะมีคุณสมบัติเช่นเดียวกันกับกิจกรรมนันทนาการ

2.4.4 ประเภทของเกม

เกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีหลายประเภท โดยมีผู้เสนอการแบ่งประเภทของเกมไว้ดังต่อไปนี้

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546) ได้แบ่งประเภทของเกมไว้ 8 ประเภท คือ

1. การเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Play) ได้แก่การเล่นที่มีนิยายประกอบเด็กแสดงท่าทางตามนิยาย

2. การเล่นเบ็ดเตล็ด (Low Organization) เป็นการเล่นที่ มีกติกาเล็ก ๆ น้อย ๆ ส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางการเคลื่อนไหว

3. เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง (Self-Testing) เป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กมีความแข็งแกรงของอวัยวะสวนต่าง ๆ

4. เกมที่นำไปสู่กีฬา (Lead-up Games) เป็นเกมที่ทำให้เกิดทักษะในการเล่นกีฬา

5. เกมการเคลื่อนไหวและการประกอบเพลง (Motion Song and Singing Games) ได้แก่การร้องเพลงที่มีท่าทางประกอบหรือร้องเพลงแล้วเล่นเกมไปด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินใช้เวลาผ่อนคลายความตึงเครียด

7. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม (Group Games) เป็นเกมที่เล่นกันเป็นกลุ่มง่ายๆเพื่อส่งเสริมทางด้านสังคมของเด็ก

8. เกมการศึกษา (Didactic Games or Education Games) เป็นการเล่นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้พื้นฐานทางการศึกษโดยมุ่งให้เด็กใช้สติปัญญา สังเกตคิดหาเหตุผลและแก้ปัญหา

เกมเป็นคำที่มีความหมายกว้างครอบคลุมกีฬาต่าง ๆ ทุกประเภท ดังนั้น (โรเบิร์ต Robert และสัตตัน-สมิธ Sutton-Smith, อ้างถึงใน วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) จึงได้จำแนกเกมออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 3 กลุ่มด้วยกัน คือ

ก. เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางร่างกาย (Games of Physical Skills)

ข. เกมที่เกี่ยวกับกลวิธีการเล่น (Games of Strategy)

ค. เกมที่เกี่ยวกับโชค (Games of Chance)

และเกมแต่ละกลุ่มที่กล่าวมาแล้วนี้ โรเบิร์ต Robert และ สัตตัน-สมิธ Sutton-Smith (อ้างถึงใน วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) ได้แบ่งเป็นกลุ่มย่อยออกไปอีกได้ดังนี้ คือ

ก. เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางร่างกาย (Games of Physical Skills) สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้ คือ

1. เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายล้วน ๆ คือ เกมที่มีทักษะทางด้านร่างกายเพียงอย่างเดียวเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น เช่น กีฬายกน้ำหนัก เป็นต้น

2. เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายและกลวิธีการเล่น คือ เป็นเกมที่ต้องอาศัยทั้งทักษะทางด้านร่างกายและกลวิธีในการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น เช่น กีฬาฟุตบอล บาสเกตบอล แบดมินตันเทนนิส เป็นต้น

3. เกมที่เกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายและโชคประกอบกัน คือ เป็นเกมที่ต้องอาศัยทั้งทักษะทางด้านร่างกายและโชคเป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะเล่นเพื่อให้ได้ชัยชนะคู่แข่งขัน เช่น เก้าอี้ดนตรี เป็นต้น

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

ข. เกมที่เกี่ยวกับกลวิธี (Games of Strategy) (โรเบิร์ต Robert และ สัตตัน-สมิธ Sutton-Smithอ้างใน วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เกมเกี่ยวกับกลวิธีล้วน ๆ เป็นเกมที่มีกลวิธีการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญ เช่น เกมหมากรุก เป็นต้น

2. เกมเกี่ยวกับกลวิธีและโชค เป็นเกมที่มีปัจจัยทั้งกลวิธีและโชคประกอบกับการเล่นจึงจะประสบผลสำเร็จได้ เช่น' เกมบริดจ์ เป็นต้น

ค. เกมที่เกี่ยวกับโชคเพียงอย่างเดียว (Games of Chance) เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมที่ต้องอาศัยโชคอย่างเดียวในการเล่น ไม่สามารถใช้ปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้องได้ เช่น การโยนหัวโยนก้อย เกมบิงโกเกมรูเล็ต เป็นต้น

2.5 เกมเบ็ดเตล็ด

2.5.1 ความหมายของเกมเบ็ดเตล็ด

จรวย แก่นวงษ์คำ (2529) กล่าวว่า เกมเบ็ดเตล็ด หมายถึง เกมที่ใช้ทักษะมูลฐานอย่างง่าย ๆ ไม่ต้องใช้อุปกรณ์มาช่วยประกอบในการเล่นหรือถ้ามีความจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์สามารถหาหรือหยิบมาใช้ได้ง่ายไม่มีจำนวนมากไม่ต้องตระเตรียมมาก่อน เช่น การตบมือ กระทืบเท้า การเดาะไม้ หรือตีกระป๋อง ฯลฯ และเป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะพื้นฐานทางด้านกีฬามาช่วย เป็นเกมที่มุ่งหมายเพื่อใช้การเล่นกิจกรรมทางด้านกีฬา ดังนั้นอาจต้องใช้ทักษะอย่างเดียวหรือหลาย ๆ อย่างมาประกอบตามความเหมาะสมระหว่างนักเรียน กติกา และสนามอุปกรณ์อาจมีการดัดแปลง

หรือปรับปรุงสนามอุปกรณ์จากของจริงมาใช้เป็นเกมทีดัดแปลงมาใช้โดยมากมักเป็นเกมนำไปสู่เกมกีฬาใหญ่ 1 เช่น บาสเกต บอล วอลเลย์บอล ฟุตบอล รักบี้ฟุตบอล ฯลฯ

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2550) กล่าวว่า เกมเบ็ดเตล็ด หมายถึง การเล่นที่ไม่มีติกาสลับซับซ้อนมากเป็นเกมการเล่นที่มุ่งหวังให้ผู้เล่นสนุกสนานเพลิดเพลินได้เข้าร่วมและแสดงออกทางกิจกรรมทางกายทำให้เด็กมีสุขภาพพลานามัยดี นอกจากนี้ยังสร้างทักษะในการเคลื่อนไหวร่างกายและทักษะเบื้องต้นนำไปสู่การเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ เกมเบ็ดเตล็ดช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะพื้นฐานในการวิ่ง การกระโดด การทุ่ม การปา ฯลฯ ให้มีความคล่องแคล่วช่วยให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินรู้จักใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกายด้วยการเล่นรู้จักแพ้ ชนะ อภัย ซึ่งเกมเบ็ดเตล็ดมีหลายประเภทขึ้นอยู่กับการเลือกใช้เกมกับเนื้อหาที่เรียน ประกอบไปด้วย การเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ (Story plays and Mimetics) การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายหรือสิ่งมุ่งหมาย (Goal Games) การหนี ไล่จับ (Tag Games or Hunting games) การแข่งข้นรายบุคคล (Individual Contests) การแข่งขันเป็นหมู่ (Mass Contests) และการแข่งขันผลัด (Relays)

2.5.2 องค์ประกอบของเกมเบ็ดเตล็ด

จรวย แก่นวงษ์คำ (2529) กล่าวว่า สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภทด้วยกันตามวิธีการเล่นและการจัด ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยาย (Story Play)
2. การเล่นประเภทมีจุดมุ่งหมาย หรือ อิงที่หมาย (Goal Games or It Games)
3. การเล่นประเภท หนี ไล่ และจับ (Tage Games or Hunting Games)
4. การเล่นแบบแข่งขันเป็นราชบุคคล (Individual Contest)
5. การเล่นที่เป็นแบบแข่งขัน แบบผลัด (Relay Games)
6. การเล่นที่เป็นแบบแข่งขัน ประเภทกลุ่ม หรือ หมู่ (Mass Contest)
7. การเล่นแบบเลียนแบบ (Mimetic Play)

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2550) กล่าวว่า เกมเบ็ดเตล็ด มี 6 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ (Story plays and Mimetics)
2. การเล่นที่มีจุดมุ่งหมายหรือสิ่งมุ่งหมาย (Goal Games)
3. การหนี ไล่ จับ (Tag Games or Hunting games)
4. การแข่งขันรายบุคคล (Individual Contests)
5. การแข่งขันเป็นหมู่ (Mass Contests)
6. การแข่งขันผลัด (Relays)

2.5.3 ประโยชน์และความสำคัญของเกมเบ็ดเตล็ด

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2531) กล่าวว่า เกมเบ็ดเตล็ดเป็นการเล่นเล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงแก่ผู้เล่นโดยเฉพาะเด็กเล็กในระดับชั้นประถมถึงมัธยม ซึ่งมีนิสัยไม่ชอบการอยู่นิ่งการเล่นเกมทำให้เกิดผลดังต่อไปนี้

1. ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน
2. ทำให้ร่างกายแข็งแรง จิตใจผ่องใส อารมณ์สนุกสนานร่าเริง มีความร่วมมือสามัคคี รักพวก หมู่คณะ
3. เพื่อเป็นการปลูกฝังทัศนคติทางด้านกีฬาให้กับเด็ก ในการนำเอาทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่
4. เพื่อเป็นการฝึกนิสัยในการรู้จักรักษาเวลา เมื่อมีเวลาว่างสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ทางด้าน นันทนาการ (สันทนาการ) ในชีวิตประจำวัน
5. เพื่อเป็นการสนองความต้องการของเด็กที่ซุกซนไม่อยู่นิ่ง ให้มีงานทำตามหลักของจิตวิทยา

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2550) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด มีดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาทักษะพื้นฐานในการวิ่ง การกระโดด การทุ่ม การปา ฯลฯ ให้มีความคล่องแคล่ว
2. ช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสเรียนพลศึกษาเบื้องต้นโดยไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์มากนัก
3. ช่วยให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะพื้นฐานทางกีฬาชนิดต่าง ๆ
4. ช่วยให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน
5. ช่วยให้ผู้เล่นมีสังคมที่ดี
6. ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกายด้วยการเล่น
7. ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักแพ้ ชนะ อภัย และเคารพในสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น
8. ก่อให้เกิดลักษณะนิสัยที่ดี มีคุณธรรมและจริยธรรม
9. สามารถเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

จีรนันท์ เจริญชัยภินันท์ (2554) กล่าวว่า เกมเบ็ดเตล็ดแต่ละประเภทมีรายละเอียดวิธีการเล่น จุดมุ่งหมายของการเล่นที่แตกต่างกันออกไปโดยเฉพาะของแต่ละเกมนั้น ๆ ดังนี้

1. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้ออกกำลังกาย
2. เพื่อให้สนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานต่าง ๆ
3. เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาความเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

2.6 แผนการจัดการเรียนรู้

2.6.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

มีนักวิชาการทางการศึกษาได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ว่า หมายถึงการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแต่ละครั้งโดยกำหนดสาระสำคัญจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอนสื่อตลอดจนการวัดผลและการประเมินผล

วิการดา จักรอิศราพงษ์ (2553, อ้างถึงใน ฤดี เชยเดช, 2557) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ คือ การนำวิชาหรือกลุ่มป ระสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภากเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่ออุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผล โดยจัดเนื้อหาสาระและจุดประสงค์การเรียนย่อย ๆ ให้สอดกล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดเน้นของหลักสูตร สภาพของผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในห้องเรียน

กรมวิชาการ (2545) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ คือผลของการเตรียมการวางแผนการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบโดยนำสาระและมาตรฐานการเรียนรู้คำอธิบายรายวิชา และกระบวนการเรียนรู้โดยเขียนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามศักยภาพของผู้เรียน

ชวลิต ชูกำแพง (2551, อ้างถึงใน เทพบุตร หาญมนตรี, 2563) ได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึงการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรของครูผู้สอนเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้งโดยใช้สื่อและอุปกรณ์การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เนื้อหา เวลาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เป็นไปอย่างเต็มศักยภาพ

2.6.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542, อ้างถึงใน เทพบุตร หาญมนตรี, 2563) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. ก่อให้เกิดการวางแผนและเตรียมการล่วงหน้า เป็นการนำเทคนิควิธีการการเรียนรู้สื่อเทคโนโลยี และจิตวิทยาการเรียนการสอนมาผสมผสานประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมด้านต่าง ๆ

2. ส่งเสริมให้ครูผู้สอนค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร เทคนิคการเรียนการสอน การเลือกสื่อการวัดผลและการประเมินผลตลอดจนประเด็นที่เกี่ยวข้อง

3. เป็นคู่มือการสอนสำหรับครูผู้สอนและครูผู้สอนแทน

4. เป็นหลักฐานแสดงข้อมูลด้านการเรียนการสอนและการวัดผลประเมินผลที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน

5. เป็นหลักฐานแสดงความเชี่ยวชาญของครูผู้สอน ซึ่งสามารถนำไปเสนอเป็นผลงานทางวิชาการได้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, อ้างถึงใน เทพบุตร หาญมนตรี, 2563) ได้อธิบายว่าความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. ทำให้เกิดการวางแผนวิธีการสอนวิธีเรียนที่มีความหมายยิ่งขึ้น เพราะเป็นการจัดทำอย่างมีหลักการที่ถูกต้อง

2. ช่วยให้ครูมีคู่มือการสอนที่ทำด้วยตนเองทำให้เกิดความสะดวกในการจัดการเรียนการสอน ทำให้สอนได้ครบถ้วนตรงตามหลักสูตรและสอนได้ทันเวลา

3. เป็นผลงานวิชาการที่สามารถเผยแพร่เป็นแบบอย่างได้

4. ช่วยให้ความสะดวกแก่ครูผู้มาสอนแทนในกรณีที่ผู้สอนไม่สามารถเข้าสอนได้

2.6.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549, อ้างถึงใน เทพบุตร หาญมนตรี, 2563) ได้กล่าวถึงแผนการจัดการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ว่าจะมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งจะประกอบด้วยหัวข้อสำคัญ ดังนี้

1. ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้
2. สาระสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม)
4. สาระการเรียนรู้ (เนื้อหา)
5. การบูรณาการแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้
7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้
8. การวัดและประเมินผล
9. ผลการตรวจแผนของผู้บริหาร
10. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้ และให้ข้อเสนอแนะ

อาภรณ์ ใจเทียง (2550) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. วิชา หน่วยที่สอน สาระสำคัญ (ความคิดรวบยอด) ของเรื่อง
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนการสอน
5. สื่อการเรียนการสอน
6. การวัดและ ประเมินผล

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กล่าวไว้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. มาตรฐานการเรียนรู้
2. ตัวชี้วัด
3. สาระสำคัญ
4. สาระการเรียนรู้/ความรู้/ทักษะกระบวนการ/คุณลักษณะอันพึงประสงค์
5. กิจกรรมการเรียนรู้
6. สื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้
7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ประกอบด้วย เป้าหมายของตัวชี้วัด หลักฐานการเรียนรู้ วิธีวัด เครื่องมือวัด คุณลักษณะที่พึงประสงค์

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555, อ้างถึงใน เทพบุตร หาญมนตรี, 2563) ได้กล่าวไว้ว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อิงมาตรฐาน ควรมีองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ชื่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ภายใต้หน่วยการเรียนรู้
2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ ที่นำมาจัดทำในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ (ด้านความรู้ ด้านทักษะและกระบวนการ และด้านคุณลักษณะ)
5. สาระการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผลอาจเป็นการประเมินแบบฝึกหัด แบบทดสอบย่อย ชิ้นงาน ภาระงานของนักเรียน โดยมีเกณฑ์การประเมินที่เหมาะสม ชัดเจน และเป็นปรนัย ครอบคลุมทุกมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำพาให้ผู้เรียนเกิดคุณภาพได้ตามเป้าหมายที่กำหนด
8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่กำหนด
9. บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

จากการศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. มาตราฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้
2. สาระสำคัญ
3. จุดประสงค์การเรียนรู้
4. สาระการเรียนรู้
5. กิจกรรมการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
8. บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.6.4 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2531, อ้างถึงใน เทพบุตร หาญมนตรี, 2563) อธิบายถึงเกณฑ์และการกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดการสอนไว้ ดังนี้

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึงระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เป็นระดับที่ผู้ผลิตชุดการสอนพึงพอใจหากชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงว่าชุดการสอนนั้นมีคุณค่าที่จะนำไปสอน และคุ้มค่ากับการลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพทำโดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งประเมินออกเป็น 2 ลักษณะ คือประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) การประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องจะเป็นการกำหนดค่าของประสิทธิภาพ E_1 ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ และประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้ายจะกำหนดค่ำเป็น E_2 คือประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องเป็นการประเมินผลพฤติกรรมย่อยหลายพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง เรียกว่า กระบวนการ (Process) ของผู้เรียนโดยสังเกตจากรายงานกลุ่ม การรายงานบุคคลหรือจากการปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายตลอดจนทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ครูผู้สอนได้กำหนดไว้ประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้ายเป็นการประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียนโดยพิจารณาจากผลการสอบหลังเรียน และสอบปลายปีและปลายภาค

ประสิทธิภาพของชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ครูผู้สอนคาดว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจโดยกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยคะแนนการทำงานและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด สรุปแล้วหมายถึง E_1 และ E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์

วิธีคำนวณหาประสิทธิภาพ

ในการหาประสิทธิภาพของชุดการสอนโดยใช้เกณฑ์ E_1/E_2 เป็นวิธีการที่สามารถชี้วัดประสิทธิภาพของชุดการเรียนการสอน ได้ทั้งภาพรวมในลักษณะกว้าง และวัดส่วนย่อยเป็นรายจุดประสงค์ทำให้ได้ผลการวัดที่ชัดเจน นำข้อมูลที่ได้มาเป็นเครื่องตัดสินใจได้โดยไม่ต้องใช้วิธีการอื่นมาประกอบให้เกิดการซ้ำซ้อนอีกเกณฑ์ที่ใช้คือ E_1/E_2 อาจเท่ากับ 80/80 หรือ 90/90 หรืออื่นๆ อีกก็ได้ แต่ถ้ากำหนดเกณฑ์ไว้ต่ำเกินไปอาจทำให้ผู้ใช้บทเรียนไม่เชื่อถือคุณภาพของบทเรียน การหาค่า E_1 และ E_2 มีวิธีการคำนวณหาค่าร้อยละ โดยใช้สูตรต่อไปนี้

$$E_1 = \frac{\sum_{i=1}^{n} X_1}{\frac{n}{A}} \times 100 \qquad (2\text{-}1)$$

โดย E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดการสอนคิดเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดและหรือประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน

$\sum X_i$ คือ ผลรวมคะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและหรือการประกอบกิจกรรมการเรียนระหว่างเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและหรือกิจกรรมการเรียน

n คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\sum_{i=1}^{n} y_i}{\frac{n}{B}} \times 100 \qquad (2\text{-}2)$$

โดย E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนหลังการเรียนด้วยชุดการเรียนการสอน) คิดเป็นอัตราส่วนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนและหรือประกอบกิจกรรมหลังเรียน

$\sum y_i$ คือ คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนและหรือการประกอบกิจกรรมหลังเรียน

B คือ คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียนและหรือกิจกรรมหลังเรียน

n คือ จำนวนผู้เรียนทั้งหมด

ชวลิต ชูกำแพ (2553) กล่าวว่า การวิจัยทางหลักสูตรและการสอนนักวิจัยจะใช้การจัดการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการวิจัยซึ่งต้องหาคุณภาพของนวัตกรรมที่ใช้นิยมหาค่าประสิทธิภาพของ (E_1/E_2) (ซึ่งไม่ใช่ค่าสถิติ) เป็นขั้นตอนการทำการทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้แล้วสามารถหาประสิทธิภาพของสื่อ (E_1/E_2) ในขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างด้วยรายละเอียดดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าการจัดการเรียนรู้นั้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องหรือไม่ภายในกิจกรรมที่กำหนดให้โดยมีการเก็บข้อมูลของผลการเรียนรู้ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและความงอกงามของผู้เรียนได้ โดยทั่วไปมักจะคำนวณจากคะแนนที่ได้ จากการทาแบบทดสอบย่อยหรือคะแนนจากพฤติกรรมการเรียนหรือคะแนนกิจกรรมเข้ากลุ่ม (ไม่ใช่คะแนนการทำแบบฝึกหัดหรือแบบฝึกทักษะ) ซึ่งคำนวณได้ จากสูตร

$$E_1 = \frac{\sum_{i=1}^{n} X_i}{\frac{n}{A}} \times 100 \qquad (2\text{-}3)$$

โดย E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X_i$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกส่วนที่นักเรียนทุกคนทำได้

A แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

n แทน คะแนนเต็มของทั้งหมด

2. ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เป็นค่าที่บ่งบอกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้นส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลได้หรือไม่บรรลุวัตถุประสงค์หรือไปตามที่กำหนดไว้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มากน้อยเพียงใดซึ่งคำนวณจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ทดสอบหลังเรียน) ของผู้เรียนทุกคนซึ่งคำนวณได้ จากสูตร

$$E_2 = \frac{\sum_{i=1}^{n} y_i}{\frac{n}{B}} \times 100 \qquad (2\text{-}4)$$

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum y_i$ แทน ผลรวมของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นักเรียนทุกคนทำได้

n แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การหาค่าประสิทธิภาพจะต้องมีการกำหนดเกณฑ์เพื่อใช้ในการพิจารณาโดยเกณฑ์ดังกล่าวนิยมใช้หลักการเรียนแบบรอบรู้คือตั้งเกณฑ์ไว้ที่ร้อยละ 70 และยอมรับข้อผิดพลาดได้ไม่เกินร้อยละ 2.5 ดังนั้นต้องมีประสิทธิภาพไม่ต่ำกว่า 70-2.5 - 67.5 ส่วนการกำหนดเกณฑ์ความผิดพลาดที่ยอมรับได้คือไม่ควรเกินร้อยละ 5 นอกจากนั้นยังพิจารณาจากหลายปัจจัยเช่น ประเภทสื่อนวัตกรรม สติปัญญาของกลุ่มผู้เรียนและวุฒิภาวะของผู้เรียนเป็นต้น โดยทั่วไปนวัตกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะมักจะกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพต่ำกว่าการพัฒนาความรู้ ทั้งนี้การพัฒนาทักษะต้องใช้เวลามากกว่า เช่น นวัตกรรมที่เน้นการพัฒนาความรู้อาจกำหนด E_1/E_2 เท่ากับ 80/80 ส่วนนวัตกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะต่าง ๆ อาจกำหนด E_1/E_2 ที่ 70/70 เป็นต้น

จากประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 ดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนที่เน้นพัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่งกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ที่ 70/70 หมายถึง

70 ตัวหน้า หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)

70 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

2.7 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นคุณลักษณะที่เกี่ยวกับความรู้ความสามารถของบุคคลที่ได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ที่เป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์จากการเรียนการสอน ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบและแนวทางวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน ดังนี้

2.7.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สาคร ธรรมศักดิ์ (2541, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) กล่าวถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคือคุณลักษณะและความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการสอนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดจากการอบรมหรือเกิดจากการสอนการวัดผลสัมฤทธิ์จึงเป็นการตรวจสอบความสามารถของบุคคล ซึ่งสามารถวัดได้สองแบบตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอนคือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติและทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงถึงความสามารถดังกล่าวในรูปของการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงาน การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ “ข้อสอบภาคปฏิบัติ” (Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจสอบความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา (Content) อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ “ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์” (Achievement test)

สนทยา เขมวิรัตน์ (2542, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงความรู้ความสามารถของบุคคล อันได้มาจากการเรียนรู้ และความสามารถในการนำไปใช้แก้ปัญหาและศึกษาต่อไปได้ ซึ่งสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือทางจิตวิทยาหรือแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทั่วไป

อารีย์ คงสวัสดิ์ (2544, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) กล่าวถึง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือความสำเร็จ ความสมหวังในด้านการเรียนรู้ รวมทั้งทางด้านความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ และทักษะทางด้านวิชาการแต่ละบุคคลที่ประเมินได้จากการทำแบบทดสอบหรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย และผลของการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางด้านการเรียนนั้นจะแยกกลุ่มให้นักเรียนออกเป็นระดับต่างๆ

บุษกร พรหมหล้าวรณ (2549, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นสามารถวัดได้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติโดยการใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติและการวัดทางด้านเนื้อหา โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึกและด้านปฏิบัติการ

สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถทางด้านการเรียนของแต่ละบุคคลที่ประเมินได้จากการทำแบบทดสอบหรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสามารถวัดได้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติโดยการใช้แบบทดสอบภาคปฏิบัติ และการวัดทางด้านเนื้อหาโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.7.2 ลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บุษกร พรหมหล้าวรร (2549, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) ได้แบ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมายและลักษณะวิชาที่สอนซึ่งสามารถวัดได้ 2 แบบ คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปของการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงาน เช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ(Performance Test)

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาอันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนรวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่าง ๆ สามารถวัดได้โดยใช้ “ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์” (Achievement Test)

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวกับกระบวนการต่างๆ ทางด้านสติปัญญา และสมอง ประกอบด้วยพฤติกรรม 6 ด้าน ดังนี้

1.1 ด้านความรู้ความจำ หมายถึงความสามารถระลึกถึงเรื่องราวประสบการณ์ที่ผ่านมา

1.2 ด้านความเข้าใจ หมายถึงความสามารถในการจับใจความ การแปลความ การตีความ การขยายความของเรื่องได้

1.3 การนำไปใช้ หมายถึงความสามารถในการนำความรู้หรือหลักวิชาที่เรียนมาแล้วในการสร้างสถานการณ์จริง ๆ หรือสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

1.4 การวิเคราะห์ หมายถึงความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ หรือวัตถุสิ่งของเพื่อต้องการค้นหาสาเหตุเบื้องต้น หาความสัมพันธ์ระหว่างใจความระหว่างส่วนรวมระหว่างตอนตลอดจนหาหลักการที่แฝงอยู่ในเรื่อง

1.5 การสังเคราะห์ หมายถึงความสามารถในการนำความรู้มาจัดระบบใหม่เป็นเรื่องใหม่ที่ไม่เหมือนเดิมมีความหมายและประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม

1.6 การประเมินค่า หมายถึงการวินิจฉัยคุณค่าของบุคคล เรื่องราว วัสดุสิ่งของอย่างมีหลักเกณฑ์

2. ด้านความรู้สึก (Affective Domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตและพัฒนาการในด้านความสนใจ คุณค่า ความซาบซึ้ง และเจตคติต่าง ๆ ของนักเรียน

3. ด้านการปฏิบัติการ (Psycho-motor Domain) พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะในการปฏิบัติและการดำเนินการ เช่น การทดลอง เป็นต้น

2.7.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ถือว่าเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับครูที่จะใช้ตรวจสอบพฤติกรรรหรือผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอันเนื่องมาจากการเรียนการสอนของครูว่าผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถหรือประสบผลสำเร็จในการเรียนมากน้อยเพียงใดซึ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนี้จะเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป ซึ่ง (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) ได้เสนอลักษณะของเครื่องมือที่ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ 2 ประเภท คือ

1. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) หมายถึงแบบทดสอบที่สร้างขึ้นตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีคะแนนจุดตัดหรือคะแนนเกณฑ์สำหรับตัดสินว่าผู้สอบมีความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่การวัดตามจุดประสงค์นั้นเป็นหัวใจสำคัญของข้อสอบในแบบทดสอบประเภทนี้

2. แบบทดสอบอิงกลุ่ม (Norm Reference Test) หมายถึงแบบทดสอบที่มุ่งสร้างเพื่อให้วัดครอบคลุมหลักสูตจึงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรความสามารถในการจำแนกผู้สอบตามความเก่งอ่อนได้ดีเป็นหัวใจของข้อสอบประเภทนี้ การรายงานผลการสอบอาศัยคะแนนมาตรฐานซึ่งเป็นคะแนนที่ใช้ความสามารถในการให้ความหมาย และแสดงถึงศักยภาพของบุคคลนั้นเมื่อเปรียบเทียบกับบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

นอกจากนี้ ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2536, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคนม, 2555) ได้แบ่งไว้เป็น 2 พวก คือ

1. แบบทดสอบของครู (Teacher Made Test) หมายถึงชุดของคำถามที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นซึ่งเป็นข้อคำถามที่เกี่ยวกับความรู้ที่นักเรียนได้เรียนในห้องเรียนว่าห้องเรียนมีความรู้มากแค่ไหนบกพร่องที่จุดไหนจะได้สอนซ่อมเสริมหรือเป็นการวัดความพร้อมที่จะเรียนบทเรียนใหม่ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของครู

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) แบบทดสอบประเภทนี้สร้างขึ้นจากในแต่ละสาขาหรือจากครูที่สอนวิชานั้น ๆ แต่ผ่านการทดลองหาคุณภาพหลายครั้งจนกระทั่งมีคุณภาพดีพอ จึงสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบ เพื่อเป็นหลักเปรียบเทียบผลประเมินค่าของการสอนเรื่องใดก็ได้ แบบทดสอบมาตรฐานจะมีคู่มือดำเนินการสอน บอกวิธีสอน และยังมีมาตรฐานในด้านการแปลคะแนนด้วย

2.7.4 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคปฏิบัติ

แบบทดสอบภาคปฏิบัติเป็นการวัดผลจากการลงมือปฏิบัติงานจริงของผู้เรียนเพื่อที่จะมุ่งตรวจสอบระดับความสามารถของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ หรือทักษะในภาคปฏิบัติของผู้เรียนเป็นการวัดเพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมออกมาด้วยการกระทำโดยถือว่าการปฏิบัติเป็นความสามารถในการผสมผสานหลักการวิธีการต่าง ๆ ที่ได้รับการฝึกฝนให้ออกมาเป็นทักษะ (Skill Outcomes) ของผู้เรียน

ทักษะ คือ ความชำนิชำนาญ ความคล่องแคล่ว ความว่องไว ความรวดเร็วที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกมาจากการฝึกฝนปฏิบัติบ่อย ๆ และนาน ๆ โดยจะต้องทำให้ดีมีคุณภาพมีความแม่นยำมีความถูกต้องรวดเร็วจนปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติจึงจะเรียกว่าเกิดทักษะในการกระทำนั้น ๆ (มัณฑนี กุฎาคาร, 2542, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555)

มัณฑนี กุฎาคาร (2542, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555) ได้กล่าวว่า การวัดผลภาคปฏิบัติเป็นการวัดเพื่อต้องการทราบว่านักเรียนจะสามารถปฏิบัติงานนั้นได้จริงหรือไม่เกิดทักษะมากน้อยเพียงใดหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้หลักและวิธีการในการปฏิบัติกับงานสิ่งใดสิ่งหนึ่งแล้วโดยการให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานนั้นจริง ๆ จนทำให้เกิดผลงานออกมาหรือให้สังเกตเห็นชัดเจน ดังนั้นวิธีการวัดผลภาคปฏิบัติจึงมีความสำคัญอยู่ที่การกำหนดงานให้ผู้เรียนปฏิบัติซึ่งมีหลักดังต่อไปนี้

1. ควรเป็นงานที่สามารถบอกระดับทักษะหรือความสามารถในการปฏิบัติและสามารถจำแนกระดับความสามารถของผู้เรียนได้ หมายถึงเป็นงานที่ไม่ยากไม่ง่ายเกินไปจนทำให้ผลงานที่ได้ออกมาเหมือนกันหมดทุกประการและทุกคนซึ่งไม่สามารถจำแนกความสามารถของนักเรียนได้

2. เป็นงานที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติโดยต้องใช้ทักษะด้านต่าง ๆ มาผสมผสานกันและเป็นงานที่มีความสำคัญเพียงพอที่จะทำหน้าที่เป็นตัวแทนในการปฏิบัติสิ่งอื่น ๆ ได้ เช่น การทำโต๊ะเป็นงานที่ต้องอาศัยทักษะในด้านต่าง ๆ มาประกอบกัน เช่น การวัด การเลื่อยไม้ การไสกบ การใช้สิ่วเป็นต้น

3. เป็นงานที่ควรจะปฏิบัติเป็นรายบุคคลหรือสามารถปฏิบัติเป็นกลุ่มพร้อม ๆ กันไป เช่นการขับร้อง ควรปฏิบัติทีละคน หรือการตัดเย็บสามารถปฏิบัติพร้อม ๆ กันได้ เพื่อให้การวัดนั้นถูกต้องและให้คะแนนอย่างเชื่อมั่นได้

4. งานที่กำหนดให้ควรให้อยู่ในวิสัยที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ และผู้สอนก็สามารถจัดสถานการณ์เพื่อการปฏิบัติได้อย่างแท้จริง

5. ควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจงานที่จะปฏิบัติอย่างชัดเจนก่อนทุกครั้งรวมทั้งเกณฑ์ในการพิจารณาหรือการตรวจให้คะแนน เป็นต้น

สำหรับวิธีการตรวจให้คะแนนงานทางด้านปฏิบัตินั้นค่อนข้างจะยุ่งยากเนื่องจากผู้ตรวจขาดความเชื่อมั่น และมักนำเอาความรู้สึกนึกคิดของตนเองเข้าไปมีส่วนร่วมมีความลำเอียง หรือผู้ตรวจใช้วิธีตรวจโดยการสังกตแล้วตัดสินใจให้คะแนนทันทีซึ่งทำให้เกิดความผิดพลาดได้ง่ายผลการวัดไม่แน่นอนและขาดความยุติธรรม ดังนั้น วิธีการตรวจ ภาคปฏิบัติให้ได้ผลดีนั้นจึงมีหลักดังต่อไปนี้

1. การตรวจผลงนภาคปฏิบัติ ควรตรวจให้คะแนนทั้ง 2 ด้าน คือ

1.1 วิธีปฏิบัติ (Procedure or Process) ได้แก่ การตรวจวิธีการดำเนินการในการปฏิบัติ เช่น ขั้นตอนในการปฏิบัติ เครื่องมือที่ใช้ ทักษะการใช้เครื่องมือ กรรมวิธีในการปฏิบัติเวลาที่ใช้ เป็นต้น

1.2 ผลการปฏิบัติ (Produce or Output) ได้แก่ ผลผลิตหรือสิ่งที่ได้จากการปฏิบัติควรพิจารณาอย่างรอบคอบทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ เช่น จำนวนงานที่ได้ความงามความถูกต้อง เป็นต้น

2. การตรวจผลงานภาคปฏิบัติในแต่ละวิชาควรพิจารณาให้แน่ชัดว่าการปฏิบัติในรายวิชานั้น ผู้สอนต้องการเน้นหนักไปทางวิธีปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติ

3. ควรตั้งเกณฑ์ในการให้คะแนนอย่างชัดเจนโดยกำหนดรายละเอียดต่าง ๆ ที่จะใช้ในการพิจารณาให้คะแนนไว้อย่างครบถ้วน

กรมวิชาการ (2546) ได้กล่าวถึง การวัดผลและการประเมินผลการปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ว่าจะต้องมีชิ้นงาน หรือภาระงาน (Tasks) ให้ผู้เรียนได้กระทำจริงเพื่อเป็นสื่อที่จะโยงให้ผู้เรียนได้นำความรู้ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนใช้ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์มาสร้างสรรค์ผลงานชิ้นงานหรือภาระงานที่กำหนดให้เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถครูผู้สอนจึงจะรู้ถึงความสามารถของผู้เรียนว่ามีความสามารถในระดับใด ตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อท้าทายให้ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานอย่างเต็มความสามารถในศักยภาพของแต่ละบุคคล

ในการวัดผลและประเมินผลภาคปฏิบัติให้ เกิดความเที่ยงตรงและเชื่อมั่นในการประเมินจะต้องมีการกำหนดประเด็นการประเมิน (Rubrics) ให้ชัดเจนและครอบคลุมพฤติกรรมของผู้เรียนและนำประเด็นเหล่านั้นไปเขียนรายละเอียดของการให้คะแนนในแต่ละระดับ (Scoring Rubrics) (กรมวิชาการ, 2546, อ้างถึงใน จันทิมา เมยประโคน, 2555)

1. รูปแบบของเกณฑ์การประเมิน จำแนกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 เกณฑ์การประเมินในภาพรวม (Holistic Rubrics) หมายถึงแนวทางการให้คะแนนโดยพิจารณาจากภาพรวมของชิ้นงาน โดยจะมีคำอธิบายลักษณะของงานแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจนซึ่งเกณฑ์การประเมินในภาพรวมนี้เหมาะที่จะใช้ในการประเมินผลงานหรือชิ้นงานเพื่อพิจารณาคุณภาพในภาพรวม

1.2 เกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (Analytic Rubrics) หมายถึง แนวทางการให้คะแนน โดยพิจารณาจากแต่ละส่วนของงาน ซึ่งแต่ละส่วนจะต้องกำหนดแนวทางการให้คะแนนโดยมีค่านิยมหรือคำอธิบายลักษณะของงานในส่วนนั้น ๆ ในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน

2. การเขียนรายละเอียดการให้คะแนน (Scoring Rubrics) การเขียนรายละเอียดการให้คะแนนหรือให้ระดับคะแนนที่มีความชัดเจนผู้ประเมินท่านใดอ่านแล้วเข้าใจตรงกันให้คะแนนในระดับเดียวกัน และยิ่งผู้ตรวจผลงานมากคนเท่าไรอ่านแล้วเข้าใจตรงกันมากย่อมแสดงถึงความเชื่อมั่นของเกณฑ์การให้คะแนนดังนั้นการเขียนรายละเอียดการให้คะแนนจึงควรกำหนดเป็นลักษณะแยกรายละเอียดเป็นระดับ (Analytic Scoring) โดยกำหนดคุณลักษณะย่อยของประเด็น การประเมิน การกำหนดคะแนนหรือระดับคะแนนให้แต่ละประเด็นมีน้ำหนักเท่ากันในทุกประเด็น หรือมีน้ำหนักแตกต่างกันในแต่ละประเด็นเมื่อประเมินชิ้นงาน ผลงานหรือกระบวนการแล้วต้องตัดคะแนนผลรวมที่ได้ออกมาเป็นระดับคุณภาพของการประเมิน

2.8 ความสุขในการเรียนรู้

2.8.1 ความหมายของความสุขในการเรียน

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียนพบว่ามีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของความสุขและความสุขในการเรียนไว้หลากหลาย ดังนี้

Diener and Oishi (2004, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) ให้ความหมายว่า ความสุข คือ การที่บุคคลประเมินสภาพของชีวิตขณะนั้นซึ่งเป็นความพึงพอใจอาจทำได้หลาย ๆ รูปแบบ เช่น การประเมินภาวะสุขภาพชีวิตแต่งงาและชีวิตการทำงานคนที่มีความสุขจะมีอารมณ์ทางบวกสูงคิดและทำแต่ในสิ่งที่ดีในขณะที่คนขาดความสุขหรือมีอารมณ์ทางลบสูงมักจะทำและคิดในสิ่งที่เลวร้าย

อภิชัย มงคลม (2554) ให้ความหมายว่า ความสุข คือ สภาพชีวิตที่เป็นสุขอันเป็นผลมาจากการความสามารถในการจัดการปัญหาในการดำเนินชีวิต มีศักยภาพที่จะพัฒนาตนเองเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีโดยครอบคลุมถึงความดีงามภายในจิตใจภายใต้สภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป

กรกฎ ศรีปลั่ง (2558) ให้ความหมายว่า ความสุข คือ ภาวะที่นักเรียนมีความพึงพอใจต่อตนเองและสภาพแวดล้อมมีความสมบูรณ์ทั้งกายและทั้งใจมีความสามารถในการปรับตัว หรือความต้องการของตนให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่นสามารถเผชิญกับปัญหาหรืออุปสรรคในชีวิดได้อย่างเหมาะสมอีกทั้งความสุขยังเป็นการรับรู้ความรู้สึกและการประเมินความพึงพอใจในชีวิตทั้งหมดขอแต่ละบุคคลรวมไปถึงความพึงพอใจในเป้าหมายหลักและประสบการณ์ที่ได้รับรู้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ให้ความหมายว่าความสุขในการเรียน คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้และหลังจากเรียนรู้ไปแล้วทุกคนมีความห่วงหาซึ่งกันและกัน ยอมรับในความแตกต่างของกันและกันเชื่อมั่นในศักยภาพของกันและกันเปิดโอกาสให้ได้แสดงความสามารถและพัฒนาตนเองให้การเสริมแรงและสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จซึ่งจะมีผลให้บุคคลเห็นคุณค่าของตนเองมีความกล้าหาญที่จะเผชิญกับปัญหากล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองบุคคลอื่นและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2.8.2 องค์ประกอบและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของความสุขและความสุขในการเรียนสามารถนำเสนอได้ดังนี้

ความสุข

David G. Myers (1992, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ของความสุข ได้แก่

1. ความภาคภูมิใจในตนเอง กล่าวคือ มีความยอมรับตัวเองอย่างที่เป็นอยู่รู้สึกต่อชีวิตในทางที่ดีอาจจะมีอคติต่อตัวเองในทางบวกในระดับหนึ่ง เช่น มองว่าตนเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จมากกว่าล้มเหลวหรือมีการกระทำสิ่งที่ดี ๆ มากกว่ากระทำสิ่งที่ไม่ดีการมองตัวเองว่าอยู่เหนือกว่าคนระดับทั่วไปโดยเฉลี่ยหรือไม่รู้สึกว่าตนด้อยกว่าคนอื่นเลือกมองส่วนดีมองตนในทางบวกอย่างมีอคติเล็กน้อยจะเป็นปัจจัยคุ้มครองจากความกังวลใจและซึมเศร้าในทางตรงกันข้าม การที่ชอบเปรียบเทียบว่าตนด้อยกว่าคนอื่นจะส่งผลให้ไม่มีความสุขโดยรวมแล้วคือพอใจในตัวเองในระดับที่เหมาะสม ไม่ถึงขั้นหลงตัวเองไม่เคร่งเครียดที่จะบีบคั้นให้มีความภาคภูมิใจในตัวเองสูงจะทำให้มีความสุขได้

2. การรับรู้ถึงการควบคุมชีวิตตนเอง ได้ กล่าวคือ รับรู้ว่าสามารถเลือกชะตาชีวิตของตนเองได้ การสำรวจประชากรทั่วประเทศสหรัฐอเมริกาโดยมหาวิทยาลัยมิชิแกน พบว่าคนที่มีความรู้สึกว่าเขาสามารถควบคุมชีวิตของเขาเองได้จะจัดการกับปัญหาที่ทำให้เกิดความเครียดได้ดีกว่าและจะมีความรู้สึกในทงบวกหรือความพอใจในชีวิตมากกว่าคนที่สามารถพัฒนาการควบคุมชีวิตตนเองได้ดีขึ้นจะมีสุขภาพและขวัญกำลังใจที่ดีขึ้นความจริงข้อนี้ได้มาจากการวิจัยของนักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยเยล ผู้ใช้วิธีสนับสนุนให้คนไข้ในสถานพักฟื้นมีอำนาจในการควบคุมตนเองเพิ่มขึ้น เช่น การตัดสินใจเรื่องเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของเขาและการมีส่วนกำหนดนโยบายของสถานพักฟื้นพบว่า 93% ของคนไข้ตื่นตัวกระฉับกระเฉงและมีความสุขเพิ่มขึ้นการวิจัยในสถานที่ทำงานรวมทั้งในคุกก็ให้ผลคล้ายคลึงกัน เช่น เมื่อมีการอนุญาตให้ผู้ต้องขังเป็นผู้ดัดสินใจเรื่องการจัดที่นั่ง การควบคุมไฟและโทรทัศน์ในห้องนันทนาการ พบว่าผู้ต้องคุมขังเหล่านั้นมีความเครียดลดลงและมีความสุขเพิ่มขึ้น คนที่สามารถควบคุมการใช้เวลาได้ดีมีการวางแผนใช้เวลาสนองความพอใจได้อย่างมีประสิทธิภาพและทำให้ได้ตรงคามเป้าหมายจะก่อให้เกิดความมั่นใจพอใจว่าเขาเป็นผู้ควบคุมเวลาของเขาได้ และสิ่งนี้นำไปสู่ความพอใจและความสุข

3. การมองโลกในแง่ดี กล่าวคือ การมีความหวังเต็มเปี่ยม มีความเชื่อมั่นว่าตัวเองสามารถทำอะไรได้แทบทุกอย่าง หากทำอะไรใหม่ ๆ ก็คาดว่าจะสำเร็จการมองโลกในแง่ดีจะเป็นคนที่มีความสุขมากกว่าคนที่มองโลกในแง่ร้ายคนมองโลกในแง่ดีจะเครียดน้อยกว่า จึงมีสุขภาพดีกว่าคนมองโลกในแง่ดีจะมองอุปสรรดเป็นสิ่งท้าทายให้เขาต้องปรับปรุงตัวเองจะมองว่าทุกสิ่งทุกอย่างมีทางเป็นไปได้ ดังนั้น จึงพอใจและกล้าตัดสินใจกล้าเสี่ยงและประสบความสำเร็จมากกว่าแต่การมองโลกในแง่ดีที่จะนำความสุขมาให้ หมายถึงการมองโลกในแง่ดีบนพื้นฐานของความเป็นจริง (realism) ไม่ใช่การเพ้อฝันคาดหมายสูงมองโลกในแง่ดีอย่างไม่สมจริงซึ่งหากชีวิตจริงไม่เป็นไป เช่นนั้นจะทำให้คน

แบบนี้ผิดหวังและทุกข์มาก ดังนั้นชีวิตที่มีความสุขจึงไม่ใช่อยู่ที่การมองในแง่บวกหรือการมองในแง่ดีเท่านั้น คือ การผสมผสานของการมองโลกในแง่ดีซึ่งทำให้เราเกิดความหวังและมองโลกในแง่ร้ายตามความเป็นจริง เพื่อป้องกันไม่ให้เราอิ่มอกอิ่มใจมากเกินไปรวมทั้งการเป็นคนมองโลกตามความเป็นจริง สามารถแยกแยะได้ว่ามีปัจจัยบางอย่างที่ขึ้นอยู่กับเราเราควบคุมเปลี่ยนแปลงมันได้และมีปัจจัยบางอย่าง เช่น สถานการณ์ภายนอกที่เราควบคุมไม่ได้

4. การรับรู้ถึงการเข้าสังคม กล่าวคือ การที่รับรู้ถึงการมีสัมพันธภาพอันดีกับบุคคลอื่น ๆ มีการทำกิจกรรมร่วมกันไม่ว่าจะกับเพื่อน ครอบครัว หรือคนรักก็ตามการออกไปทำกิจกรรมจะทำให้ร่าเริง อารมณ์ดี รวมถึงได้พบคนใหม่ ๆ ทำให้มีความสุขและความพอใจในชีวิตนักจิตวิทยาพบว่าคนที่มีคู่ครอง มีญาติ และมีเพื่อนที่ดีคอยให้ความสนับสนุนช่วยเหลือทางสังคมทำให้เขาหรือเธอเกิดความรู้สึกมั่นคงอบอุ่นเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งของชีวิตที่มีความสุข

Diene (1984, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) กล่าวว่า องค์ประกอบของความสุขประกอบด้วย

1. ความพึงพอใจในชีวิต (Life satisfaction) หมายถึง การที่บุคคลมีความพอใจในสิ่งที่ตนเป็นและกระทำอยู่ สอดคล้องกับความเป็นจริงและยอมรับกับสิ่งที่เกิด

2. ความพึงพอใจในงาน (Work satisfaction) หมายถึงการที่บุคคลได้กระทำในสิ่งที่ตนรักพอใจกับสภาพแวดล้อมในการดำเนินชีวิต งานที่กระทำสำเร็จและเกิดประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น

3. อารมณ์ทางด้านบวก (Positive affect) หมายถึงการที่บุคคลมีอารมณ์ความรู้สึกเป็นสุขกับสิ่งที่ดี รับรู้ถึงความดีงามและคุณประโยชน์ของสิ่งที่ได้กระทำในการคำเนินชีวิตของตนเอง

4. อารมณ์ทางค้านลบ (Negative affect) หมายถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นทุกขกับสิ่งที่ไม่ดีที่เกิดขึ้นในการดำเนินชีวิต เช่น เบื่อหน่าย ซึมเศร้า ไม่สบายใจเมื่อดำเนินชีวิตที่ผิดพลาดอยากปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

Christopher et al. (2007, อ้างถึงใน สำราญ สิริภคมงคล, 2554) ศึกษาแบบรายงานตนเองในด้านความสุข การอยู่ดีมีสุข จากการสังเกตพฤติกรรมทางสังคม พบว่าองค์ประกอบของความสุขประกอบด้วย

1. ความภูมิใจในคนเอง หมายถึง ความรู้สึกทางจิตใจหรือเชื่อมั่นในการปฏิบัติของดนในพฤติกรรมที่แสดงออกที่ส่งผลต่อความรู้สึกของตนเองในความสามารถที่จะกระทำกิจกรรมนั้นได้ด้วยตนเองทำให้เกิดความคิดกล้าแสดงออก

2. ความสามารถทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น สังคมสิ่งแวดล้อมได้อย่างปกติสุข มีความยืดหยุ่นในการอยู่ร่วมกันรู้ที่จะปรับตัวได้อย่างพอดีกับสังคม

3. ความพึงพอใจในชีวิต หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายความต้องการหรือแรงจูงใจ

ชุติไกร ตันดิชัยวนิช (2551, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขนั้นบุคคลจะต้องมีความพึงพอใจในชีวิต เพื่อเป็นส่วนประกอบทางด้านจิตใจที่จะนำไปสู่ความเป็นดีอยู่ดี และเป็นสิ่งที่ปรารถนาของบุคคล โดยจะมีลักษณะครอบคลุมองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ

1. การมีความสุขในการดำเนินชีวิต (Zest) หมายถึง เป็นผู้ที่มีความสุขในการทำกิจวัตรประจำวันมีการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมมีการติดต่อกับผู้อื่นมีความคิดสร้างสรรค์ และมีความพอใจในสภาพที่เป็นอยู่

2. มีความตั้งใจและอดทนต่อชีวิต (Resolution and Fortitude) หมายถึง มีการยอมรับว่าชีวิตมีความหมายมีการยอมรับว่าปัญหาเหล่านั้นเป็นประสบการณ์ชีวิตที่ให้ประโยชน์สามารถต่อสู้กับ ปัญหาหนักๆในชีวิตได้ โดยไม่คิดจะเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตที่เกิดขึ้น

3. ความสอดคล้องระหว่างเป้าหมายกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง (Congruence between desired and achieved goals) หมายถึง ความรู้สึกว่าความต้องการหรือเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้บรรลุเป้าหมาย

4. อัตมโนทัศน์ (Self-Concept) หมายถึง การรับรู้ว่าตนเองมีสุขภาพกาย จิตและสังคมดีมีความรู้สึกว่าตนได้ทำในสิ่งที่ดีที่สุดและปัจจุบันดีกว่าในอดีต และมีความรู้สึกว่าร่างกายยังแข็งแรงสามารถพบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นได้และพร้อมที่จะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในชีวิตได้

5. ระดับอารมณ์ (Mood tone) หมายถึง การแสดงออกที่แสดงถึงความสุขการมีทัศนคติและอารมณ์ในทางที่ดีมีความพอใจในเหตุการณ์ปัจจุบัน พอใจที่จะติดต่อกับบุคคลที่มีอายุน้อยกว่าและไม่รู้สึกเศร้าหรือว้าเหว่แต่อย่างใด

ความสุขในการเรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของการเรียนรู้อย่างมีความสุขไว้ 6 แนวคิด ดังนี้

1. เด็กแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง ซึ่งควรจะมีสิทธิที่จะเป็นตัวของตัวเองที่ไม่เหมือนใคร มีเอกลักษณะเฉพาะตัวมีความคิดความสนใจในสิ่งต่าง ๆ มีความรู้สึกรัก โกรธ ดีใจ เสียใจ เหมือนผู้ใหญ่เด็กควรได้รับโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดความสามารถของตนเองควรมีโอกาสได้เลือกอนาคติของตนเองผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเป็นพ่อ แม่ ญาติหรือครูควรจะเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาไม่ใช่ผู้ออกคำสั่งการคัดสินใจเลือกเรียนเพื่อการดำเนินชีวิดในอนาคตเป็นสิทธิ์ โดยชอบธรรมของเด็ก

2. ครูควรมีความเมตตา จริงใจอ่อนโยนต่อเด็กทุกคนเข้าใจพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก ทุกคน เข้าใจความคิดความฝันอันกว้างไกลของเด็กแต่ละคนเปิดโอกาสให้เขาได้สานฝันไปถึง

จุดหมายที่วางไว้ ครูควรเอาใจใส่เด็กทุกคนเท่าเทียมกันมีความยุติธรรมสม่ำเสมอวางตัวเป็นแบบอย่างที่ดี อารมณ์ดีแจ่มใสมีการเตรียมความพร้อมในการสอนให้มีคุณภาพอยู่เสมอ อดทนเสียสละ มุ่งมั่นที่จะช่วยเด็กให้รู้จักตนเองรู้จักแก้ไขปัญหาอย่างมีสติและมีคุณธรรม

3. เด็กเกิดความรัก ภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ รู้จักตนเอง เห็นคุณค่าของชีวิตรับรู้ความหมายของการมีชีวิตอยู่รู้จุดดีจุดด้อยของตนคิดหาวิธีการปรับปรุงแก้ไขเข้าใจธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงและรู้จักปรับตัวเองให้อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น ๆ ได้โดยไม่เสียสุขภาพจิตรู้จักเกรงใจให้เกียรติผู้อื่นมีเหตุผลพร้อมที่จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ

4. เด็กแต่ละคนมีโอกาสได้เลือกเรียนตามความถนัดความสนใจของตนเองเพื่อค้นพบความสามารถของตนเอง มีกำลังที่จะต่อเติมความฝันของตนเองได้รับรู้ว่าวิทยาการแขนงต่าง ๆ มีประโยชน์ถ้าเขาเอาใจใส่ มุ่งมั่น ได้เรียนรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างไกล (ear to know) เรียนให้เข้าใจและทำได้ทำสิ่งต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ (loam to do) เรียนรู้จนรู้จักเข้าใจวิธีคิดและปฏิบัติตนของคนในอาชีพนั้น ทั้งยังสามารถประยุกต์ความรู้เข้ากับตนเองเพื่อความสุขของตนเองและคนรอบข้าง

5. บทเรียนที่สนุก แปลกใหม่ จูงใจให้คิดตาม เร้าใจให้อยากค้นหา เพิ่มเติมความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจรู้จักคิดและพัฒนาความคิดจากความรู้ที่มีอยู่ให้ขยายไปสู่ความรู้ใหม่เกิดความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลองเพื่อหาความจริงเกิดความตื่นเต้นในการเรียนรู้รักการเรียนมีระบบในการเรียนและเห็นประโยน์ของการเรียนที่ไม่ได้จำกัดอยู่แต่ในห้องเรียนเท่านั้น แต่อาจมีความสัมพันธ์กับธรรมชาติสิ่งแวดล้อมความเป็นไปในชีวิตปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ต่อชีวิตในแต่ละ ท้องถิ่น

6. สิ่งที่เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ไม่จำกัดเฉพาะในบทเรียนแต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในสถานการจริงทั้งยังสามารถคาดคะเนพยากรณ์หรือตั้งข้อสันนิษฐานต่าง ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การค้นคว้าเพื่อพิสูจน์ความจริงรู้จักการวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ มีความคิดที่มีเหตุผลมีจุดยืนที่แน่นอนเชื่อมั่นในตนเองรู้จักการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่าสามารถให้ความช่วยเหลือผู้อื่นแนะนำผู้อื่นได้เมื่อเติบโตขึ้น

นฤมล อึ้งเจริญ (2552, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) กล่าวว่า องค์ประกอบการเรียนรู้ในชั้นเรียนอย่างมีความสุขจำแนกออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย

1. ด้านการจัดการเรียนการสอน หมายถึง ผู้เรียนที่เกิดความรู้สึกพึงพอใจประทับใจภาคภูมิใจและรักการเรียนรู้ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด่าง ๆ ที่ประกอบด้วยการเข้าชั้นเรียนการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การตอบคำถาม การตั้งคำถาม การแสดงความสามารถหน้าชั้นเรียนการทำแบบฝึกหัดการบ้าน การปฏิบัติภาระงานในชั่วโมงเรียนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองการฟังคำอธิบายของครูการแสดงความคิดเห็นการมีโอกาสเลือกทำกิจกรรมต่าง ๆ การได้แสวงหาความรู้ใหม่ ๆ รวมถึงการมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เรียนและนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ด้านบุคคล หมายถึง ผู้เรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ ประทับใจ ชอบใจ ภาคภูมิใจในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นและครูประกอบด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูล การให้ความร่วมมือ การให้อภัย การแสดงความรักความเอาใจใส่การให้และการแบ่งปันการมีเหตุผลยอมรับฟังความคิดเห็นคนอื่น การได้รับคำชมเชยและให้กำลังใจจากเพื่อนและครูรวมถึงการมีความภาคภูมิใจในตนเองรักเพื่อนรักครู

3. ด้านสภาพแวดล้อม หมายถึง ผู้เรียนมีความรู้สึกพึงพอใจ ประทับใจ สบายใจ ภาคภูมิใจมั่นใจในตนเองจากการได้อยู่ในบรรยากาศ และสภาพเวคล้อมภายในชั้นเรียนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียน ประกอบด้วยบรรยากาศทางกายภาพและบรรยากาศทางจิตวิทยา เช่น ความสะอาด การจัดที่นั่ง ความเหมาะสมของแสง เสียง ป้ายนิเทศ สื่อการเรียนรู้ มุมส่งเสริมการเรียนรู้มุมแสดงผลงานนักเรียนความอบอุ่นและปลอดภัยรวมถึงการมีโอกาสเลือกทำกิจกรรมต่าง ๆ และการได้แสวงหาความรู้ใหม่ ๆ

2.8.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวของกับการสร้างความสุขในการเรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540) มีแนวคิดหลักการคือต้องการให้เด็กได้แสวงหาความรู้ ทักษะประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างมีความสุขให้โรงเรียนเป็นแหล่งค้นพบสิ่งมหัศจรรย์ที่เด็กสามารถพบได้ด้วยตัวของตัวเอง ซึ่งแนวคิดในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนของทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุขมีดังนี้

กิติยวดี บุญซื่อ และคณะ (2540, อ้างถึงใน ชฎายุ บุตรศรี, 2563)ได้นำเสนอการเรียนรู้อย่างมีความสุขประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 6 ประการ ได้แก่

1. เด็กทุกคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจและสมองมีสิทธิ์ที่เป็นตัวของตัวเองมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมีความคิด ความรู้สึก เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ มีจุดเด่น จุดด้อยแตกต่างกันไป รวมทั้งการได้รับการปฏิบัติอย่างมนุษย์คนหนึ่ง

2. ครูมีเมตตาจริงใจและอ่อนโยนต่อเด็กอย่างทั่วถึงครูเข้าใจธรรมชาติของเด็กทุกคนเข้าถึงความละเอียดอ่อนและความฝันของพวกเขาและให้โอกาสเด็กได้เดินตามฝัน และปฏิบัติต่อเด็กทุกคนอย่างเท่าเทียมมีความยุติธรรมและเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็ก

3. เด็กเกิดความรักและภูมิใจในตนเองรู้จักปรับตัวเห็นคุณค่าของชีวิตและความเป็นมนุษย์ของตนเด็กรู้ถึงความหมายของการมีชีวิตอยู่ยอมรับจุดเด่นและจุดด้อยของตน รวมทั้งหาวิธีแก้ไขเข้าใจการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้

4. เด็กแต่ละคนมีโอกาสเลือกเรียนสิ่งที่ตนถนัดและสนใจเพื่อให้เด็กค้นพบความสามารถที่ซ่อนอยู่และรอการพัฒนาได้รับรู้ถึงศาสตร์แขนงต่าง ๆ และสามารถเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและกว้างขวางเพื่อให้เข้าใจและสามารถที่จะประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ยังสามารถประยุกต์ให้เข้ากับตนเองได้

นอกจากนั้นในการจัดการเรียนการสอนโดยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541) ได้เสนอแนะการจัดบรรยากาศในห้องเรียนไว้ดังนี้

1. มีการสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนที่ผ่อนคลายไม่กดดันด้วยเนื้อหาที่ยากเกินไปจนเด็กเกิดความล้ำไม่สนใจ และบทเรียนไม่ง่ายเกินไปจนเด็กหมดความสนใจเนื้องหาต่อความต่อเนื่องกับบทเรียนที่เคยเรียนมาแล้ว

2. มีการเปิดโอกาสให้เด็กกล้ำแสดงออกได้แสดงความสามารถเพื่อเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับคนเอง ซึ่งจะทำให้เขาเกิดความภาคภูมิใจ

3. ส่งเสริมให้เด็กได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดในแต่ละกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดภายในชั้นเรียนเพื่อให้รู้จักการยอมรับเหตุผลของผู้อื่น

4. ส่งเสริมให้เด็กได้มีการคิดและการแก้ปัญหาโดยอาศัยเหตุผลประกอบการตัดสินใจ

5. จัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีลักษณะส่งเสริมหรือกระตุ้นความสนใจ เช่น การจัดป้ายนิเทศ การจัดสภาพห้องที่สะอาด

6. มีการจัดสื่อการเรียนการสอนให้เพียงพอเพื่อให้เด็กได้สัมผัสมีขนาดพอเหมาะมีสีสันสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจและความเร้าใจ

7. ส่งเสริมให้เด็กได้มีการศึกษาค้นคว้านอกห้องเรียนเพื่อส่งเสริมความรู้แก่ตนเอง

8. จัดที่นั่งให้ผู้เรียนอย่างพอเหมาะ

9. ส่งเสริมให้มีการปรับปรุงพัฒนาผลงานของผู้เรียนเอง และให้เพื่อนช่วยในการประเมินผลงานของตนเองด้วย

จำรัส นองมาก (2547, อ้างถึงใน โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเรียนอย่างมีความสุขของผู้เรียนสามารถแยกกล่าวเป็นข้อ ๆ ได้ดังนี้

1. บรรยากาศในห้องเรียนสภาพทั่วไปต้องสะอาดเรียบร้อย นักเรียนได้เรียนอยู่ในสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เหมาะสม เช่น มีป้ายนิเทศให้ความรู้ มุมประสบการณ์ ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองมากที่สุดมีกฎหรือระเบียบในการปฏิบัติตนมีความผูกพันในทางที่ดีและมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นเพื่อเสริมผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน เช่น ผลงานของผู้เรียนที่ทำให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองและชื่นชมผลงานของผู้อื่น เป็นต้น

2. บรรยากาศในโรงเรียนสภาพภายในโรงเรียนโดยทั่วไปต้องสะอาด สวยงาม ร่มรื่นและปลอดภัยโรงเรียนต้องทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกว่าโรงเรียนเปรียบเสมือนบ้านที่สองของเขาที่เมื่อเขามาอยู่ที่โรงเรียนก็มีความรู้สึกสะดวกสบายและอบอุ่น เช่น เดียวกับอยู่ที่บ้านการจัดสภาพแวดล้อมในโรงเรียนต้องเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุด ห้องปฏิบัติกรต่าง ๆ สวนหย่อมไม้ดอกไม้ประดับ ฯลฯ ต้องพร้อมที่จะให้นักเรียนมีโอกาสศึกษาหาความรู้

และนอกจากนั้นปฏิสัมพันธ์ของบุคลากรในโรงเรียนกับนักเรียนกับผู้ปกครองของนักเรียนต้องเป็นไปในทางที่ดีเป็นที่ประทับใจของผู้พบเห็น

3. ความพร้อมของผู้เรียนผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจจึงจะเรียนวิชาใดวิชาหนึ่งได้อย่างมีความสุขความพร้อมทางร่างกายนอกจากสภาพปกติที่ไม่เจ็บป่วยหิวโหย ง่วงนอน หรืออาการอื่น ๆ ทางร่างกายแล้วยังจะต้องหมายถึงความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนในเนื้อหาวิชานั้น ๆ ส่วนความพร้อมทางด้านจิตใจเป็นความรู้สึกของผู้เรียน ทำอย่างไรจะให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกที่อยากจะเรียน ซึ้งถ้าครูผู้สอนทำให้ผู้เรียนชอบในวิชาที่สอนนั้นแล้วความรู้สึกเช่นที่ว่าจะเกิดขึ้นเอง

4. ความพร้อมของผู้สอนครูผู้สอนที่มีความพร้อมจะสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างมั่นใจ การสอนประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ความพร้อมของครูผู้สอนจะเกี่ยวข้องกับการวางแผนการสอน การศึกษาเอกสารหลักสูตร คู่มือครู เอกสารความรู้ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการจัดทำกำหนดการสอนการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดทำเอกสารประกอบการจัดกิจกรรม เช่น ใบงานแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมแบบบันทึกคะแนน ฯลฯ และนอกจากนั้นจะต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้พร้อมที่จะอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.9.1 งานวิจัยในประเทศ

ศิริพร ทองย้อย (2557) ได้ศึกษาความสุขและแนวทางเสริมสร้างความสุขในการเรียนของนักเรียนโรงเรียนธัญรัตน์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 พบว่า ความสุขในการเรียนโดยรวมของนักเรียนโรงเรียนธัญรัตน์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4 จำแนกตามระดับชั้นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสุขในการเรียน พบว่าส่วนมากระดับชั้นของนักเรียนมีความสัมพันธ์ต่อความสุขในการเรียน ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีระดับชั้นต่างกัน มีความสุขในการเรียนแตกต่างกัน

จิรภา อรรถพร (2557) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชั้นศึกษาค้นคว้า (Action) เป็นขั้นที่นักเรียนศึกษาค้นคว้าใบความรู้แต่ละสัปดาห์ 2) ขั้นเชื่อมโยงปัญหา (Transfer) ในขั้นนี้นักเรียนจะเชื่อมโยงปัญหาจากโจทย์ที่ครูตั้งขึ้นกับใบความรู้ที่นักเรียนศึกษาในขั้นศึกษาค้นคว้าเพื่อใช้ตอบปัญหา 3) ขั้นระดมสมอง (Brainstorming) ขั้นตอนนี้นักเรียนจะต้องระดมสมองร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อสรุปประเด็นจากเรื่องที่ได้ศึกษาค้นคว้าจากใบความรู้

4) ชั้นสังเกตการณ์ (Observation) ในชั้นนี้นักเรียนต้องเข้าไปศึกษาข้อมูลผลการระดมสมองของกลุ่มอื่นเพื่อนำมาใช้เชื่อมโยงและอภิปรายชั้นสะท้อนคิด และ 5) ชั้นสะท้อนคิด (Reelection) ในชั้นนี้นักเรียนต้องสะท้อนสิ่งที่เรียนรู้จากชั้นตอนต่าง ๆ ว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง นอกจากนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองแล้ว ครูสามารถสังเกตร่องรอยพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนพร้อมทั้งให้คำแนะนำช่วยเหลือและให้ข้อเสนอแนะ

กฤตนัย ชุมวุฒิศักดิ์ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยหน่วยการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส15101 สังคมศึกษา 5 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (GAME-BASED-LEARNING) โดย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ 2) พัฒนาเจตคติความเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย และ 3) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (Game-Based-Learning ในรายวิชาวิชาสังคมศึกษา 5 นักเรียนร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโคกสระน้อย ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวนนักเรียน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกมจำนวน 8 แผน 2) เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนแบบบันทึกประจำวันของครูผู้สอน แบบสัมภาษณ์นักเรียน และ แบบทดสอบย่อยท้ายวงจร 3) แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์ แบบวัดเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิธีประชาธิปไตยและ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 70.45 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 2) นักเรียนมีคะแนนเจตคติความเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.54 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 100 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 72.7

รสิตา รักสกุล และคณะ (2558) ได้ศึกษาเรื่อง สัมฤทธิ์ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้ Active Learning ของนักศึกษาในรายวิชาการบริหารจัดการยุคใหม่และภาวะผู้นำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสัมฤทธิ์ผล และ 2) ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อสัมฤทธิ์ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้ Active Learning ของนักศึกษาในรายวิชาการบริหารจัดการยุคใหม่และภาวะผู้นำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา GEN 351 การบริหารจัดการยุคใหม่

และภาวะผู้นำ ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 407 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ 2) แบบทดสอบหาสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่าผลการเปรียบเทียบคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ โดยใช้ Active Learning หลังการจัดการเรียนการสอนมีคะแนนจากการทดสอบสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการโดยใช้ Active Learning อยู่ในระดับมาก

สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี (2560) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเรียกว่า POARE Model มีขั้นตอนที่สำคัญ คือ ขั้นที่ 1 ครูเตรียมความพร้อมเป็นขั้นที่ครูเตรียมความพร้อมก่อนจัดการเรียนรู้ทั้งการวิเคราะห์เนื้อหา ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้และฝึกทักษะที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เช่น ทักษะการตั้งคำถามการแก้ปัญหาเมื่อนักเรียนไม่ให้ความร่วมมือ ขั้นที่ 2 นักเรียนทราบทิศทางในการเรียนเป็นขั้นครูสร้างบรรยากาศในการเรียนให้แก่นักเรียน โดยแจ้งวัตถุประสงค์และข้อตกลงในการเรียนให้นักเรียนทราบ สำรวจเจตคติของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนมีความรู้ ความสนใจและประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ขั้นที่ 3 นักเรียนเรียนรู้โดยการปฏิบัติเป็นขั้นที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในคาบเน้นให้นักเรียนได้ฟัง พูด อ่าน เขียน สะท้อนคิด ผ่านการลงมือปฏิบัติ ครูคอยกระตุ้นทางอ้อม ขั้นที่ 4 ครูส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกเป็นขั้นที่ครูคอยให้การสนับสนุนให้กำลังใจ และให้ข้อมูลย้อนกลับในผลงานของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติทางบวกจากการลงมือทำกิจกรรม ขั้นที่ 5 ประเมินการเรียนรู้รอบด้าน (Evaluation: E) เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ ให้นักเรียนประเมินตนเองว่ามีส่วนร่วมในการเรียนมากน้อยเพียงใด โดยเขียนลงในสมุดบันทึก และครูประเมินนักเรียนตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัย เช่น ประเมินความรู้ ความคิดจากการตอบคำถาม การอภิปรายในชั้นเรียน การอ่านสมุดบันทึกของนักเรียน ตรวจงาน ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนผลงานในชั้นเรียนหรืองานที่มอบหมายเพิ่มเติมเป็นการศึกษาค้นคว้านอกห้องเรียนด้วยตนเอง

ทรรศนัย โกวิทยากร และมาเรียม นิลพันธุ์ (2564) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกระดับประถมศึกษาด้วยเกมการเรียนรู้เป็นฐานสำหรับนักเรียนเจเนอเรชันแอลฟา ผลการศึกษาพบว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานได้เปลี่ยนจุดเน้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการบรรยายและการเขียนเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติลงมือทำ สามารถกระตุ้นเร้าความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และช่วยให้นักเรียนค้นพบวิธีการใหม่ ๆ ในการทำงานเป็นผู้สร้างองค์ความรู้อย่างกระตือรือร้นจนบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

2.9.1 งานวิจัยต่างประเทศ

Vicuna Laura (2017) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบเกม : การสร้างประสิทธิภาพและกระตุ้นประสบการณ์การเรียนรู้ (Educational Games Design : Creating an Effective and Engaging Learning Experience) โดยงานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมในการสอนและสังเกตผลว่าสามารถสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนานในฐานะที่เป็นเครื่องมือการสอนที่มีประสิทธิภาพงานวิจัยฉบับนี้แบ่งออกเป็นสองส่วนโดยส่วนแรกเป็นการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ มโนทัศน์ของการสร้างและตกผลึกทางปัญญา และผลของการเรียนการสอนแบบของระบบการเรียนการสอนแบบดังเดิมส่วนที่สองมุ่งศึกษาใกระบวนการออกแบบเกม ได้แก่ เกมมิฟิเคชั่นและการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในที่สุดงานวิจัยชิ้นนี้ได้มุ่งไปสู่ระบบการศึกษาของประเทศฟินแลนด์และทำการปฏิรูประบบการสอนในที่สุดผลของงานวิจัยสรุปว่า ในส่วนแรกได้ผลว่าเกมแอนิมอลคิงด้อม (Animal Kingdom) ซึ่งครูผู้สอนปฐมวัยใช้ในการสอนเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับเรื่องสัตว์พบว่าโดยการรักษาสมดุลระหว่างการเล่นเกมและเนื้อหาในการเรียนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในหัวข้อต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดีโดยได้มีการทดลองใช้เกมในโรงเรียนปฐมวัยมัวนูล่าและผู้วิจัยได้รับผลตอบรับที่ดี และสามารถสรุปได้ว่า วิธีการสอนที่รวมเกมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของวิธีสอนได้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับประสบการณ์เรียนที่มีประสิทธิภาพได้

Casas and Gonzalez-Carrasco (2019) ศึกษาความสุขเทียบกับอายุ: การศึกษาวิจัยในเด็กอายุมากกว่า 8 ปี โดยทำการศึกษาวิจัยใน 15 ประเทศ เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระดับความสุขในเด็กอายุตั้งแต่ 8 ขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า แนวโน้มของความสุขลดลงเมื่อเด็กอายุ 10 ปี และลดลงอย่างต่อเนื่องเมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น

Dema & Tshering (2020) ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กรณีศึกษาโรงเรียนประถมศึกษาในปูตาน ประชากร ได้แก่ นักเรียนเกรด 5 จำนวน 59 คน จากนั้นคัดเลือกโดยการสุ่มตัวอย่างแบบคละความสามารถและคละเพศได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 29 คน ทดลองเป็นเวลา 4 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบและแบบสอบถามโดยเก็บข้อมูลแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และใช้แบบสอบถามหลังจากการทดลองเสร็จสิ้นผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเกรด 5 นักเรียนมีมุมมองเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกครูต้องมีการเตรียมการและจัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ

2.10 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้มีวิธีการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

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

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 1 ห้อง จำนวนทั้งหมด 31 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีดังต่อไปนี้

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pre-test) และหลังการจัดการเรียนรู้ (Post-test) แบบปรนัย ชนิด 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ

3.2.3 แบบวัดระดับความสุขในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยนำแบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ของสิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) มาประยุกต์ใช้ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ จำนวน 45 ข้อ

3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือตามลำดับดังต่อไปนี้

3.3.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ วิชาพื้นสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด วิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

3.3.1.2 ศึกษาวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.1.3 ศึกษาหลักการและเครื่องมือเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและเกมเบ็ดเตล็ดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.1.4 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.3.1.5 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ วิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา รหัสวิชา พ 11121 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ตัวเรา มาตรฐาน พ 1.1 ร่างกายของเรา อวัยวะภายนอก การดูแลรักษา มาตรฐาน พ 1.1 ฟันของเรา อวัยวะในช่องปาก การดูแลรักษาและวิธีแปรงฟันใช้จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ ทั้งหมด 4 คาบ คาบละ 50 นาที

3.3.1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องและครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	เกมในการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1. อวัยวะภายนอก	1. อธิบายเกี่ยวกับลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอกได้ (K) 2. จับคู่ภาพและชื่อของอวัยวะภายนอกตรงกัน (P) 3. ร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (A)	เกมวิ่งผลัดลูกโป่ง	50
2. การดูแลรักษาอวัยวะภายนอก	1. อธิบายเกี่ยวดูแลอวัยวะภายนอกได้ (K) 2. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการดูแลรักษาอวัยวะภายนอกได้ด้วยตนเอง (P) 3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (A)	เกมบอลลอดอุโมงค์	50
3. อวัยวะในช่องปาก	1. อธิบายเกี่ยวกับลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะในช่องปากได้ (K) 2. จับคู่ภาพของอวัยวะในช่องปากที่สัมพันธ์กับหน้าที่ของอวัยวะนั้น ๆ ได้ (P) 3. ตั้งใจฟังขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (A)	เก็บวิ่งเก็บของ	50
4. การดูแลรักษาและวิธีแปรงฟัน	1. อธิบายเกี่ยวการดูแลรักษาวิธีแปรงฟันได้ (K) 2. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการดูแลรักษาและวิธีแปรงฟันได้ด้วยตนเอง (P) 3. สนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (A)	เกมจับคู่	50

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

+1 หมายถึง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3.3.1.8 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่ได้จากข้อ 3.3.1.8 มาวิเคราะห์

3.3.1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

3.3.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 28 ข้อ คัดเลือกไว้ 12 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

ตารางที่ 3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

แผนที่	สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	จำนวนข้อสอบที่สร้าง	
			สร้าง	ต้องการ
1	1. อวัยวะภายนอก	- อธิบายเกี่ยวกับลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอกได้ (K)	7	3
2	2. การดูแลรักษาอวัยวะภายนอก	- อธิบายเกี่ยวกับวิธีดูแลอวัยวะภายนอกได้ (K)	7	3
3	3. อวัยวะในช่องปาก	- อธิบายเกี่ยวกับลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะในช่องปากได้ (K)	7	3
4	4. การดูแลรักษาและวิธีแปรง	- อธิบายเกี่ยวกับการดูแลรักษาวิธีแปรงฟันได้ (K)	7	3
รวม			28	12

3.3.2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยเลือกการสร้างข้อสอบแบบเลือกตอบตามวิธีการสร้างของสมนึก ภัททิยธนี (2560)

3.3.2.2 ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหาสาระ รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เพื่อสร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

3.3.2.3 วิเคราะห์น้ำหนักคะแนน เพื่อให้ครอบคลุมสัมพันธ์กับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวนข้อสอบที่สร้างขึ้นและข้อสอบที่ต้องการ

3.3.2.4 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (กลุ่มเดิม) เพื่อประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

(Index of Item Object Congruence) หรือ (IOC) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ว่าแบบทดสอบตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

-1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.3.2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ คิดวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยใช้สูตร IOC ของ สมนึก ภัททิยธนี (2565) เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป เพื่อใช้จริง จำนวน 12 ข้อ

3.3.2.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการแก้ไขแล้วพิมพ์เป็นฉบับทดลองไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนนประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เคยเรียนวิชานี้มาวิเคราะห์หาคุณภาพ

3.3.2.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการทดลองใช้มาตรวจให้คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบเกิน 1 ตัวเลือกให้ 0 คะแนน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย อำนาจจำแนก และความเชื่อมั่นตามวิธีของ Lovet (อรัญ ซุยกระเดื่อง, 2567) คัดไว้เฉพาะข้อที่มีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป โดยได้ค่าอำนาจจำแนกที่ 0.81

3.3.2.8 จัดทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 12 ข้อ เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย

3.3.3 การสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

การสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา มีลำดับขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.3.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.3.2 สร้างแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา โดยนำแบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้ ของสิริกุล กิตติมงคลชัย (2562) มาประยุกต์ใช้ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์ให้คะแนนและเกณฑ์แปลผล ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับมากที่สุด

ปานกลาง หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับปานกลาง

น้อยที่สุด หมายถึง ข้อความนี้ตรงความคิดเห็นท่านในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์ในการประเมินระดับค่าคะแนนเฉลี่ยของความสุขในการเรียน แบ่งตามระดับคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.34-3.00 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.67-2.33 หมายถึง ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความสุขในการเรียนในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.66 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 45 ข้อ เพื่อนำมาใช้จริง

3.3.3.5 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำแบบวัดระดับความสุขไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการวิจัยไว้ 2 ขั้นตอนดังนี้

3.4.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1.1 ผู้วิจัยขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ถึงผู้เชี่ยวชาญและผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสาราม จังหวัดมหาสารคาม เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการใช้กลุ่มเป้าหมาย สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการวิจัย

3.4.1.2 ศึกษารายละเอียดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด อุปกรณ์ สถานที่ และวิธีการทดสอบ

3.4.1.3 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

3.4.1.4 เตรียมอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1.5 เตรียมกลุ่มเป้าหมายโดยมีการดำเนินการดังนี้

1) ชี้แจงบทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้

2) ชี้แจงและอธิบายขั้นตอน วิธีการทำกิจกรรมการเรียนรู้

3.4.1.6 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

3.4.1.7 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 4 คาบ ครั้งละ 50 นาที

3.4.1.8 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัน เวลา ที่กำหนดไว้ตามแผนการจัดการเรียนรู้

3.4.1.9 ทดสอบหลังเรียน (Post-test)

3.4.1.10 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติแล้วสรุปผลการวิจัย

3.4.2 ระยะเวลาในการวิจัย

เก็บข้อมูลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 4 คาบ คาบละ 50 นาที

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2)

3.5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ ร้อยละ

3.5.3 วิเคราะห์หาระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความสุข แปลคะแนนตามเกณฑ์แปลผล

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 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

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

เมื่อ E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum Y$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3.6.1.2 การหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (แบบอิงเกณฑ์)

1) หาค่าความเที่ยงตรง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้สูตรดังนี้ (อรัญ ซุยกระเดื่อง, 2567)

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

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)

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

เมื่อ r_{cc} แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอิงเกณฑ์

X_i แทน คะแนนสอบของนักเรียนแต่ละคน

k แทน จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ

C แทน คะแนนจุดตัด

3.6.1.3 แบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้

1) หาค่าความเที่ยงตรงของแบบวัดระดับความสุขในการเรียนรู้ 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 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 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)

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

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

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D แทน ผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

บทที่ 4
ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 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 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.2.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดตามเกณฑ์ 75/75

4.2.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples)

4.2.3 วิเคราะห์ระดับความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ข้อมูลการวิจัยแล้วผู้วิจัยได้นำมาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตามลำดับต่อไปนี้

4.3.1 ผลวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ซึ่งทำการคำนวณอัตราส่วนระหว่างร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนชั้นระถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากการทำใบกิจกรรมกับร้อยละของค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (E_1/E_2) ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ประสิทธิภาพของแผนการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2	ผลการเปรียบเทียบ 75/75
กระบวนการ	20	18.97	94.84	94.84/79.30	เป็นไปตามเกณฑ์
ผลลัพธ์	12	9.52	79.30		

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้น ฐานสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) ค่าเฉลี่ยจากคะแนนการทำใบทำกิจกรรม เท่ากับ 18.97 จากคะแนนเต็ม 20 คิดเป็นร้อยละ 94.84 และมีคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) ค่าเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 9.52 จากคะแนนเต็ม 12 คิดเป็นร้อยละ 79.30 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.84/79.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

4.3.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	$S.D.$	$\bar{D}$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	31	12	7.39	1.15	1.28	9.23	.000
หลังเรียน	31	12	9.52	1.50			

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียนเท่ากับ 7.39 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.15 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 9.52 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.2.3 วิเคราะห์หาระดับความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ปรากฏผลดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแบบระดับความสุขที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

รายการ	$\overline{X}$	$S.D.$	ระดับความสุข
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน	2.76	0.12	มากที่สุด
1. นักเรียนชอบที่ได้เรียนและแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน	2.94	0.24	มากที่สุด
2. นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ	2.94	0.24	มากที่สุด
3. นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ	2.42	0.49	มากที่สุด
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู	2.73	0.07	มากที่สุด
4. ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจสนุกสนานเพลิดเพลิน	2.68	0.46	มากที่สุด
5. ครูมีการสื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย	2.65	0.47	มากที่สุด
6. ครูมีสื่อประกอบการเรียนรู้ที่ง่ายต่อความเข้าใจ	2.87	0.33	มากที่สุด
ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์	2.69	0.08	มากที่สุด
7. นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ	2.52	0.56	มากที่สุด
8. นักเรียนมีสุขภาวะทางจิตที่ดี	2.84	0.36	มากที่สุด
9. นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน	2.74	0.43	มากที่สุด
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง	2.66	0.04	มากที่สุด
10. นักเรียนรับรู้ว่าตนเองเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถ	2.71	0.45	มากที่สุด
11. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง	2.48	0.56	มากที่สุด
12. นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	2.77	0.48	มากที่สุด
13. นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน	2.71	0.52	มากที่สุด
ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้	2.71	0.03	มากที่สุด
14. นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	2.71	0.45	มากที่สุด
15. นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์นักเรียน	2.71	0.45	มากที่สุด
16. เข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์อย่างไร	2.71	0.52	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

รายการ	$\overline{X}$	$S.D.$	ระดับความสุข
ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้	2.72	0.04	มากที่สุด
17. นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการเรียนรู้	2.71	0.52	มากที่สุด
18. นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน	2.74	0.43	มากที่สุด
ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้	2.68	0.06	มากที่สุด
19. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน	2.65	0.47	มากที่สุด
20. นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ	2.74	0.43	มากที่สุด
21. นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเวลาได้เรียน	2.74	0.43	มากที่สุด
22. นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาของการเรียน	2.81	0.39	มากที่สุด
23. นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน	2.77	0.41	มากที่สุด
24. นักเรียนไม่รู้สึกหดหู่ หรือท้อแท้ในการเรียน	2.58	0.49	มากที่สุด
25. นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน	2.77	0.41	มากที่สุด
26. นักเรียนไม่รู้สึกเกิดความเครียดในขณะเรียน	2.68	0.46	มากที่สุด
27. นักเรียนไม่รู้สึกวิตกกังวลกับการเรียน	2.65	0.47	มากที่สุด
28. นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็นพิเศษ	2.68	0.46	มากที่สุด
29. นักเรียนไม่รู้สึกกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ	2.48	0.61	มากที่สุด
ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้	2.58	0.04	มากที่สุด
30. นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการเรียน	2.55	0.55	มากที่สุด
31. นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมาย	2.65	0.47	มากที่สุด
32. นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา	2.58	0.49	มากที่สุด
33. นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	2.55	049	มากที่สุด
34. นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ	2.45	0.55	มากที่สุด
35. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้	2.74	0.43	มากที่สุด
36. นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	2.58	0.49	มากที่สุด

(ต่อ)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

รายการ	$\overline{X}$	$S.D.$	ระดับความสุข
ด้านภาวะลื่นไหลในการเรียนรู้	2.57	0.04	มากที่สุด
37. นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน	2.55	0.55	มากที่สุด
38. นักเรียนสามารถเรียนหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง	2.52	0.50	มากที่สุด
39. นักเรียนทำกิจกรรมในห้องเรียนอย่างเพลิดเพลิน	2.48	0.50	มากที่สุด
40. นักเรียนตามเนื้อหาในบทเรียนเป็นประจำสร้างสรรค์	2.74	0.43	มากที่สุด
ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ	2.67	0.05	มากที่สุด
41. นักเรียนรู้สึกสนใจในกิจกรรมทุกๆกิจกรรมเป็นพิเศษ	2.58	0.49	มากที่สุด
42. นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	2.81	0.39	มากที่สุด
43. นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	2.61	0.54	มากที่สุด
44. นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่สร้างเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์	2.74	0.43	มากที่สุด
45. นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนหรือผ่านกิจกรรมต่าง ๆ	2.65	0.47	มากที่สุด
รวม	2.68	0.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.4 พบว่า แบบวัดระดับความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้ทั้งหมด 10 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 2.68, $S.D.$= 0.05) โดยเรียงลำดับด้านที่มีระดับความสุขจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุดดังนี้ ลำดับแรกคือ ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ($\overline{X}$ = 2.76, $S.D.$= 0.12) รองลงมาคือ ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู ($\overline{X}$ = 2.73, $S.D.$= 0.07) ถัดไปคือ ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 2.72, $S.D.$= 0.04) ถัดไปคือ ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 2.71, $S.D.$= 0.03) ถัดไปคือ ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์ ($\overline{X}$ = 2.69, $S.D.$= 0.04) ถัดไปคือ ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 2.68, $S.D.$= 0.06) ถัดไปคือ ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ ($\overline{X}$ =2.67, $S.D.$=0.05) ถัดไปคือ ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง ($\overline{X}$ = 2.66, $S.D.$=0.04) ถัดไปคือ ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 2.58, $S.D.$= 0.04) ถัดไปคือ ด้านภาวะไหลลื่นในการเรียนรู้ ($\overline{X}$ = 2.57, $S.D.$= 0.04)

บทที่ 5
สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยจะขอนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. สรุป
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

5.1.1 การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด มีประสิทธิภาพเท่ากับ 94.84/79.30 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

5.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ

5.1.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีระดับความสุขต่อการจัดการเรียนรู้ทางเชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมอยู่ในระดับมาก

5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยจะขออภิปรายผลโดยเรียงตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

5.2.1 ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด ตามเกณฑ์ 75/75 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

มีคะแนนประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1) และคะแนนประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) จากคะแนนเต็ม 12 คะแนน มีค่าเท่ากับ 94.84/79.30 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุมารี บัวหลวง (2557) เรื่องผลของการใช้เกมการเล่นกลางแจ้งที่มีต่อพฤติกรรมร่วมมือของเด็กปฐมวัย พบว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ชอบเกมทำให้เด็กตื่นเกิดความเพลิดเพลินไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเล่น เพราะเกมมีกติกาการเล่นที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีการเล่นร่วมกับเพื่อนได้ช่วยปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายมีลักษณะการเรียนรู้แบบเล่นปนเรียนเด็กได้ร่วมกิจกรรมทุกขั้นตอนและในแต่ละเกมเด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเด็กได้รับความสนุกสนานไม่เครียดทำให้เด็กสนใจและกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมอีกทั้งเกมยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กใหญ่ให้แข็งแรงพัฒนาทักษะทางสังคมในเรื่องการปฏิบัติตามกฎกติกา และข้อตกลงในการเล่นได้รู้จักการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นและการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรไท แสงลุน (2564) เรื่องการพัฒนารูปแบบการส่งเสริมความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโดยใช้การศึกษาชั้นเรียนผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ พบว่า การเพิ่มเนื้อหา โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเข้าไปในการจัดในการสอนทำให้นักศึกษามีทักษะการเรียนรู้และประสิทธิภาพในการทำงานดีขึ้นกว่าเดิม

5.2.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 7.39 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียน เท่ากับ 9.52 คะแนน แสดงว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนันต์ นวลใหม่ (2562) เรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การทำงานเป็นทีมของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์ พบว่า การมีส่วนร่วมในการทำงานการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ที่หลากหลายเป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่บ่งชี้ถึงพฤติกรรมของการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่เกิดจากเรียนรู้เชิงรุก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุราภรณ์ ปฐมวงษ์ (2565) เรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดสนทนาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมผู้เรียนจะจำเนื้อหาได้มากขึ้นหากกิจกรรมขนาดสั้นถูกนำไปบรรยายการแข่งขันและการทำงานแต่ละครั้ง ส่งเสริมความสำเร็จเป็นหลักฐานที่ดีที่สุดเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและการทำงานร่วมกัน หลักสูตรทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเป็นทีมตามที่เห็นแต่เน้นความรับผิดชอบของแต่ละคนในทีม

5.2.3 ระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า ระดับความสุขของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด โดยรวมมีระดับความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก เนื่องจากสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชฎายุ บุตรศร (2563) เรื่อง การพัฒนาตัวบ่งชี้ความสุขในการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า องค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนรู้ของเด็กๆ ดำเนินไปอย่างมีความสุข คือ บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตามและเร้าใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองในสิ่งที่สนใจ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฏฐา ผิวมา (2563) เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า บรรยากาศการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน จูงใจไม่น่าเบื่อเป็นเทคนิคการสอนที่ควรนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 ครูควรชี้แจงนำขั้นตอนการเรียนรู้แก่นักเรียนก่อนเริ่มเรียนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้การจัดการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์

5.3.1.2 ครูควรศึกษาขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างละเอียดเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

5.3.1.3 ครูควรเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์ สื่อการสอน กิจกรรม และสภาพแวดล้อมในการเรียนให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรนำการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนอื่น ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

5.3.2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเบ็ดเตล็ดไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนให้นักเรียนมีความสนุกสนานและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2543). *รูปแบบหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างคุณลักษณะ ดี เก่ง มีสุข ระดับประถมศึกษา.* โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมวิชาการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544.* องค์การรับหนังสือและพัสดุ.

กรมวิชาการ. (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.* องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.* โรงพิมพ์ชุมชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสาระภูมิศาสตร์ ในกล่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรุบปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมชุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กฤตนัย ชุมวุฒิศักดิ์ และลัดดา ศิลาน้อย. (2558). การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย หน่วยการเรียนรู้เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส15101 สังคมศึกษา 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 38*(4), 177-185.

กาลทิวา สูญราช และวรรณพล พิมพะสาลี. (2561). การจัดการเรียนการสอนโดยใชกระบวนการแก้ปัญหา ตามแนวคิดของโพลยา เรื่อง การแยกตัวประกอบของพหุนามของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ศึกษา, 1*(2), 206-215.

กิติยวดี บุญซื่อ และคณะ. (2540). *ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ.* สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

กุลิสรา จิตรชญาวณิช. (2563). *การจัดการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์จุฬาลงการณ์มหาวิทยาลัย.

จรวย แก่นวงษ์คำ. (2529). *วิธีการสอนวิชาเอก (พลศึกษา).* โอเดียนสโตร์.

จรินทร์ ธานีรัตน์. (2542). *เกม* (พิมพ์รั้งที่ 2). โอเดียนสโตร์.

จันทิมา เมยประโคน. (2555). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนวิชาศิลปะ เรื่อง การสร้างสรรค์จากเศษวัสดุ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ 4 MAT.* [วิทยานิพนธ์ปริญโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวโรฒ]. https://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/3869

จิรภา อรรถพร. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 9*(4), 122-136.

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

จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ. (2561). *การพัฒนาจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านห้องเรียนอัจฉริยะสำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลไทรโยค.* [สารนิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีปทุม]. https://search-library.spu.ac.th/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=192007.

ชวลิต ชูกำแพง. (2551). *การพัฒนาหลักสูตร.* ทีคิวพีจำกัด.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2531). *ชุดการสอนระดับประถมศึกษา เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8-15.* มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ชานนท์ ปิติสวโรจน์. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่อง โจทย์ปัญหาการบวกและการลบโดยใช้กระบวนการแก้โจทย์ปัญหาของโพลยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารบัณฑิตวิจัย, 8*(1), 57-69.

ชุติไกร ตันติชัยวนิช. (2551). *ความสุขในชีวิตของผู้สูงอายุในจังหวัดระยอง* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยมหิดล]. ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital วช.

เชิดศักดิ์ ภักดีวิโรจน์. (2556). *ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่อง ทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวโรฒ]. https://ir.swu.ac.th/xmlui/handle/123456789/3714

โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุขรหัส. (2561). *ความสุขในการเรียนของนกัเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต ที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). *ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา: บทบาทของครูกับ Active Learning.* http://www.pochanukul.com/?p=169.

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

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2551). *การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).* http://pirun.ku.ac.th/~g4986066/activet.pdf

ทิวารัตน์ ประเสริฐสังข์. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ร่วมกันบนเว็บด้วยกระบวนการจัดการความรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักศึกษาวิชาชีพครู*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์].

ทิศนา แขมมณี. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง: โมเดล CIPPA MODEL. *วารสารคุรุศาสตร์, 30*(4), 65-70.

เทพบุตร หาญมนตรี และมนตรี ทองมูล. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิด เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ดอกเบี้ยและมูลค่าของเงินของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏรอยเอ็ด, 16*(1), 35-45.

นฤมล รัตนไพจิตร. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสุขของวัยรุ่นในโรงเรียนมัธยมศึกษาในภาคใต้. ตอนบน ของประเทศไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต ที่ไม่มีการตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง].

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

นิพนธ์ พารา. (2560). *การศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อรณรงค์การใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพของบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1510/1/58257402.pdf

เนาวนิตย์ สงคราม. (2556). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสานเพื่อการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครุศาสตร์. *วารสารศึกษาศาสตรมหาวิทยาลัยศิลปากร, 10*(2), 82-95.

บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น.* สุรีวิริยาสาส์น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 7). วิริยาสาส์น.

บุบผา เรืองรอง. (2556). กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. Facebook. https://shorturl.asia/yKh1D

บุศรา นิยมเวช, สิริรัตน์ หิตะโกวิท, ทยิดา เลิศชนะ และสันทนา สุธาดารัตน์. (2563). การจัดการเรียนรู้ของคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยรามคำแหงที่ใช้วิธีการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก. *วารสารสุทธปริทัศน์, 34*(111), 17-31.

บุษกร พรหมหล้าวรรณ. (2549*). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียน วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ 4 MAT.* [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บุหงา วัฒนะ. (2546). Active Learning. *วารสารวิชาการ, 6*(7), 15.

ปรีชาญ เดชศรี. (2545). การเรียนรู้แบบ Active Learning ทำได้อย่างไร. *วารสารการศึกษาวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี, 30*(116), 53-55.

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

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ ยินดีสุข. (2548). *วิธีวิทยาศาสตร์และวิทยาศาสตร์ทั่วไป.* บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พ.ว.) จำกัด.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์. (2544*). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: แนวคิดวิธีและเทคนิคการสอน 1.* เดอะมาสเตอร์กรุ๊ฟแมนเนจเม้นท์.

พีระ มาลีหอม. (2530). *ทักษะและวิธีการสอนเกม.* มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

มัณฑนี กุฎาคาร. (2542). *เอกสารคำสอนวิชา วผ 401 การวัดผลการศึกษา* [เอกสารที่ไม่มีการตีพิมพ์]. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). *เกมและการละเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย*. แม็ค.

รัชนี ภู่พัชรกุล. (2551). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างวิธีสอนแบบนิรนัยร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเพื่อนคู่คิดและวิธีสอนแบบปกติ.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยทักษิณ.

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

ฤดี เชยเดช. (2557). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สาระภาษาไทย โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน ชุมชนประชาธิปัตย์วิทยาคารจังหวัดปทุมธานี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/handle/123456789/2509.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2536). *เทคนิการวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *ปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.* เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.

วันเพ็ญ จันทร์เจริญ. (2542). *การเรียนการสอนปัจจุบัน.* สถาบันราชภัฏสกลนคร.

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

วิกานดา จักรอิศราพงศ์. (2553). *การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนภาษาแบบองค์รวม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. http://repository.cmu.ac.th/handle/6653943832/12835.

วิทวัส ดวงภุมเมศ และวารีรัตน์ แก้วอุไร. (2560). การจัดการเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 ด้วยการเรียนรู้ อย่างกระตือรือร้น. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล สงคราม, 11*(2), 1-14.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2549). *เอกสารประกอบการสอนนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้. [เอกสารที่ไม่มีการตีพิมพ์].* ภาควิชาหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศักดิ์ชัย นิรัญทวี. (2542). *แนวการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างเสริมคุณลักษณะดี เก่ง มีสุข* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรมวิชาการ.

ศิริพร ทองย้อย. (2557). *ความสุขและแนวทางเสริมสร้างความสุขในการเรียนของนักเรียนโรงเรียนธัญรัตน์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 4.* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา]. *https://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/56990293.pdf.*

สกุล สุขศิริ. (2550). *ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรู้แบบ Game Based Learning*. [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. http://library1.nida.ac.th/termpaper5/hrd/2550/19311.pdf.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2545*). คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์.* สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). *เอกสารประกอบการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์.* สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สถาพร พฤฑฒิกุล. (2555*).* คุณภาพผู้เรียนเกิดจากกระบวนการเรียนรู้. *วารสารการบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา, 6*(2), 1-13.

สนทยา เขมวิรัตน์. (2542). *ตัวแปรบางประการที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สายวิชาบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล*. (วิทยาเขตพาณิชยการพระนคร). [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

สาคร ธรรมศักดิ์. (2541). *การสอนตามแนวคอนสตรัคติวิซึมแบบร่วมมือที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมของนักเรียนขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2540). *ระบบการประกันคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ.* พิมพ์ดี.

สำราญ สิริภคมงคล. (2554*).* การพัฒนามาตรวัดความสุขในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิจัย มสด, 9*(2), 51-66.

สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับคณาจารย์วิทยาลัยเทคโนโลยีภาคใต้. *วารสารเทคโนโลยีภาคใต้, 10*(1), 151-158.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบความคิด.* การพิมพ์.

ไสว ฟักขาว. (25442). *การจัดการเรียนการลอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.* บริษัทสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด.

อธิป อนันต์กิตติกุล. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol49/iss4/17/

อนันต์ นวลใหม่. (2562). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องโครงสร้างและหน้าที่เซลล์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี]. https://library.tru.ac.th/thesis/uploads/2023-12-21-09-10-31-1745599930tt110873.pdf.

อนุสสรา เฉลิมศรี. (2563). *การพัฒนาความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูประถมศึกษาด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรี, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/1095.

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

อัมพิกา ภูเดช. (2541). การเรียนเชิงปฏิบัติ (Active Learning). *วารสารการศึกษาเอกชน, 7*(72), 57-58.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน* (ครั้งที่ 4). โอเอสพริ้นดิ้งเฮาส์.

อารีย์ คงสวัสดิ์. (2544). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อในการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่มีการตีพิมพ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

อุทัย ดุลยเกษม. (2548). Active learning คืออะไรกันแน่. *วารสารทีนส์ แอนด์ คิดส์ แฟมิลี่, 10*(117), 102-104.

Akdeniz & Tarim. (2008). *The Effects of Cooperative Leamning on Turkish Elementary Students' Mathematics Achievement and Attitude Towards Mathematics Using TAI and STAD Methods.* Educational Studies in Mathematics.

Auster, E. R. (2006). *Creating active learning in the classroom: A systematic Approach. Journal of Management Education, 30*(2), 333-353.

BHC. (2010). *Professional Training & Development.* https:/www.slideshare.net/ssorden/active-learning-11618566.

Bonwell, C.C.; & Eison.J. A. (1991). *Active Learning: Creative Excitement in the Classroom.* Washington, D.C.

Casas, F., & Gonzalez-Carrasco, M. (2019). Subjective Well-Being Decreasing With Age: New Research on Children Over 8.90(2). *Child Development, 90*(2), 375-394. https://doi.org/10.1111/cdev.13133.

Cornell University Center for Teaching Innovation. (2015). *Active learning.* https:/teaching.cornell.edu/teaching-resources/engaging-students/active-learning.

Dema, K., & Tshering. (2020). The effects of active learning approach in teaching and learning science: A case of one of the primary schools in Bhutan. *International Research Journal for Quality in Education, 7*(1), 1–6.

Fink, L. D. (2003). *Creating Significant Leaming Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses.* Jossey-Bass.

Barbara, F., Lowenstein J. A., & Bradshaw J. M., (2001). *Fuszard's innovative teaching strategies in nursing (3 ed.).* Aspen Publishers.

Paul, J., G. (2018). *Good video games and good learning.* http://www.jamespaulgee.com /sites/default/files/pub/Good Video Games Learning.pdf.

Johnson, D. W.; Johnson, R.T. and Holubec, E. J. (1994). *The Nuts and Bolts of Cooperative Learning.* Interaction Book Company.

Mahaarcha, W., & Kittisuksathit, S. (2010). Happiness of Thai youths in Kanchanaburi province. *NIDA Development Journal, 50*(2), 47-70.

Meyers, C. (1993). *Promoting active learning: strategies for the college classroom.* Jossey-Bass.

Marc, P. (1981). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging.* McGraw-Hill.

Shenker, J., Goss, S. A, & Bernstein, D.A. (1996*). Instructor's Resource Manual for Psychology: Implementing Acting Learning in the Classroom.* http://s.psych/uiuc,edu/-jskenker/active.html.

Laura, V. (2017). *Educational Games Design: Creating an Effective and Engaging Learning Experience.* [Unpublished doctoral dissertation]. Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Helsinki.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ตัวเรา

แผนการเรียนรู้ เรื่อง อวัยวะภายนอก ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา 1 ชั่วโมง จำนวน 1 คาบ

ครูพี่เลี้ยง นางสาวธนภัทร อินทรวิเชียร อาจารย์นิเทศ ผศ.ดร. ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร

ผู้สอน นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ร่างกายของเรา

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

ตัวชี้วัด

พ 1.1 ป. 1/1 อธิบายลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอก

พ 1.1 ป. 1/2 อธิบายวิธีดูแลรักษาอวัยวะภายนอก

2. สาระสำคัญ

อวัยวะ คือ ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายของคนเรา แบ่งได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ อวัยวะภายนอกและอวัยวะกายในอวัยวะภายนอกเป็นอวัชวะที่อยู่ภายนอกร่างกายสามารถมองเห็นและจับต้องได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายเกี่ยวดูแลอวัยวะภายนอกได้ (K)
2. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการดูแลรักษาอวัยวะภายนอกได้ด้วยตนเอง (P)
3. มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (A)

4. สาระการเรียนรู้

ด้านความรู้

การดูแลรักษาอวัยวะภายนอก

ด้านทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

1. การคิด
2. การวิเคราะห์
3. การอภิปราย

ด้านคุณลักษณะ

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มีความกระตือรือร้น

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การกำหนดสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องทำ (10 นาที)

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง อวัยวะภายนอก
2. ครูอธิบายลักษณะ และหน้าที่ของอวัยวะภายนอก
3. ครูให้นักเรียนสังเกตอวัยวะของตนเองและเพื่อน

ขั้นที่ 2 การวางแผน (10 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ (ตามจำนวนคน)
2. ครูให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่
3. ครูมอบหมายใบกิจกรรม เรื่อง อวัยวะภายนอก

ขั้นที่ 3 การลงมือปฏิบัติ (25 นาที)

กิจกรรม เกมวิ่งผลัดจับลูกโป่ง

1. ครูอธิบาย จับคู่ภาพและชื่อของอวัยวะภายนอกตรงกัน

1.1 ครูแบ่งจำนวนผู้เล่น 3 แถว แถวละ 10 คน

1.2 ครูมีภาพจับคู่ชื่ออวัยวะภายนอกให้นักเรียนกลุ่มละ 10 ภาพ

1.3 เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มเล่นให้คนแรกของแถววิ่งถือรูปภาพ (อวัยวะภายนอก) ไปติดให้ตรงกับชื่อของอวัยวะนั้น บนกระดานที่ครูทำไว้วิ่งกลับมาแตะมือเพื่อนคนถัดไป (คนที่ 2) แล้วไปต่อท้ายแถวทำแบบนี้ไปเรื่อยจนถึงคนสุดท้าย (คนที่ 10) แถวไหนเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ

2. ครูมอบหมายใบกิจกรรม เรื่อง อวัยวะภายนอก

ขั้นที่ 4 การสะท้อนความรู้ (5 นาที)

หลังจากเล่นเกมและทำใบงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ว่าอวัยวะภายนอกของตัวเรา มีอะไรบ้าง

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นภาพประกอบกิจกรรมการจับคู่
2. ใบกิจกรรม เรื่อง อวัยวะภายนอก
3. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษาและพลศึกษา ป.1 บริษัท สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช จำกัด

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
1. อธิบายเกี่ยวกับลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอกได้ (K)	ประเมินความถูกต้องจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	กิจกรรมในชั้นเรียน	นักเรียนเข้าใจและอธิบายเกี่ยวกับลักษณะและหน้าที่ของอวัยวะภายนอกผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. จับคู่ภาพและชื่อของอวัยวะภายนอกตรงกัน (P)	ประเมินความถูกต้องของกิจกรรม/ใบกิจกรรม	ใบกิจกรรม	นักเรียนมีคะแนนจากใบงานผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป
3. ร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน (A)	ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ขณะเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	นักเรียนมีคะแนนจากแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงผ่านเกณฑ์ระดับ 2 ขึ้นไป

บันทึกหลังสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะและวิธีการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้สอน

(นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง)

ความเห็นของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนภัทร อินทรวิเชียร)

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....ผู้ประเมิน

(นางสาวธนภัทร อินทรวิเชียร)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ความเห็นของรองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(ว่าที่ร้อยตรี สุริยา สมาน)

ผู้อำนวยการฯ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยที่ 1 ตัวเรา (จำนวน 28 ข้อ)

.....

<u>คำชี้แจง</u> ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ข้อใดเป็นอวัยวะภายนอกทั้งหมด
   ก. หู จมูก ปาก
   ข. ตา เท้า ตับ
   ค. ไต คอ แขน
2. อวัยวะใดใช้ในการหายใจรับกลิ่น
   ก. ตา
   ข. จมูก
   ค. หู
3. อวัยวะใดอยู่ข้างศีรษะ มีรูไว้รับฟังเสียง
   ก. จมูก
   ข. ตา
   ค. หู
4. อวัยวะใดรูปร่างคล้ายชมพู่อยู่กลางใบหน้ามีรู 2 รู ใช้ดมกลิ่น
   ก. หู
   ข. ตา
   ค. จมูก
5. อวัยวะใดใช้ในการเคลื่อนที่และรับน้ำหนักตัว
   ก. แขนและมือ
   ข. เท้าและนิ้วเท้า
   ค. ตาและคอ
6. นักเรียนใช้อวัยวะใดหยิบจับสิ่งของต่างๆ
   ก. มือและนิ้วมือ
   ข. นิ้วเท้า
   ค. ตา

7. อวัยวะใดรูปร่างคล้ายรูปทรงกระบอก เชื่อมระหว่างตัวกับศีรษะ

ก. คอ

ข. แขน

ค. ขา

8. ใครดูแลรักษาอวัยวะภายนอกได้เหมาะสมที่สุด

ก. ก้อยสระผมอย่างน้อยสัปดาห์ละ 2-3 ครั้ง

ข. ต้นใช้มือขยี้ตา เมื่อฝุ่นเข้าตา

ค. ฝนอาบน้ำเฉพาะเวลาเข้านอน

9. นักเรียนคนใดมีวิธีดูแลตาได้อย่างถูกต้อง

ก. ด.ช ภาม เล่นเกมในโทรศัพท์เป็นเวลานาน

ข. ด.ช. ดล มองดวงอาทิตย์ด้วยตาเปล่า

ค. ด.ช. ภูมิ อ่านหนังสือในที่สว่างพอดี

10. ใครปฏิบัติตนในการดูแลรักษาเส้นผมได้อย่างถูกต้อง

ก. สายรุ้ง หวีผมแรงๆ

ข. ฟ้าใส สระผมอาทิตย์ละ 1 ครั้ง

ค. ตะวัน สระผมด้วยแชมพูสระผม

11. ข้อใดเป็นการดูแลรักษาเท้าและเล็บเท้าได้ถูกต้อง

ก. สวมรองเท้าในขณะที่เท้าเปียก

ข. ล้างเท้าให้สะอาดแลตัดเล็บเท้าให้สั้นอยู่เสมอ

ค. ทาสีเล็บเท้าหนา ๆ

12. ข้อใดเป็นวิธีการรักษาหูที่ถูกต้อง

ก. อาบน้ำเสร็จแล้วใช้ผ้าเช็ดหูให้แห้ง

ข. ใช้ไม้แคะหู

ค. ฟังเพลงดังๆ

13. นักเรียนคนใดมีวิธีดูแลจมูกได้อย่างถูกต้อง

ก. ด.ญ. ดาว หลีกเลี่ยงการอยู่ในที่ที่มีฝุ่นมาก

ข. ด.ช. ต้า แคะจมูกเล่น

ค. ด.ญ. ขวัญ สั่งน้ำมูกแรง ๆ เมื่อมีอาการเป็นหวัด

14. การทำความสะอาดผิวหนังที่ถูกต้องคือข้อใด
    ก. ใช้เสื้อผ้าราคาแพง
    ข. อาบน้ำทุกวัน
    ค. ใช้น้ำหอม
15. ข้อใดเป็นอวัยวะภายในช่องปากทั้งหมด
    ก. ตับ ลิ้น ฟัน
    ข. ฟัน ลิ้น เหงือก
    ค. ฟัน เหงือก ปอด
16. อวัยวะใดใช้บดเคี้ยวอาหาร
    ก. ปาก
    ข. ลิ้น
    ค. ฟัน
17. นักเรียนจะบดเคี้ยวอาหารได้ลำบาก ถ้าขาดฟันในข้อใด
    ก. ฟันกราม
    ข. ฟันบน
    ค. ฟันตัด
18. ลิ้น ทำหน้าที่อะไร
    ก. รับรสชาติอาหาร
    ข. กัด บด เคี้ยวอาหาร
    ค. เป็นที่ยึดเกาะของฟัน
19. อวัยวใดทำหน้าที่เป็นที่ยึดเกาะของฟัน
    ก. ลิ้น
    ข. เหงือก
    ค. ฟัน
20. เมื่ออายุครบ 2 ปี เรามีฟันน้ำนมทั้งหมดกี่ซี่
    ก. 18 ซี่
    ข. 19 ซี่
    ค. 20 ซี่
21. เมื่ออายุครบ 6 ปี เรามีฟันแท้ทั้งหมดกี่ซี่
    ก. 31 ซี่
    ข. 32 ซี่
    ค. 33 ซี่

22. การปฏิบัติตนของใครทำให้เกิดฟันผุมากที่สุด
    ก. ครีม กินขนมหวานและลูกอมทุกวัน
    ข. แป้ง แปรงฟันตอนตื่นนอนและก่อนนอนทุกวัน
    ค. น้ำ แปรงฟันวันละ 1 ครั้ง
23. เราควรแปรงฟันและลิ้นอย่างน้อยวันละกี่ครั้ง
    ก. 1 ครั้ง
    ข. 2 ครั้ง
    ค. 3 ครั้ง
24. ถ้ามีเศษอาหารติดตามซอกฟันแล้วไม่แปรงฟัน ทำให้เกิดสิ่งใดมากที่สุด
    ก. เหงือกบวม
    ข. เกิดกลิ่นปาก
    ค. ฟันผุเร็วขึ้น
25. ตรวจสุขภาพในช่องปากอย่างน้อยปีละกี่ครั้ง
    ก. ปีละ 2 ครั้ง
    ข. ปีละ 5 ครั้ง
    ค. ปีละ 10 ครั้ง
26. นักเรียนควรแปรงฟันอย่างน้อยกี่นาที
    ก. 1 นาที
    ข. 2 นาที
    ค. 3 นาที
27. ใครใช้ฟันทำหน้าที่ได้ถูกต้องที่สุด
    ก. แต้ว ใช้ฟันเคี้ยวอาหาร
    ข. ต้น ใช้ฟันเปิดฝาขวด
    ค. ตาล ใช้ฟันฉีกถุงนม
28. อาหารชนิดใดมีประโยชน์ต่อเหงือกและฟันมากที่สุด
    ก. ขนมหวาน ลูกอม หมากฝรั่ง
    ข. น้ำอัดลม น้ำหวาน ไอศกรีม
    ค. นม ฝรั่ง แครอต

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
หน่วยที่ 1 ตัวเรา (จำนวน 28 ข้อ)

.....

ข้อ	เฉลย	ข้อ	เฉลย
1.	ก	15.	ข
2.	ข	16.	ค
3.	ค	17.	ก
4.	ค	18.	ก
5.	ข	19.	ข
6.	ก	20.	ค
7.	ก	21.	ข
8.	ก	22.	ก
9.	ค	23.	ข
10.	ค	24.	ค
11.	ข	25.	ก
12.	ก	26.	ข
13.	ก	27.	ก
14.	ข	28.	ค

แบบสอบถามความสุขในการเรียนรู้

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสุข ความรู้สึกสนุกสนานในการมีส่วนร่วมระหว่างทำกิจกรรมในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความจริง

1. เพศ O ชาย O หญิง
2. อายุ ..... ปี

ตอนที่ 2 ความสุขในการเรียนรู้ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

เกณฑ์ในการให้คะแนน 1 หมายถึง น้อย, 2 หมายถึง ปานกลาง, 3 หมายถึง มาก

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเหมาะสม		
		1 (น้อย)	2 (ปานกลาง)	3 (มาก)
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน				
1	นักเรียนชอบที่ได้เรียน และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน			
2	นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ			
3	นักเรียนกับเพื่อนช่วยเหลือกันในการทำงาน			
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู				
4	ครูมีการจัดการเรียนการ สอนที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน			
5	ครูใช้การสื่อสารที่ดีและ เข้าใจง่าย			
6	ครูใช้สื่อประกอบการ เรียนรู้ที่ง่ายต่อความเข้าใจ			
ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์				
7	นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ			
8	นักเรียนมีสุขภาวะทางจิตที่ดี			
9	นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน			

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเหมาะสม		
		1 (น้อย)	2 (ปานกลาง)	3 (มาก)
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง				
10	นักเรียนรับรู้ว่าตนเองเป็นคนที่มีความรู้ความสามารถ			
11	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง			
12	นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ			
13	นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน			
ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้				
14	นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิด ประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร			
15	นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์			
16	นักเรียนเข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์ อย่างไร			
ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้				
17	นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการ เรียนรู้			
18	นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน			
ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้				
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน			
20	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ			
21	นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเวลาได้เรียน			
22	นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาของการเรียน			
23	นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน			
24	นักเรียนไม่รู้สึกหดหู่ หรือท้อแท้ในการเรียน			
25	นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน			

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเหมาะสม		
		1 (น้อย)	2 (ปานกลาง)	3 (มาก)
26	นักเรียนไม่รู้สึกเกิดความเครียดในขณะเรียน			
27	นักเรียนไม่รู้สึกวิตกกังวลกับการเรียน			
28	นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็นพิเศษ			
29	นักเรียนไม่รู้สึกกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ			
ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้				
30	นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการเรียน			
31	นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับ มอบหมาย			
32	นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา			
33	นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม			
34	นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ			
35	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้			
36	นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้			
ด้านภาวะลื่นไหลในการเรียนรู้				
37	นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเรียน			
38	นักเรียนสามารถเรียนหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนได้อย่างต่อเนื่อง			
39	นักเรียนทำกิจกรรมในห้องเรียนอย่างเพลิดเพลิน			
40	นักเรียนตามเนื้อหาในบทเรียนเป็นประจำสร้างสรรค์			
ด้านการได้เรียนในสิ่งที่ถนัดและสนใจ				
41	นักเรียนรู้สึกสนใจในกิจกรรมทุก ๆ กิจกรรมเป็นพิเศษ			
42	นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม			
43	นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง			

ข้อ	ข้อความ	ระดับความเหมาะสม		
		1 (น้อย)	2 (ปานกลาง)	3 (มาก)
44	นักเรียนได้เรียนในสิ่งที่สร้างเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์			
45	นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนหรือผ่านกิจกรรมต่าง ๆ			

ภาคผนวก ข

การหาคุณภาพเครื่องมือ

ตารางที่ ข.1 แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปรผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้						
1	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
2	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ถูกต้องชัดเจน	1	1	-1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
3	องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์กัน	1	1	-1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
ด้านสาระสำคัญ						
4	สาระสำคัญสอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
5	สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
6	สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
7	สาระสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
8	สาระสำคัญเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้						
9	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	1	1	-1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
10	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา	1	1	0	0.67	ใช้ได้
11	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความถูกต้องชัดเจน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
12	จุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.67	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปรผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
13	จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดผลและประเมินผลได้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านสาระการเรียนรู้						
14	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
15	สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
16	สาระการเรียนรู้มีความถูกต้องชัดเจน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
17	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
18	สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาที่ใช้สอน	1	1	0	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
19	สาระการเรียนรู้ใช้ภาษาเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
20	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
21	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
22	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.67	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปรผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
23	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาที่ใช้สอน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
24	กิจกรรมการเรียนรู้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้	1	1	0	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
25	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
25	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการลงมือปฏิบัติจริง	1	1	0	0.67	ใช้ได้
27	กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	1	1	0	0.67	ใช้ได้
ด้านสื่อการเรียนรู้						
28	สาระสำคัญสอดคล้องกับหัวเรื่องที่สอน	1	1	1	0.67	ใช้ได้
29	สาระสำคัญสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
30	สาระสำคัญสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
31	สาระสำคัญมีความถูกต้องชัดเจน	1	1	1	0.67	ใช้ได้
32	สาระสำคัญเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	1	0.67	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.1 (ต่อ)

ที่	รายการประเมิน	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	แปรผลได้
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการวัดและการประเมินผล						
33	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
34	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา	1	1	0	0.67	ใช้ได้
35	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	0	0.67	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
36	เครื่องมือการวัดและการประเมินผลเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.33	ใช้ได้
37	วิธีการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
38	วิธีการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับเนื้อหา	1	1	0	0.67	ใช้ได้
39	วิธีการวัดและการประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	0	0.67	ใช้ได้
40	วิธีการวัดและการประเมินผลเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	1	1	0	0.67	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงรายข้อของข้อสอบแต่ละข้อ โดยจะพิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป ดังนั้นจึงพบว่ามีข้อสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรงหรือสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ จำนวน 31 ข้อ จากทั้งหมด 40 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 1, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ชื่องาน : แบบระดับควาสุขในการเรียนรู้

สำหรับผู้ประเมิน/ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ที่มีข้อสอบทั้งหมด จำนวน 45 ข้อ

สรุปผลจากการวิเคราะห์พบว่ามีข้อสอบที่ใช้ได้ จำนวน 45 ข้อ และไม่มีข้อสอบที่ต้องตัดทิ้ง/ปรับปรุง

ตารางที่ ข.2 ผลประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญของแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางสำหรับเตรียมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ค่า IOC				ผลการวิเคราะห์		
ข้อที่	แปลผล					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวมคะแนน	ค่าIOC	แปลผล
13	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
14	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
15	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
16	1	1	0	2	0.67	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

(ต่อ)

ตารางที่ ข.2 (ต่อ)

ตารางสำหรับเตรียมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ค่า IOC				ผลการวิเคราะห์		
ข้อที่	แปลผล					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ผลรวมคะแนน	ค่าIOC	แปลผล
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
31	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
32	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
33	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
35	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
36	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
37	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
38	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
39	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
40	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
41	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
42	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
43	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
44	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
45	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

จากผลการวิเคราะห์เมื่อพิจารณาที่ค่าเฉลี่ย (Mean) ซึ่งก็คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หรือความเที่ยงตรงรายข้อของข้อสอบแต่ละข้อ โดยจะพิจารณาคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ . 50 ขึ้นไป ดังนั้นจึงพบว่ามีข้อสอบที่เข้าเกณฑ์หรือมีความตรงหรือสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ จำนวน 45 ข้อ จากทั้งหมด 45 ข้อ

ตารางที่ ข.3 การวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของข้อสอบทั้งฉบับ (rtt) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงเกณฑ์

ชื่อแบบทดสอบ แบบผลวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จำนวนผู้สอบ 27 คน

จำนวนข้อสอบ 28 ข้อ

กำหนดคะแนนเกณฑ์ (c) ไว้ที่ 14 คะแนน

ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงเกณฑ์

ข้อ	ตัวเลือกที่ถูกต้อง	อำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	(1)	0.12	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
2	(2)	0.53	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
3	(3)	-0.01	อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
4	(3)	0.03	อำนาจจำแนกต่ำ	ไม่ผ่าน
5	(2)	0.37	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
6	(1)	0	ไม่มีอำนาจจำแนก	ไม่ผ่าน
7	(1)	0.7	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
8	(1)	0.36	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
9	(3)	0.21	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
10	(3)	0.37	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
11	(2)	0.21	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
12	(1)	0.2	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
13	(1)	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
14	(2)	0.12	อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
15	(2)	0.65	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
16	(3)	0.37	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
17	(1)	-0.28	อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
18	(1)	0.58	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
19	(2)	0.36	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
20	(3)	-0.02	อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
21	(2)	0.26	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
22	(1)	-0.28	เป็นตัวลวงที่ใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
23	(2)	0.65	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
24	(3)	-0.03	อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
25	(1)	0.52	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
26	(2)	0.4	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
27	(1)	0.53	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
28	(3)	-0.12	เป็นตัวลวงที่ใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน

สรุปผลการวิเคราะห์อำนาจจำแนกของข้อสอบ จำนวน 28 ข้อ มีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ ได้แก่ ข้อ 2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 26, 27 และไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1, 3, 4, 6, 14, 17, 20, 22, 24, 28

ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นด้วยวิธี Lovett

ข้อ	อำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
2	0.53	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
5	0.37	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
7	0.7	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
8	0.36	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
9	0.21	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
10	0.37	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
11	0.21	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
12	0.2	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
13	0.57	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
15	0.65	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
16	0.37	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
18	0.58	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
19	0.36	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
21	0.26	อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
23	0.65	อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
25	0.52	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
26	0.4	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
27	0.53	อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน

สรุปผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นจากการคัดเลือกข้อสอบ ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธี Lovett มีค่าเท่ากับ 0.81

ตารางที่ ข.4 ค่าความเที่ยงงตรงโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามระดับความสุขในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ดรายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน						
	เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย	+1	+1	+1	3	1
ตอนที่ 2 แบบสำรวจความสุขในการเรียน						
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน						
1	นักเรียนชอบที่ได้เรียน และแสดงความคิดเห็นร่วมกันกับเพื่อน	+1	+1	0	2	0.67
2	นักเรียนชอบที่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ	+1	+1	0	2	0.67
3	นักเรียนกับเพื่อนช่วยเหลือกันในการทำงาน	+1	+1	+1	3	1
ด้านการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู						
4	ครูมีการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน	+1	+1	+1	3	1
5	ครูใช้การสื่อสารที่ดีและเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1
6	ควรใช้สื่อประกอบการเรียนรู้ที่ง่ายต่อความเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1

ตารางที่ ข.4 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการมีสุขภาวะทางร่างกายและจิตใจที่แข็งแรงสมบูรณ์						
7	นักเรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ	+1	0	+1	2	0.67
8	นักเรียนมีสุขภาวะทางจิตที่ดี	+1	0	+1	2	0.67
9	นักเรียนมีความพร้อมในการเรียน	+1	+1	0	2	0.67
ด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง						
10	นักเรียนรับรู้ว่าตนเองเป็นคนที่มีความรู้ ความสามารถ	+1	+1	0	2	0.67
ตอนที่ 2 แบบสำรวจความสุขในการเรียน						
11	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของ ตนเอง	+1	+1	0	2	0.67
12	นักเรียนสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จ	+1	+1	0	2	0.67
13	นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน	+1	0	+1	2	0.67
ด้านการเห็นคุณค่าในการเรียนรู้						
14	นักเรียนรับรู้ว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร	+1	+1	0	2	0.67
15	นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์	+1	+1	0	2	0.67
16	นักเรียนเข้าใจว่าสิ่งที่ได้เรียนรู้มีประโยชน์ อย่างไร	+1	+1	0	2	0.67

(ต่อ)

ตารางที่ ข.4 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านการมีเป้าหมายในการเรียนรู้						
17	นักเรียนมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายในการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1
18	นักเรียนได้ปฏิบัติตามแผนการเรียนที่ตนเองวางไว้อย่างเป็นขั้นตอน	+1	+1	+1	3	1
ด้านการมีอารมณ์ทางบวกในการเรียนรู้						
19	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในการ เรียน	+1	+1	+1	3	1
20	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ	+1	+1	+1	3	1
21	นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ดีใจเวลาได้เรียน	+1	+1	+1	3	1
ตอนที่ 2 แบบสำรวจความสุขในการเรียน						
22	นักเรียนมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อหาของการเรียน	+1	+1	+1	3	1
23	นักเรียนมีความสุขทุกครั้งที่ต้องมาเรียน	+1	+1	+1	3	1
24	นักเรียนไม่รู้สึกหดหู่ หรือท้อแท้ในการเรียน	+1	+1	+1	3	1
25	นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนในห้องเรียน	+1	+1	+1	3	1

(ต่อ)

ตารางที่ ข.4 (ต่อ)

ข้อ	ข้อความ	ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
26	นักเรียนไม่รู้สึกเกิดความเครียดในขณะเรียน	+1	+1	+1	3	1
27	นักเรียนไม่รู้สึกวิตกกังวลกับการเรียน	+1	+1	+1	3	1
28	นักเรียนคาดหวังกับผลการเรียนมากเป็น พิเศษ	+1	+1	+1	3	1
29	นักเรียนไม่รู้สึกกดดันตนเองในการทำงานให้สำเร็จ	+1	+1	+1	3	1
ด้านการกำกับตนเองในการเรียนรู้						
30	นักเรียนตั้งใจเรียนและกระตือรือร้นในการ เรียน	+1	+1	+1	3	1
31	นักเรียนเอาใจใส่ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมาย	+1	+1	+1	3	1
32	นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา	+1	+1	+1	3	1
ตอนที่ 2 แบบสำรวจความสุขในการเรียน						
33	นักเรียนรู้จักแบ่งเวลาในการเรียนและการทำ กิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1
34	นักเรียนหมั่นหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เป็นประจำ	+1	+1	+1	3	1
35	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีในการเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67
36	นักเรียนมีแรงบันดาลใจในการเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67

(ต่อ)

ตารางที่ ข.4 (ต่อ)

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

ข้อคำถามของแบบประเมินระดับความสุขในการเรียนรู้ที่มีดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ใช้ได้มีดังนี้

ตอนที่ 1 ได้แก่ ข้อ 1

ตอนที่ 2 ได้แก่ ข้อ 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40**,** 41, 42, 43, 44 และ 45



ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ ค.1 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยคะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่ 4	รวมคะแนนระหว่างเรียน	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
		ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 1		
1	7	5	5	4	5	19	9
2	6	5	5	4	5	19	10
3	6	4	5	4	5	18	10
4	8	3	5	5	5	18	9
5	6	5	3	5	5	18	8
6	6	5	5	5	5	20	10
7	8	4	5	4	5	18	10
8	9	5	5	5	5	20	10
9	9	5	4	5	5	19	10
10	7	5	5	5	5	20	10
11	7	5	5	5	5	20	11
12	8	5	5	5	4	19	10
13	7	5	5	5	5	20	9
14	5	5	5	5	5	20	9
15	8	5	5	5	5	20	10
16	10	5	4	4	5	18	11
17	5	4	5	5	5	19	8
18	7	5	5	4	5	19	7
19	8	5	5	5	5	20	10

(ต่อ)

ตารางที่ ค.1 (ต่อ)

ที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน	แผนที่ 1	แผนที่ 2	แผนที่ 3	แผนที่4	รวมคะแนนระหว่างเรียน	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน
		ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 1		
20	10	5	5	4	3	17	12
21	10	5	4	4	5	18	10
22	8	5	5	5	5	20	11
23	9	3	5	5	5	18	11
24	9	3	5	4	5	17	10
25	7	4	5	5	5	19	8
26	7	5	4	4	5	18	8
27	6	5	5	5	4	19	8
28	7	5	5	4	5	19	8
29	4	5	5	5	5	20	9
30	7	4	5	5	5	19	10
31	8	5	5	5	5	20	9
รวม	229	144	149	144	151	588	295
$\overline{X}$	7.39	4.65	4.81	4.65	4.87	18.97	9.52
$S.D.$	1.50	0.66	0.48	0.49	0.43	0.95	1.15
ร้อยละ	61.56	92.90	96.13	92.90	97.42	94.84	79.30

ตารางที่ ค.2 ผลวิเคราะห์คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วิเคราะห์ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย คะแนน และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

นักเรียนคนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
1	7	9	2
2	6	10	4
3	6	10	4
4	8	9	1
5	6	8	2
6	6	10	4
7	8	10	2
8	9	10	1
9	9	10	1
10	7	10	3
11	7	11	4
12	8	10	2
13	7	9	2
14	5	9	4
15	8	10	2
16	10	11	1
17	5	8	4
18	7	7	0
19	8	10	2
20	10	12	2
21	10	9	0

(ต่อ)

ตารางที่ ค.2 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (คะแนนเต็ม 12 คะแนน)	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (คะแนนเต็ม 12 คะแนน)	คะแนนผลต่าง
22	8	11	3
23	9	11	2
24	9	10	1
25	7	8	1
26	7	8	1
27	6	8	2
28	7	8	1
29	4	9	5
30	7	10	3
31	8	9	2
รวม	229	295	66
$\overline{X}$	7.39	9.52	17.74
$S.D.$	1.50	1.15	2.13
ร้อยละ	61.56	79.30	1.26

ตารางที่ ค.3 ผลวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	N	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	$S.D.$	$\overline{D}$	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	31	12	7.39	1.50	1.28	9.23	.000
หลังเรียน	31	12	9.52	1.15			

ภาคผนวก ง

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย และหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล

รายชื่อผู้เชียวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวัฒน์ นามบุญลือ	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐกานต์ ขันทอง	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
3. อาจารย์ ดร.สายใจ เพ็งที	ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ว๖๑๒๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๔๐๐๐

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยวัฒน์ นามบุญลือ

ด้วย นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง รหัสนักศึกษา ๖๖๘๐๑๐๓๗๐๑๐๓ สาขาวิชานวัตกรรม-ทางพลศึกษาและกีฬา ระดับปริญญาโท ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาวิจัย
- ☐ ตรวจสอบความถูกต้องด้านการวัดและประเมินผล
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล
- ☑ ตรวจสอบด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะครุศาสตร์
สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา
โทรศัพท์ ๐๘๕-๓๑๑-๓๑๒๓



ที่ อว๐๖๑๙.๐๒/ ว๖๑๒๒

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
๔๔๐๐๐

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ขันทอง

ด้วย นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง รหัสนักศึกษา ๖๖๘๐๑๐๓๗๐๑๐๓ สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ระดับปริญญาโท ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาวิจัย
- ☐ ตรวจสอบความถูกต้องด้านการวัดและประเมินผล
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล
- ☑ ตรวจสอบด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา มหาวิทยาลัยฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์ ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คณะครุศาสตร์
สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา
โทรศัพท์ ๐๘๕-๓๑๑-๓๒๒๓



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ที่ อว ๐๖๑๙.๐๒/๓๓๒ วันที่ ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.สายใจ เพ็งที

ด้วย นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง รหัสนักศึกษา ๖๖๘๐๑๐๓๗๐๑๐๓ สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา ระดับปริญญาโท ภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1" เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยบรรลุตามวัตถุประสงค์

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาการวิจัย

เพื่อ
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษาวิจัย
- ☐ ตรวจสอบความถูกต้องด้านการวัดและประเมินผล
- ☑ ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล
- ☑ ตรวจสอบด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา
- ☐ อื่น ๆ ระบุ.....

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายอนุสรณ์ ถูสินแก่น)
คณบดีคณะครุศาสตร์

RAJABHAT MAHA SARAKHAM UNIVERSITY

การเผยแพร่ผลงานวิจัย

สุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง และทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร. (2569). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมเบ็ดเตล็ด รายวิชาพื้นฐานสุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,* 20(1), (มกราคม-เมษายน).

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ สกุล นางสาวสุดารัตน์ สุนน้ำเที่ยง

วัน เดือน ปีเกิด 7 มกราคม 2544

ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 30 หมู่ 4 ตำบลห้วยหินลาด อำเภอสุวรรณภูมิ
จังหวัดร้อยเอ็ด

อีเมล sudrttoey121@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2565	วิทยาสสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พ.ศ. 2568	ครุสาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชานวัตกรรมทางพลศึกษาและกีฬา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม