



ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ



จินดารัตน์ สาระคน

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะการ
เคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะ
การเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ "

ของ จินดารัตน์ สารคน

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจักษ์บาน)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุภา เสวกพันธ์)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ รุ่งประพันธ์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาพัทธ์ เตียวตระกูล)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ
ผู้วิจัย	จินดารัตน์ สารระคน
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ รุ่งประพันธ์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. พลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้, เกมกีฬาที่บ้าน, ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน, ประถมศึกษา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาระดับทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ และ 2) เปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 24 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน และแบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การตี การเขี่ย การรับ-ส่ง การขว้าง และการวิ่ง ก่อนเรียนมีคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานส่วนใหญ่อยู่ในระดับปรับปรุง หลังเรียนมีคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก และ 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ซึ่งประกอบไปด้วย การตี เขี่ย รับ-ส่งสิ่งของ การขว้าง และการวิ่ง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านพบว่า ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านสูงกว่าก่อนเรียน

Title	EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING ACTIVITIES USING FOLK SPORTS GAMES THAT AFFECTS BASIC MOVEMENT SKILLS OF STUDENTS IN GRADE 5 AT BURAPARAT WITTAYAKARN SCHOOL
Author	Jindaratn Sarakhon
Advisor	Associate Professor Pufa Savagpun, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Kajornsak Roonprapunta, Ph.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Physical Education and Exercise Science - (Type A2), Naresuan University, 2023
Keywords	learning activities, traditional sports games, Basic movement skills, primary school

ABSTRACT

The aim of this research is to 1) study the basic movement skills of fifth-grade students at Buraparat Wittayakarn School, and 2) compare the basic movement skills before and after learning through traditional sports activities. The research sample consisted of 24 fifth-grade students in the second semester of the academic year 2022, selected using purposive sampling. The research tools used were a learning management plan through traditional sports activities and a basic movement skills test. The research findings revealed that 1) the fifth-grade students at Buraparat Wittayakarn School had basic movement skills such as striking, kicking, catching, throwing, and running. Before learning, most of the students' basic movement skills were at the level of improvement, while after learning, most of the basic movement skills were at an excellent level. And 2) the results of the comparison of basic movement skills, which included striking, kicking, catching, throwing, and running, before and after learning through traditional sports activities, showed that students' basic movement skills were higher after the learning activities compared to before.



ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยความเมตตากรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ รุ่งประพันธ์

กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และให้ความช่วยเหลือเพื่อพัฒนางานวิจัย ตลอดจนให้กำลังใจ เชื่อใจ และให้โอกาส จนทำให้การดำเนินการสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยสำนึกในคุณูปการของท่าน และขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ รุ่งประพันธ์และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาพัทธ์ เตียวตระกูล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัยซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือวิจัย และขอขอบพระคุณคณบดีคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยราชภัฏทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลประกอบการพัฒนางานวิจัย ตลอดจนให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักเรียน โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ที่ให้ความอนุเคราะห์เวลา และเป็นแหล่งให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย และเป็นกำลังใจจนสามารถทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้

คุณค่า และคุณประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน

จินดารัตน์ สารคน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศคุุณุปการ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
ตาราง.....	ญ
ภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
3. ความสำคัญของการวิจัย.....	5
4. ขอบเขตการวิจัย.....	5
5. ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
6. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
7. สมมุติฐานของการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา.....	8
2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล.....	18
3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม.....	28
4. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกีฬาพื้นบ้าน.....	40

5. แนวความคิดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวพื้นฐาน	49
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	57
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	61
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	62
1. กลุ่มเป้าหมาย.....	62
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	62
3. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ.....	62
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล	64
5. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	64
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
1. ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์ วิทยาคาร.....	66
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดย ใช้เกมกีฬาที่บ้าน	67
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	71
1. สรุปผลการวิจัย.....	71
2. อภิปรายผล	72
3. ข้อเสนอแนะ	73
บรรณานุกรม	75
ภาคผนวก.....	81
ภาคผนวก ก.....	82

ภาคผนวก ข.....	88
ภาคผนวก ค.....	102
ประวัติผู้วิจัย	104



ตาราง

หน้า

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์กีฬาพื้นบ้านกับการเคลื่อนไหวต่าง ๆ.....	45
ตาราง 2 การวิเคราะห์ความสอดคล้องของกีฬาพื้นบ้านกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลาง ขั้นพื้นฐานในมาตรฐาน พ 3.1 และ พ 3.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5	47
ตาราง 3 กีฬาพื้นบ้านและการเคลื่อนไหวพื้นฐานของกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบพลัด ..	49
ตาราง 4 คะแนนเฉลี่ยของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนเรียน และหลังเรียน	66
ตาราง 5 จำนวน ร้อยละ ของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี ที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนเรียน และหลังเรียน	67
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ เกมกีฬาพื้นบ้าน	67
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การตี ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน	68
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเขี่ย ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน	68
ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การรับ-ส่งสิ่งของ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการ เรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน	69

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การขว้าง ของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้
 พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน69

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การวิ่ง ของนักเรียนชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้
 พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน70



ภาพ

หน้า

No table of figures entries found.



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การที่จะพัฒนาประเทศไทยไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ให้เกิดขึ้นในอนาคตนั้น จะต้องให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างทุนของประเทศที่มีอยู่ให้เข้มแข็ง และมีพลังเพียงพอในการขับเคลื่อน กระบวนการพัฒนาทั้งในระยะกลางและระยะยาว โดยเฉพาะ “การพัฒนาคน” ให้มีการเตรียมความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ จุดหมาย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระในหลักสูตร โดยมีขอบข่ายองค์ความรู้ทั้งหมด 5 สาระ ได้แก่ การเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์ ชีวิตและครอบครัว การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค และความปลอดภัยในชีวิต ซึ่งเหตุผลที่จะต้องเรียน เนื่องจากสุขภาพหรือสภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การ

เล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษา ตามมาตรฐานที่ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และ มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจ นักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชม ในสุนทรียภาพของการกีฬา เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหว และบรรลุจุดมุ่งหมายของหลักสูตร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ก่อนที่กีฬาจะเข้ามาอยู่ในพลศึกษา กีฬา เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มายาวนาน ตามรากศัพท์แล้ว “กีฬา” ซึ่งภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Sport” มาจากรากศัพท์ลาตินว่า “Desporto” แปลว่า ทำให้ล้มตัว ทำให้หลงระเหิง (Leonard, 1984) ขณะที่เล่นกีฬาจะทำให้มีความสุข สนุกสนาน เป็นช่วงที่ล้มตัวไปจากชีวิตประจำวันไปขณะที่เล่นกีฬา ต่อมาเมื่อก็มีพัฒนาการมากขึ้น กล่าวได้ว่า กีฬาคือพัฒนาการของเกม และเกมคือพัฒนาการของการเล่น (ซัชชัย โกมารทัต, 2549) สำหรับเกมกีฬาที่บ้านนั้น เป็นกิจกรรมการเล่น และเกมที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย มีวิธีการและกติกา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตในท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นกีฬาดั้งเดิมของท้องถิ่น ปัจจุบันความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้เข้ามามีบทบาทต่อเด็กเป็นอย่างมาก ทำให้เด็กไม่ค่อยได้เล่นกีฬาที่บ้านเหมือนแต่ก่อน รายงานจับทิศทางสุขภาพคนไทย ปี 2563 (ThaiHealth Watch) สสส. พบข้อมูลจากสถาบันจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ว่า เด็กและเยาวชนไทยติดหน้าจอมือถือหรือจอใส่สัปดาห์ละ 35 ชั่วโมง มากกว่าสถิติโลกที่ระบุไว้ว่าไม่ควรเกินสัปดาห์ละ 16 ชั่วโมง และจากการสำรวจเด็กวัย 6 – 18 ปี จำนวนกว่า 15,000 คน พบร้อยละ 61 มีพฤติกรรมเสี่ยงติดเกมออนไลน์ เพราะเล่นเกมมากกว่าวันละ 3 ชั่วโมง ซึ่งเกมออนไลน์เพิ่มความเสี่ยงกับเด็กและเยาวชนทั้งในเรื่องของความรุนแรง การพนัน และสุขภาพจิต ซึ่งเด็กวัยประถมศึกษานั้นควรมีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว (กรมสุขภาพจิต, 2564) ซึ่งเกมกีฬาที่บ้านเป็นสิ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวได้ โดยเกมคือกิจกรรมที่ผู้สอนหรือผู้นำเกมได้กำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ที่ได้อย่างมีเป้าหมาย เช่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เกิดความสมัคสมานสามัคคี ได้รับปลูกฝังทางด้าน การเคารพกฎ และกติกา มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย โดยในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ครูผู้สอนสามารถประยุกต์และสอดแทรกกิจกรรมที่เป็นเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกายการประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี รู้จักการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีลงมือปฏิบัติ สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขด้วยการมีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี เรียนรู้ขีดจำกัดความสามารถของตนเองและสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้อยู่เสมอ (สิทธิพงษ์ ปานนาค, 2563)

การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movements) เป็นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่จำเป็นสำหรับชีวิต และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะที่มีการพัฒนาในช่วงวัยเด็ก และจะเป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อเจริญวัยสูงขึ้น ตลอดจนเป็นพื้นฐานของการมีความสามารถในการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย และการประกอบกิจกรรมนันทนาการ สำหรับกิจกรรมในการพัฒนาการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีการเคลื่อนไหวหลาย ๆ รูปแบบในกิจกรรมเดียวกัน เพื่อที่นักเรียนจะเกิดการพัฒนาการเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพ(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างมากกับมนุษย์ทุกคน เพราะการเคลื่อนไหวสามารถพัฒนาองค์ประกอบภายในร่างกายหลาย ๆ อย่างไปพร้อมกันได้ เช่น พัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์ และสติปัญญา ส่วนด้านการพัฒนาภายนอก คือ การพัฒนาการทางด้านสังคม เพราะสามารถนำความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานไปใช้ในการเล่นกีฬากับเพื่อน ๆ จึงทำให้ได้มีกิจกรรมทำร่วมกันกับเพื่อนจึงทำให้เกิดการพัฒนาการ ทางด้านสังคมตามมาด้วย และการเคลื่อนไหวมนุษย์ทุกคนจำเป็นต้องใช้ในการประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น การเดิน การวิ่ง การขยับตัวไปมา หรือแม้แต่ใช้ในการเอาตัวรอดเมื่อมีภัย ถ้ามนุษย์ ทุกคนมีการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ดีก็จะนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตอีกด้วย โดยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีสาระแกนกลางที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวพื้นฐาน คือ การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกาย ทั้งแบบอยู่กับที่เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหารยืดหยุ่นขั้นพื้นฐาน เป็นต้น และเกมนำไปสู่กีฬาและกิจกรรมแบบผลัดที่มีการตี เชี่ยว รับ-ส่งสิ่งของ ขว้างและวิ่ง

โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคารมีวิสัยทัศน์ คือ นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการศึกษา มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงปลอดภัยจากสิ่งเสพติด มีทักษะด้านเทคโนโลยี ชุมชนมีส่วนร่วมพัฒนาการศึกษา โดยทางโรงเรียนมีกิจกรรมที่จัดขึ้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหว เช่น การแข่งขันกีฬาภายในโรงเรียน และยังมีการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานด้วยเสมอ จึงจะเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความสนใจ สนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการที่จะให้ผู้เรียนเกิดคุณสมบัติดังกล่าว ผู้สอนจะต้องมีการเตรียมบทเรียนไว้ล่วงหน้าเป็นอย่างดีโดยเฉพาะในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรจะได้จัดเตรียมไว้ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำเพื่อจะเป็นทางนำไปสู่เป้าหมายของการศึกษา ปัญหาที่พบในปัจจุบัน โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาได้มีการวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ด้านทักษะการเคลื่อนไหวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 พบว่ามีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ที่ยังขาดความแม่นยำ โดยการเคลื่อนไหวแบบเดิม ขาดความท้าทาย และนำต้นตอ ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหว

ที่น้อยเกินไปจะทำให้เกิดการบาดเจ็บจากการเล่นกีฬา อีกทั้งการขาดทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานนำไปต่อยอดในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งจะเป็นพื้นฐานการเคลื่อนไหวที่นำไปสู่การเล่นกีฬา (อ้างอิงรายงานการประเมินตนเอง)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของอุมาพร รังกลิ่น (2562) ได้มีการศึกษาการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 นักเรียนมีพัฒนาการของทักษะสูงกว่าก่อนได้รับการฝึกชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนวายุ แวงแก้ว (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ซึ่งโปรแกรมนี้นี้เป็นกิจกรรมพัฒนาความสามารถการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ พบว่าผลการทดลองใช้โปรแกรมฯ โดยโปรแกรมพัฒนาการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ฯ ที่สร้างขึ้น ประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ ทักษะการตีลูกบอลด้วยมือ ทักษะการตีลูกบอลด้วยอุปกรณ์ทักษะการโยนและรับลูกบอล และทักษะการเตะบอล ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สูงกว่าก่อนการทดลอง จะเห็นได้ว่าการใช้กิจกรรมเพื่อนำมาพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวมีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่ง เกมกีฬาพื้นฐานนั้นสามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เล่นกีฬาที่บ้าน ส่งเสริมในด้านการเคลื่อนไหวพื้นฐาน เพราะนักเรียนไม่มีการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ดี อาจจะนำไปสู่การดำเนินชีวิตที่ไม่ดีทางด้านกายภาพในอนาคต จากสภาพปัญหาที่พบในปัจจุบัน และความสำคัญของการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานดังที่กล่าวข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำเกมกีฬาพื้นฐานมาใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ซึ่งจะทำให้ทราบถึงผลของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกีฬาพื้นฐาน และสามารถนำไปต่อยอดสู่การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ได้อีกด้วย

2. จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นฐาน

3. ความสำคัญของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ซึ่งเป็นทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่จำเป็นสำหรับชีวิต และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีผลต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ ซึ่งประกอบไปด้วย การตี เขี่ย รับ-ส่งสิ่งของ การขว้าง และการวิ่ง

4.2 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิบูลย์เขต 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 24 คน

4.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านทั้งหมด 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 60 นาที

4.4 ขอบเขตด้านสถานที่

สถานที่ในการวิจัย คือ โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร

5. ข้อตกลงเบื้องต้น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย มีความเหมือนกันในด้านของสภาพแวดล้อมทางสังคม เนื่องจากนักเรียนโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร เป็นโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนและนักเรียนเป็นคนในชุมชนเดียวกัน

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

6.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีทักษะการเคลื่อนไหว โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำ หรือผู้เรียนและผู้สอนเป็นผู้ร่วมกันกระทำเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะดังกล่าว และพัฒนาไปตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา เริ่มจากการศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร เอกสารที่เกี่ยวข้อง การวิเคราะห์ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร นำมาวางแผนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา การจัดหาหรือ

เลือกใช้สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน การวัดและประเมินผล แล้วดำเนินการจัดการเรียนรู้และจัดการชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหว

6.2 เกมกีฬาพื้นบ้าน หมายถึง กิจกรรมการเล่นกีฬาดั้งเดิมของท้องถิ่น เป็นเกมที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย มีวิธีการและกติกา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตในท้องถิ่นประเทศไทย

6.3 ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่จำเป็นสำหรับชีวิต และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะที่มีการพัฒนาในช่วงวัยเด็ก และจะเป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อเจริญวัย เป็นทักษะการเคลื่อนไหวตามสาระแกนกลางของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ทักษะดังกล่าวประกอบไปด้วยการตี เชี่ย รับ-ส่งสิ่งของ ขว้างและวิ่ง

ทักษะการตี หมายถึง ความสามารถในการออกแรงโดยใช้อุปกรณ์กระทำต่อสิ่งต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่กำหนด

ทักษะการเชี่ย หมายถึง ความสามารถในการการเชี่ย หรือออกแรงกระทำต่อสิ่งต่าง ๆ ตามสถานการณ์ที่กำหนด

ทักษะการรับ-ส่ง สิ่งของ หมายถึง ความสามารถในการรับส่งสิ่งของได้โดยไม่ทำให้สิ่งของนั้นตกพื้น หรือหลุดมือ และความสามารถในการส่งสิ่งของอย่างเหมาะสม ออกแรงได้เหมาะสมกับสถานการณ์

ทักษะการขว้าง หมายถึง ความสามารถในการทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ถืออยู่หลุดจากมือ โดยการออกแรงอย่างเหมาะสม

ทักษะการวิ่ง หมายถึง ความสามารถในการวิ่งอย่างถูกต้องตั้งแต่เริ่มต้น จนกระทั่งหยุดวิ่ง ตั้งศีรษะตรง และมองตรงไปข้างหน้า วางแขนเหมาะสม

7. สมมุติฐานของการวิจัย

7.1 กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน ส่งผลต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป

7.2 ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านสูงกว่า ก่อนเรียน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน ที่มีผลต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนั้นจึงได้รวบรวมเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศไว้เป็นข้อมูลในการศึกษา ค้นคว้า วิจัย ซึ่งนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหลักการสอนพลศึกษา
 - 1.1 ความหมายของพลศึกษา
 - 1.2 พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.3 หลักการและวิธีการสอนพลศึกษา
 - 1.4 การวัดและประเมินผลทางพลศึกษา
 - 1.5 การจัดกิจกรรมทางพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา
2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล
 - 2.1 ความหมายของการวัดและประเมินผล
 - 2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการวัดและประเมินผล
 - 2.3 องค์ประกอบของการวัดและประเมินผล
 - 2.4 แนวคิดในการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
3. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
 - 3.1 ความหมายของเกม
 - 3.2 หลักในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม
 - 3.3 จุดประสงค์ของเกม
 - 3.4 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม
4. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกีฬาที่บ้าน
 - 4.1 ความเป็นมาของกีฬาที่บ้าน
 - 4.2 ประโยชน์และคุณค่าของกีฬาที่บ้าน
 - 4.3 กีฬาที่บ้านกับการเคลื่อนไหว
 - 4.4 ความสอดคล้องของกีฬาที่บ้านกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐาน
5. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
 - 5.1 ความหมายของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

- 5.2 ความสำคัญของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
- 5.3 ประเภทของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา

1.1 ความหมายของพลศึกษา

พลศึกษาเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งในกระบวนการศึกษาโดยต้องอาศัยกิจกรรมการเคลื่อนไหว ลักษณะต่าง ๆ เพื่อการออกกำลังกายเล่นกีฬา หรือนันทนาการ มีวัตถุประสงค์คือ พัฒนาการทางกาย จิตใจอารมณ์สังคม สติปัญญาและจิตวิญญาณ การกระทำกิจกรรมทางด้านพลศึกษา ต้องมีอุปกรณ์ เครื่องอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมกับกิจกรรมนั้น ๆ ได้แก่ อุปกรณ์สนาม และโรงฝึกพลศึกษา เป็นต้น การพลศึกษาเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งสำหรับชีวิตมนุษย์เพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างเสริม การเจริญเติบโตและพัฒนาการทุกด้าน ตลอดจนเพื่อการมีชีวิตอยู่ในสังคมอย่างปกติสุข ความหมาย ความมุ่งหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของการพลศึกษา จากการศึกษาค้นคว้าวิชาพลศึกษาใน สมัยแรกมีชื่อว่า ยิมนาสติก (Gymnastic) ซึ่งหมายถึง การออกกำลังกายให้มีกล้ามเนื้อใหญ่ อันจะ ทำให้เกิดความแข็งแรงมีผลและกำลัง นอกจากนี้ยัง หมายถึงการออกกำลังกายเพื่อให้ทรุดทรวงสง่า งามเป็นนักรบอีกด้วย การออกกำลังกายถือว่าเป็น กระบวนการหนึ่งในการศึกษาของระบบโรงเรียน วิชาการออกกำลังกายจึงถูกเปลี่ยนชื่อเป็น Physical Education ความหมายของพลศึกษาจึงถูก เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในทางที่กว้างขึ้นและครอบคลุม ลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ด้านต่าง ๆ มากขึ้น นักวิชาการความหมายของการพลศึกษาไว้ดังนี้

Anderson (1989) ให้ความหมายไว้ว่า พลศึกษา (Physical Education) เป็นวิชาในระดับ ประถมศึกษาและมัธยมศึกษาซึ่งมุ่งหมายให้เกิดการเรียนรู้เชิงทักษะพิสัย (Psychomotor Learning)

Jenny (1961) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พลศึกษา หมายถึงการศึกษาที่แตกต่างจากการศึกษา สาขาวิชาอื่น เป็นการศึกษาที่มุ่งพัฒนาบุคคลโดยใช้กิจกรรมทางกายที่ได้เลือกสรรแล้วมาสอนให้ ผู้เรียนได้พัฒนาไปในด้านต่าง ๆ พร้อม ๆ กัน

Bookwalter & Zwaag (1968) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พลศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาและมีวัตถุประสงค์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางการศึกษา พลศึกษาไม่ได้มุ่งที่วัตถุประสงค์ เฉพาะอย่างแต่มีวัตถุประสงค์โดยทั่ว ๆ ไปเช่นเดียวกับการเรียนวิชาอื่น ๆ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556, หน้า 817) ให้ความหมายไว้ว่า พลศึกษา หมายถึง การศึกษาที่จะนำไปสู่ความเจริญงอกงามและพัฒนาการทางร่างกาย

จิรกรรม ศิริประเสริฐ (2543, หน้า 22) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พลศึกษา หมายถึง กระบวนการ ศึกษาอย่างหนึ่งที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามและมีพัฒนาการหลายด้านพร้อม ๆ กัน ได้แก่ ด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์และจิตใจ โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่ เลือกสรรแล้วเป็นสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมหรือปฏิบัติโดยตรงด้วยตนเองเท่านั้น จึงจะเกิดผล

ศักดิ์ชาย ทัพสุวรรณ (2530, หน้า 28) ได้ให้ความหมายไว้ว่า พลศึกษา หมายถึงศาสตร์ที่มีความสำคัญที่ควรแก่การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านร่างกายและการท างานของร่างกาย

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) วิชาพลศึกษาเป็นศึกษาที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ที่ดีของคนเรา ถือได้ว่าเป็นศาสตร์ของสังคมที่สำคัญสามารถนำมาเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และกลุ่มบุคคลได้เป็นอย่างดีและทุกด้านสอดคล้องกับ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554) สารการการเรียนรู้แขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวที่ต้องบังคับร่างกายและควบคุมจิตใจ เพื่อก่อให้เกิดการใช้พลังงานอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีความรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกาย และใช้กีฬาเป็นสื่อในการเรียนรู้

Charles A Bucher (1975 อ้างถึงใน วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) พลศึกษาหมายถึง การศึกษาแขนงหนึ่งในกระบวนการศึกษาทั้งหมด ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ที่เลือกแล้วเป็นสื่อให้บรรลุถึงจุดหมายที่วางไว้

สรุปได้ว่า พลศึกษา หมายถึงกระบวนการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความเจริญงอกงามและมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวที่เลือกสรรแล้วเป็นสื่อในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนพลศึกษาได้เกิดการพัฒนาในทุกส่วนซึ่งผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมหรือปฏิบัติโดยตรงด้วยตนเองเพื่อพัฒนาบุคคลให้ถึงพร้อมในทุกด้าน ซึ่งในประเทศไทยนั้นมีการจัดการศึกษาพลศึกษาตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษา

1.2 พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 พลศึกษาจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของสาระการเรียนรู้พลศึกษาประกอบด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1) การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคล และประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบ และข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา

2) การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลัก และวิธีการเลือกบริโภคอาหาร ผลิตภัณฑ์และบริการสุขภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และการป้องกันโรคทั้งโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ

เหตุผลที่จะต้องเรียน เนื่องจาก สุขภาพ หรือ สุขภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้พลศึกษา

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำ อย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการเล่นกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

คุณภาพผู้เรียนพลศึกษา

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1) ควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้ตามพัฒนาการในแต่ละช่วงอายุ มีทักษะ การเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางกาย กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ และเกม ได้อย่างสนุกสนาน และปลอดภัย

2) ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบข้อตกลง คำแนะนำ และขั้นตอนต่าง ๆ และให้ความร่วมมือกับผู้อื่นด้วยความเต็มใจจนงานประสบความสำเร็จ

3) ปฏิบัติตามสิทธิของตนเองและเคารพสิทธิของผู้อื่นในการเล่นเป็นกลุ่ม

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- 1) มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและการควบคุมตนเองในการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน
- 2) รู้หลักการเคลื่อนไหวและสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย เกม การละเล่นพื้นเมือง กีฬาไทย กีฬาสากลได้อย่างปลอดภัยและสนุกสนาน มีน้ำใจนักกีฬา โดยปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ และหน้าที่ของตนเอง จนงานสำเร็จลุล่วง
- 3) วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมทางกาย กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพได้ตามความเหมาะสมและความต้องการเป็นประจำ
- 4) มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ข้อมูลข่าวสารเพื่อใช้สร้างเสริมสุขภาพ

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- 1) เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนาน และปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ
- 2) แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรค การดำรงสุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี
- 3) สำนึกในคุณค่า ศักยภาพและความเป็นตัวของตัวเอง
- 4) ปฏิบัติตามกฎ กติกา หน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ ด้วยความมุ่งมั่นและมีน้ำใจนักกีฬา จนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชม และสนุกสนาน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

- 1) ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพโดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างถูกต้อง สม่ำเสมอด้วยความชื่นชมและสนุกสนาน
- 2) แสดงความรับผิดชอบต่อให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ หลักความปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และเล่นกีฬาจนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของตนเองและทีม
- 3) แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดู การเล่น และการแข่งขัน ด้วยความมีน้ำใจนักกีฬาและนำไปปฏิบัติในทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี

4) วิเคราะห์และประเมินสุขภาพส่วนบุคคลเพื่อกำหนดกลวิธีลดความเสี่ยง สร้างเสริมสุขภาพ ดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ถูกต้องและเหมาะสม ใช้กระบวนการทางประชาสังคม สร้างเสริมให้ชุมชนเข้มแข็งปลอดภัย และมีวิถีชีวิตที่ดี

1.3 หลักการและวิธีการสอนพลศึกษา

หลักการการสอนพลศึกษากำหนดโดยครูสร้างสถานการณ์ของการเรียนรู้ที่ดีที่สุดให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนโดยให้มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา สอดคล้องกับลักษณะความต้องการและความแตกต่างของนักเรียนแต่ละระดับชั้น วัย เทพ วุฒิภาวะ และสถานที่ บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม หลักการสอนพลศึกษาจัดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันและส่งเสริมซึ่งกันและกัน (กรมวิชาการ, 2545) ในการสอนพลศึกษาควรสร้างบรรยากาศให้อบอุ่นสนุกสนานจะทำให้ นักเรียนไม่เบื่อหน่าย คุณสอนแนวคิดความรู้เกี่ยวกับระเบียบกติกาและหลักการต่าง ๆ ทางวิชาพลศึกษาด้วยการสอดแทรกไปกับการสอนทักษะกีฬา ควรสอนให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกาย และนำทักษะกีฬาไปเล่นเพื่อสุขภาพเพื่อความสนุกสนานและการพักผ่อนหย่อนใจ การสอนเน้นการปฏิบัติการเล่นเป็นหมู่คณะและเล่นเป็นทีมให้มาก

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมพลศึกษาควรคำนึงถึงหลักสูตรเป็นแนวทาง ทั้งนี้เพื่อที่ครูผู้สอนจะสามารถจัดกิจกรรมพลศึกษาให้กับนักเรียนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งพอจะสรุปหลักการจัดกิจกรรมพลศึกษาได้คือ กำหนดแนวทางของกิจกรรมพลศึกษาแต่ละกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตร ควรคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของนักเรียน ลักษณะความแตกต่างของนักเรียน ควรจัดให้ครอบคลุมประสบการณ์หลาย ๆ รูปแบบเพื่อส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าในการเรียนให้คำนึงถึงสิ่งที่นักเรียนจะได้รับ

ในการสอนพลศึกษาที่ดี ครูผู้สอนควรศึกษารูปแบบการสอนการเรียนรู้ทางด้านเทคนิคหรือทักษะ การสอนควรมีลักษณะที่เป็นกันเองโดยครูเป็นผู้กระตุ้นนักเรียนให้เกิดกำลังใจหรือมีความต้องการที่จะเรียน เป็นผู้ชี้แนะทิศทางที่ถูกต้องการสอนกระบวนการกลุ่มควรมีลักษณะเป็นระบอบประชาธิปไตยโดยการให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการศึกษาค้นคว้าแล้ววิธีการต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดกระบวนการอภิปรายอย่างเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุดครูผู้สอนต้องมีความรอบรู้ด้านวิชาต่าง ๆ มีความรู้ในตัวผู้เรียนรูปแบบการสอนวิธีการสอนอุปกรณ์การสอนและสภาพการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้สูงสุดการเรียนการสอนที่เป็นระบบครูผู้สอนต้องรู้ว่านักเรียนของตนต้องพัฒนาอะไรพัฒนาอย่างไรการพัฒนานั้น ๆ มีพฤติกรรมสำคัญเช่นไรโดยเฉพาะครูผู้สอนต้องพัฒนาให้ผู้เรียนมีลักษณะของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้(สำนักเลขาธิการคุรุสภา, 2542) ครูผู้สอนต้องสามารถคิดเองตัดสินใจเองลงมือทำเองสรุปและสร้างความรู้ได้เองจนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้แล้วจึงไปพัฒนานักเรียนของตนให้เป็นบุคคลแห่งการ

เรียนรู้ต่อไป และกล่าวไว้ว่าหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาที่ดีควรมีลักษณะกว้าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เป็นโครงการศึกษาในโรงเรียนได้จริง
2. จัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนได้เกิดพัฒนาการครบถ้วนทุกด้าน ตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา และพลศึกษา
3. ส่งเสริมแนวความคิดของการปกครองระบอบประชาธิปไตย
4. แสดงความเข้าใจในธรรมชาติของสังคมและความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมสุขภาพ ความสามารถในการประกอบอาชีพ การเป็นพลเมืองดีการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และมีศีลธรรม จริยธรรม

5. จัดรวบรวมโปรแกรมต่าง ๆ ไว้ด้วยกันเพื่อให้นักเรียนสามารถถ่ายโยงไปใช้ได้จากระดับหนึ่ง ไปสู่อีกระดับหนึ่งด้วยการสอนแบบต่อเนื่อง การเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬา เป็นสาระหนึ่งที่กำหนดไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา พลศึกษาและกีฬาซึ่งการที่จะจัดการศึกษาสาระพลศึกษาให้ได้คุณภาพและประสิทธิภาพที่ดีนั้น จะต้องมีกระบวนการวางแผนงานในการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ในสถานศึกษา ตลอดจนถึงที่ผู้ปฏิบัติงานจะต้อง ปฏิบัติตามแผนงานตามขอบข่ายของตน เช่นเดียวกับครูผู้สอนพลศึกษาและกีฬา ที่จะต้องปฏิบัติหน้าที่ ของตนตามแผนงานโครงการที่ตนรับผิดชอบ ทั้งในเรื่องของการสอนและการทำเอกสารต่าง ๆ จึงจะทำให้ผลงานมีประสิทธิภาพดี และนักเรียนได้รับความรู้อย่างถูกต้องและเข้าใจตามที่นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าว

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2523) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนพลศึกษาแบบต่าง ๆ ดังนี้คือการสอนแบบบรรยายเป็นวิธีการสอนที่มีความประสงค์จะให้นักเรียนได้เข้าใจลักษณะเรื่องต่าง ๆ ต้องการให้นักเรียนได้ยินและเห็นลักษณะท่าทางต่าง ๆ ประกอบการการสอนแบบอภิปรายเป็นวิธีการสอนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความคิดแสดงความคิดเห็นและเกิดประสบการณ์การสอนให้นักเรียนทำหรือฝึกหัดด้วยตนเองเพื่อต้องการให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและเกิดการเรียนรู้การสอนแบบมอบหมายงานเป็นการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเห็นความสำคัญหรือประโยชน์ของวิชาพลศึกษาในชีวิตประจำวัน

วิธีการสอนต่าง ๆ ที่ครูอาจนำมาดัดแปลง ผสมผสานกัน หรือนำมาใช้เสริมเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬานั้นสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้และมีประสิทธิภาพ ดียิ่งขึ้นที่สำคัญมีดังต่อไปนี้ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2523)

1. วิธีการสอนแบบบรรยาย
2. วิธีการสอนแบบอธิบายประกอบการสาธิต
3. วิธีการสอนแบบการให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง
4. วิธีการสอนแบบมอบหมายงานหรือโครงการให้นักเรียนไปทำหรือไปศึกษา ค้นคว้า

5. วิธีการสอนแบบให้การบ้าน
6. วิธีสอนแบบทดลอง
7. วิธีการสอนแบบการใช้คำถาม-คำตอบ
8. วิธีการสอนโดยการใช้ตำราเรียนประกอบ
9. วิธีการสอนแบบการแก้ปัญหา
10. วิธีการสอนเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกาย
11. วิธีการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการกีฬา
12. วิธีการสอนแบบคิดค้นการเคลื่อนไหว

กรมพลศึกษา กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬา หมายถึงการให้เด็กพบกับประสบการณ์ที่ครูจัดไว้โดยทางใดทางหนึ่ง เช่นให้เด็กดูได้ฟัง ได้จับต้อง ก็เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่ง และการสอนในแต่ละครั้งอาจใช้วิธีการสอนหลายอย่างประกอบกัน ความมุ่งหมายในการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งเด็กแต่ละคนมีวิธีการเรียนของตน แต่ละคนสร้างการเรียนรู้ขึ้นเอง ครูเป็นเพียงผู้เรียงสถานการณ์ กิจกรรมและประสบการณ์ตามลำดับขั้นตอนที่เด็กจะเรียนรู้ได้ดี ที่เรียกว่าครูสอนได้ดีนั้นก็คือครูสามารถจัดประสบการณ์ ให้แก่เด็กได้อย่างเหมาะสมกับวัยและ ความสามารถของเด็กการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬามีวิธีสอนแบบต่าง ๆ คือ การสอนแบบ บรรยาย การสอนแบบมอบหมายงานการสอนแบบสาธิต การสอนแบบบูรณาการการสอนแบบวิทยาศาสตร์ การสอนแบบสั่งการ ฯลฯ

การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาที่นิยมใช้โดยทั่วไปที่ได้ดัดแปลง มาจากการสอนแบบ 5 ขั้น ของแอร์บัต เพื่อให้เหมาะสมกับการสอนพลศึกษาประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม ซึ่งได้แก่การให้เด็กเข้าแถว สำนวณรายชื่อนักเรียนและให้อบอุ่นร่างกายให้พร้อม เพื่อจะให้ทำการฝึกกิจกรรม
2. ขั้นอธิบายและการสาธิต ได้แก่ ครูอธิบายสิ่งที่นักเรียนจะต้องท าเพียงสั้นๆ แล้วแสดงตัวอย่างให้ดูการสาธิต ได้แก่ครูอธิบายสิ่งที่นักเรียนเป็นผู้สาธิต ครูและนักเรียนร่วมกันสาธิต
3. ขั้นฝึกหัด แบ่งกลุ่มให้นักเรียนฝึกกิจกรรมต่าง ๆ โดยทั่วถึง แบบฝึกอาจจะมีกำหนดให้แต่ละ กลุ่มฝึกทักษะแต่ละอย่างแล้วหมุนเวียนกันไป หรือจะใช้วิธีการเหมือนกันทั้งหมดก็ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการสอนแต่ละชนิด
4. ขั้นใช้ ได้แก่การนำเอาทักษะต่าง ๆ จากที่นักเรียนได้เรียนไปแล้วนั้น มาทดลองใช้ให้เกิด ประโยชน์ในการเล่นแข่งขัน
5. ขั้นสรุปและประเมินผล ได้แก่การสรุปผลการเรียนจากบทเรียนที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ เองให้เกิดสุขนิสัย อาจจะมีการวัดผลประเมินผลหลังจากนักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมไปแล้วว่าได้บรรลุ เป้าหมายที่ก าหนดไว้ในจุดประสงค์หรือไม่อย่างไร สำหรับการสอนพลศึกษาในปัจจุบันอาจ

แบ่งขั้นตอน ต่าง ๆ ให้น้อยลงเหลือเพียง 4 ขั้นตอน เป็นขั้นเตรียม ขั้นอธิบายและสาธิต ขั้นสอน ฝึกหัด และขั้นสรุป และประเมินผล อาจทำได้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครู

จรรยา แก่นวงศ์คำ (2529:103) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬา นั้น เป็นการเรียนโดยใช้กิจกรรมทางกายเป็นสื่อในการเรียนหรืออาจจะกล่าวได้ว่า การเรียนพลศึกษา เป็น การเรียนโดยการกระทำส่วนประกอบที่จะช่วยสอนนอกจากตัวครูและนักเรียนและจะต้องอาศัย เครื่อง อำนวยความสะดวก และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับกิจกรรมของแต่ละประเภท ถ้าขาด เครื่องอำนวยความสะดวกแล้ว จะไม่สามารถช่วยให้การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬานั้น เป็นไปอย่าง ราบรื่น หรืออาจดำเนินไปไม่ได้เลย ถ้ามีการจัดได้เหมาะสมและเพียงพอ ก็จะช่วยให้การ ปฏิบัติงานของ ครูเกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น

1. วัสดุอุปกรณ์วัสดุคือ สิ่งของต่าง ๆ ที่กำหนดเวลาใช้อย่างจำกัด เช่น ลูกบอลต่าง ๆ เชือก ฯลฯ อุปกรณ์คือ สิ่งต่าง ๆ ที่สภาพคงทนถาวรมากกว่าวัสดุ เช่น ตาข่าย ไม้ซอฟท์บอล ฯลฯ บุคลากร ที่เกี่ยวข้องกับการจัดดำเนินการเกี่ยวกับระบบต่าง ๆ ของวัสดุอุปกรณ์คือ ครูพลศึกษา ผู้ฝึกสอนกีฬา นักกีฬาและนักเรียนที่สนใจเพราะการจัดวัสดุอุปกรณ์มีความจำเป็นต่อการสอนอย่างมาก ต้องมีการ วางแผนด้วยบุคคลที่มีความรู้สึกรู้จักจึงจะทำให้วัสดุอุปกรณ์ดำเนินไปด้วยความปลอดภัยและมี ประสิทธิภาพประหยัด วัสดุอุปกรณ์เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบหลาย ๆ ประการ เช่น บุคลากร การ จำหน่าย การเลือกซื้อ การเก็บรักษา

2. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ สถานที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา เป็นปัจจัยสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนและการบริหารชั้นเรียนอย่างมากด้วยเช่นกัน สถานที่ที่มีทั้ง ในร่ม เช่น โรงยิม ห้องเรียน สระว่ายน้ำ ห้องน้ำ สถานที่กลางแจ้ง เช่น สนามฟุตบอล สนามเด็กเล่น เป็นต้น

1.4 การวัดและประเมินผลทางพลศึกษา

ควรอำนวยความสะดวก จัดวัสดุอุปกรณ์สื่อทางพลศึกษาที่ผู้เรียนสามารถวัดและ ประเมินผลด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ตลอดจนการมี วิธีการ ประเมินอย่างน้อย 9 อย่าง ดังนี้

1. การทดสอบด้านการแพทย์หรือด้านสุขภาพ
2. ความสามารถเรียนรู้ทางด้านการเคลื่อนไหว
3. การทดสอบสมรรถภาพทางระบบไหลเวียนโลหิต
4. การทดสอบสมรรถภาพทางด้านการเคลื่อนไหว
5. การทดสอบสมรรถภาพทางทักษะ
6. การทดสอบความรู้ด้านพลศึกษา
7. การทดสอบทางด้านเจตคติ

8. การทดสอบทางด้านสุขลักษณะและด้านพฤติกรรม

9. การทดสอบทางการปรับตัวในสังคมและด้านอารมณ์

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2536, หน้า 416) กล่าวว่าในการทำให้คะแนนในการจัดการเรียนการสอน พลศึกษาและกีฬา ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาควรให้คะแนนตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่ได้กำหนดไว้อย่างครบในทุก ๆ ด้าน การให้คะแนนอย่างถูกต้องตามหลักของวิธีการนั้น จะช่วยให้ครู ผู้ปกครอง นักเรียนและบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ทราบถึงพัฒนาการของนักเรียนจากการเรียนวิชานั้น ๆ ว่าเรียนได้มากน้อยเพียงใด

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2523, หน้า 157) ได้กล่าวถึงประโยชน์ ของการให้คะแนนไว้ดังต่อไปนี้

1. คะแนนจะช่วยชี้ให้เห็นถึงความสัมฤทธิ์ผลของการเรียนของนักเรียนในวิชาที่เรียนนั้น
2. คะแนนจะช่วยชี้บอกให้ครูนักเรียน ผู้ปกครอง ผู้บริหาร หรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้ทราบถึงคุณภาพของงานของนักเรียนในการเรียนวิชานั้น ๆ

3. คะแนนอาจช่วยให้นักเรียนบางคนมีความพยายามเรียนมากขึ้น ซึ่งถือเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนอย่างหนึ่ง

4. คะแนนจะช่วยเป็นแนวทางในการจัดโปรแกรมการเรียนของนักเรียนและแบ่งกลุ่มการเรียน ของนักเรียนให้ถูกต้องตามระดับความสามารถได้ดียิ่งขึ้น

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539 : 110 – 111) ได้กล่าวถึงหลักการทั่ว ๆ ไปในการประเมินผลหลักสูตรควรมี 6 ประการ

1. จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนต้องระบุไว้อย่างชัดเจนเพื่อการประเมินผลจะได้ดำเนินการด้วยดี
2. สังเกตพฤติกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนและพฤติกรรมการสอนของครูด้วย
3. ควรตั้งมาตรฐานการประเมินผลไว้อย่างชัดเจน
4. คุณค่าที่ได้จากการประเมินผลควรนำไปใช้ปรับปรุงพฤติกรรมของนักเรียนและหลักสูตรในอนาคตได้ด้วย

5. นักเรียนและครูผู้สอนควรมีบทบาทในการวัดและประเมินผลร่วมกัน

6. มีการประเมินผลตัวหลักสูตรและการบริหารหลักสูตรด้วย หลักสูตรควรมีลักษณะทั่วไปของการนำไปปฏิบัติ ต้องแสดงให้เห็นครุทราบายว่าจะให้สอนเรื่องอะไรในชั้นเรียนระดับใด ต้องแสดงเค้าโครงหรือเนื้อหาวิชาในแต่ละระดับชั้นรวมทั้งจุดมุ่งหมายของ การสอนวิชาต่าง ๆ มีกำหนดเวลาที่ครูจะใช้สำหรับการสอนในแต่ละวิชาของแต่ละชั้น มีเนื้อหาวิชาที่ครูสามารถสอนได้ไม่ยากนัก มีความยืดหยุ่น ครูสามารถไปศึกษา ค้นคว้าเองได้และมีข้อเสนอแนะในเนื้อหาต่าง ๆ เช่น วิธีสอน การวัด การเรียน การสอน อุปกรณ์และแบบเรียน ให้ข้อเสนอแนะในการวัด มีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์และมีความยืดหยุ่นพอสมควร

วีรียา บุญชัย (2529, หน้า 32 – 34) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่นำมาตัดสินคะแนนสำหรับการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาได้แก่

1. Psychomotor Domain เป็นการพัฒนาทางด้านการเคลื่อนไหว การทำงานของกล้ามเนื้อ ทักษะในการใช้มือ ครูควรทดสอบเกี่ยวกับความสัมฤทธิ์ผลในการเรียนทักษะของกิจกรรมประเภท สมรรถภาพทางกาย ความสามารถทางด้านกลไก และความสามารถในการเล่นการ ให้คะแนนในกีฬา แต่ละประเภทควรทดสอบสิ่งเหล่านี้ ทักษะทางกีฬา ความร่วมมือและการวิเคราะห์ความสามารถใน การเล่นบางครั้งการใช้แบบทดสอบทักษะทางกีฬาอาจจะไม่สะดวกสำหรับครู ในกรณีดังกล่าวครูควร เลือกใช้วิธีการประเมินคุณค่าแทน

2. Cognitive Domain เป็นการพัฒนาด้านสติปัญญา การระลึกได้(Recall) การจำได้หรือการรู้จัก (Recognition) การวัดผลด้านนี้ ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกลไกต่าง ๆ และหลัก ของการเคลื่อนไหว กฎ กติกา ความปลอดภัย การเสริมสร้างสมรรถภาพ ตลอดจนประวัติของกิจกรรมประเภทต่าง ๆ

3. Affective Domain เป็นการประเมินเกี่ยวกับพฤติกรรมในทางสังคม ซึ่งประกอบไปด้วย ความสนใจ ทศนคติความซาบซึ้ง ความมีน้ำใจนักกีฬา ความร่วมมือ ความสามารถในการปรับตัว การเป็นผู้นำและผู้ตาม เป็นต้น การวัดลักษณะทางสังคมนี้ วิธีที่ดีที่สุดคือการสังเกตของครูและของผู้เรียนเองโดยให้ผู้เรียนได้ประเมินคุณค่าของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นด้วย วิธีดังกล่าวสามารถวัดเกี่ยวกับความมีน้ำ ใจเป็นนักกีฬา การเป็นผู้นำและผู้ตามได้เป็นอย่างดีนอกจากส่วนสำคัญ 3 ส่วนที่ได้ กล่าวมาแล้วยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ อีกที่นำมาเป็นส่วนในการพิจารณาการให้เกรดได้แก่ ความพยายาม เวลาเรียน การพัฒนาความสนใจ

1.5 การจัดกิจกรรมทางพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2544:144-145) ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษาและกีฬาในสถานศึกษา สถานศึกษาจะต้องจัดหลักสูตรให้สอดคล้องกับในสภาพปัจจุบัน ปัญหาความต้องการ ของท้องถิ่นและผู้เรียน มีการบริหารการใช้หลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุผลตามความคาดหวังของ หลักสูตร ดังนี้

1. การจัดคาบสำหรับเวลาเรียน ผู้บริหาร และบุคลากรในสถานศึกษาต้องวางแผนการจัดการ เรียนรู้ร่วมกัน จัดคาบเวลาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และจัดกิจกรรมต่าง ๆ เสริมตามความสนใจและ ความต้องการของผู้เรียน

2. การจัดบุคลากร ต้องมีบุคลากรให้เพียงพอและเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถและได้รับการ ฝึกฝนมาทางพลศึกษาและกีฬาโดยตรง สถานศึกษาและผู้เกี่ยวข้องควรมีการพัฒนาบุคลากร อย่าง ต่อเนื่องตามความต้องการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

3. จัดสภาพแวดล้อมภายในสถานศึกษาให้ถูกสุขลักษณะปลอดภัย และพร้อม เพียงพอ สำหรับ บริการ และผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่ดีเกี่ยวกับการกีฬาและการออกกำลังกาย เพื่อการมี สุขภาพและ บุคลิกภาพที่ดี

4. แหล่งเรียนรู้ในสถานศึกษา ควรจะจัดวัสดุอุปกรณ์สื่อต่าง ๆ ให้สะดวก เพียงพอและ ทันสมัย สำหรับทำการศึกษาค้นคว้า การเรียนรู้และฝึกฝนด้วยตนเอง ตลอดจนดูแลรักษาให้อยู่ใน สภาพที่พร้อม ใช้งานและใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า

5. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ประสบการณ์วุฒิ ภาวะ มีคุณค่า มีประโยชน์ สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้อย่างสนุกสนาน และปลอดภัย โดยเฉพาะ กิจกรรมการทำโครงการควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนทุกคนได้จัดทำโครงการของตนเอง ที่ทำ เป็นรายบุคคลและรายกลุ่มด้วย

6. กระบวนการเรียนรู้ของพลศึกษาต้องเน้นที่ทำให้ผู้เรียนนำหลักการแข่งขันและความ ร่วมมือ มาใช้ในการดำเนินชีวิต และเข้าใจในกระบวนการแข่งขันที่ถูกต้อง และร่วมกิจกรรมการ แข่งขันต่างด้วย ความมีน้ำใจนักกีฬาตามวิถีประชาธิปไตย

การจัดกิจกรรมทางพลศึกษาจะต้องมีการวางแผนการจัดการชั้นเรียนโดยมีบุคลากรที่มี ความรู้ความสามารถจำนวนเพียงพอ จัดในสถานที่ที่ปลอดภัย จัดให้สอดคล้องกับความสนใจของ ผู้เรียนเน้นที่ทำให้ผู้เรียนนำหลักการแข่งขันและความร่วมมือ มาใช้ในการดำเนินชีวิต และทำให้ผู้เรียน มีน้ำใจ

2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล

2.1 ความหมายของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ในการวัดและประเมินผล มีนักวิชาการได้ให้ความหมาย ดังนี้

Kerlinger (1986) ได้ให้คำนิยามการวัด ว่าเป็นการกำหนดตัวเลขให้กับวัตถุหรือเหตุการณ์ ตามกฎเกณฑ์

Thorndike (1991) ได้อธิบายว่า เมื่อทำการวัด หมายถึงการวัดคุณภาพหรือคุณลักษณะ ของสิ่งของหรือบุคคลไม่ใช่มุ่งวัดสิ่งของหรือตัวบุคคลโดยตรงเช่นวัดความยาวของโต๊ะ เป็นการวัดด้าน คุณลักษณะด้านความยาวของวัตถุที่ต้องการวัด หรือการวัดความฉลาดของนักเรียนเป็นการวัด คุณสมบัติในตัวของนักเรียนด้านความฉลาด เป็นต้น ดังนั้นเมื่อจะวัดคุณลักษณะที่เป็นนามธรรมจึง ต้องให้นิยามคุณลักษณะของสิ่งที่จะวัดก่อน

Sax (1989) กล่าวว่า การวัดผล หมายถึง กระบวนการกำหนดตัวเลข ให้กับคุณสมบัติ หรือ คุณลักษณะของบุคคล วัตถุ หรือ เหตุการณ์ ตามแบบแผนหรือกฎที่เกิดขึ้น

Ebel (1979) ได้ให้ความหมายของการวัดผลว่าหมายถึง กระบวนการในการกำหนดจำนวน ให้สมาชิกในกลุ่มสิ่งของหรือบุคคลที่ต้องการวัดเพื่อบ่งบอก ความแตกต่างของคุณลักษณะที่จะวัดของ สิ่งของและของบุคคลนั้น ๆ

พิชิต ฤทธิจรูญ (2552) กล่าวว่า การวัดผล หมายถึง กระบวนการกำหนด ตัวเลขหรือ สัญลักษณ์ให้กับบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ อย่างมีกฎเกณฑ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ แทนปริมาณหรือ คุณภาพของคุณลักษณะที่จะวัด

ปิ่นวดี ธนธานี (2550) กล่าวว่า การวัดผล คือ กระบวนการกำหนดค่าเป็น ตัวเลข หรือ สัญลักษณ์ใด ๆ เพื่อแทนคุณลักษณะของผู้เรียน หรือพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกมา

ส.วาสนา ประवालพฤษ์ (2544) กล่าวว่า การวัดผล หมายถึง กระบวนการ ที่จะกำหนด ปริมาณของสิ่งที่ต้องการวัดออกมาเป็นจำนวนหรือตัวเลข ซึ่งใช้แทนคำอธิบาย คุณลักษณะที่กำลังวัด โดยจะอธิบายลักษณะของบุคคลให้อยู่ในรูปของระดับของคุณลักษณะนั้น แบบต่อเนื่อง

บุญชม ศรีสะอาด (2543) กล่าวว่า การวัดผล หมายถึง การกำหนดตัวเลข หรือสัญลักษณ์ อื่น ๆ แทนปริมาณหรือคุณภาพ หรือคุณลักษณะ

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2545) กล่าวว่า การวัดผล หมายถึง กระบวนการเชิงปริมาณใน การกำหนดค่าเป็นตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่มีความหมาย แทนคุณลักษณะของสิ่งที่วัดโดยอาศัย กฎเกณฑ์อย่างใดอย่างหนึ่ง จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่าการวัดผล (Measurement) หมายถึง กระบวนการกำหนด ตัวเลขหรือสัญลักษณ์ หรือคำอธิบาย หรือบรรยายให้กับปริมาณของ คุณสมบัติ หรือคุณลักษณะที่ต้องการศึกษา โดยใช้กฎเกณฑ์หรือวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่ง

โดยสรุป การวัด หมายถึง กระบวนการหรือวิธีการเพื่อให้ได้จำนวนตัวเลขซึ่งมีความหมาย แทนปริมาณหรือขนาดหรือคุณสมบัติของสิ่งที่ต้องการวัด

Guskey (2000) กล่าวว่า การประเมินผลเป็นการค้นหา ที่เป็นระบบ คุณค่า หรือคุณธรรม การประเมินเป็นการกำหนดคุณค่าให้กับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมี กระบวนการ 4 ขั้นตอนคือ 1) กำหนด มาตรฐานสำหรับคุณภาพการตัดสิน 2) มาตรฐานควรมีความเกี่ยวข้องและสมบูรณ์ 3) รวบรวมข้อมูล สารสนเทศที่เกี่ยวข้อง 4) สร้างมาตรฐานเพื่อกำหนดคุณค่า หรือคุณภาพ

Wiggins (1998) ได้ให้ความหมายการประเมินผลการศึกษาไว้ 2 นัย คือ การประเมินผล ควรจะถูกรออกแบบเพื่อที่จะสอน (ไม่ใช่วัด) โดยให้นักเรียนทำงาน หรือกิจกรรมที่เป็นงานที่แท้จริง

Sax (1989) กล่าวว่า การประเมินผล หมายถึง กระบวนการตัดสิน คุณค่าหรือตัดสินใจที่ เกิดจากการสังเกตประสบการณ์และการฝึกฝนของผู้ประเมิน

พิชิต ฤทธิจรูญ (2552 : 5) กล่าวว่า การประเมินผล หมายถึง การตัดสินคุณค่า หรือ คุณภาพของผลที่ได้จากการวัดโดยเปรียบเทียบกับผลการวัดอื่น ๆ หรือเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ส.วาสนา ประवालพุกษ์ (2544 : 16) กล่าวว่า การประเมินผลทางการศึกษา เป็นกระบวนการที่มีระบบแบบแผน เพื่อที่จะตัดสินใจเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนว่าเป็นไป ตามจุดมุ่งหมายเพียงใด การประเมินผลจะบอกทั้งปริมาณและคุณภาพของผู้เรียนร่วมด้วย การตัดสินใจทางคุณค่าของพฤติกรรมต่าง ๆ ความหมายคือการลงสรุป ตีราคาพฤติกรรม ของผู้เรียนในแง่ปริมาณ โดยใช้การตัดสินใจ และการตีราคาพฤติกรรมของผู้เรียนในแง่คุณภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูล หลักฐานวิธีอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การวัดด้วยเครื่องมือเชิงปริมาณ และใช้การตัดสินใจเชิงคุณภาพ

สมคิด พรหมจ้อย (2544) กล่าวว่า การประเมินเป็นกระบวนการบ่งชี้ถึงคุณค่า ของงานหรือการประเมิน = การวัด + การตัดสินใจ

ภัทรา นิคมานนท์ (2540) ได้ให้ความหมายว่า การประเมินผล หมายถึง การนำเอาข้อมูลทั้งหลายที่ได้จากการวัดมาใช้ตัดสินใจ โดยการหาข้อสรุปตัดสินประเมินค่า หรือตีราคาโดยเปรียบเทียบกับข้อมูล อื่น ๆ หรือเกณฑ์ที่ตั้งไว้

อุทุมพร จามรมาน (2530) กล่าวว่า การประเมินผล หมายถึง การตัดสิน คุณค่าของสิ่งที่วัดตามเกณฑ์ภายในและเกณฑ์ภายนอก

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่าการประเมินผล หมายถึง กระบวนการตัดสิน คุณค่าหรือคุณภาพของผลที่ได้จากการวัดคุณลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเทียบกับเกณฑ์หรือ มาตรฐานอย่างใดอย่างหนึ่ง

2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาคุณภาพ การศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นในการพิจารณาว่าผู้เรียนเกิดคุณภาพการเรียนรู้ตามผล การเรียนรู้ที่คาดหวังและมาตรฐานการเรียนรู้ จากประเภทของการประเมินโดยเฉพาะการแบ่ง ประเภทโดยใช้จุดประสงค์ของการประเมิน เป็นเกณฑ์ในการแบ่งประเภท จะเห็นว่า การวัดและ ประเมินผลการเรียนนอกจากจะมีประโยชน์โดยตรงต่อผู้เรียนแล้ว ยังสะท้อนถึงประสิทธิภาพการ การสอนของครู และเป็นข้อมูลสำคัญที่สะท้อนคุณภาพการดำเนินงานการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ด้วย ดังนั้นครูและสถานศึกษาต้องมีข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งจากการประเมินในระดับชั้น เรียน ระดับสถานศึกษา และระดับอื่นที่สูงขึ้น ประโยชน์ของการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ จำแนกเป็นด้าน ๆ ดังนี้

1. ด้านการจัดการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้หรือการจัดการ การเรียนการสอน ดังนี้

1.1 เพื่อจัดตำแหน่ง (Placement) ผลจากการวัดบอกได้ว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถอยู่ในระดับใดของกลุ่มหรือ เปรียบเทียบกับเกณฑ์แล้วอยู่ในระดับใด การวัดและประเมินเพื่อจัดตำแหน่งนี้ มักใช้ในวัตถุประสงค์ 2 ประการคือ

1.1.1 เพื่อคัดเลือก (Selection) เป็นการใช้ผลการวัดเพื่อคัดเลือกเพื่อเข้าเรียน เข้าร่วมกิจกรรม-โครงการ หรือเป็นตัวแทน(เช่นของชั้นเรียนหรือสถานศึกษา) เพื่อการทำกิจกรรม หรือการให้ทุนผล การวัดและประเมินผลลักษณะนี้คำนึงถึงการจัดอันดับที่เป็นสำคัญ

1.1.2 เพื่อแยกประเภท (Classification) เป็นการใช้ผลการวัดและประเมินเพื่อแบ่งกลุ่มผู้เรียน เช่น แบ่งเป็นกลุ่มอ่อน ปานกลาง และเก่ง แบ่งกลุ่มผ่าน-ไม่ผ่านเกณฑ์ หรือตัดสินได้-ตก เป็นต้น เป็นการวัดและประเมินที่ยึดเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งกลุ่มเป็นสำคัญ

1.2 เพื่อวินิจฉัย (Diagnostic) เป็นการใช้ผลการวัดและประเมินเพื่อค้นหาจุดเด่น-จุดด้อยของผู้เรียนว่ามีปัญหาในเรื่องใด จุดใด มากน้อยแค่ไหน เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจการวางแผนการจัดการเรียนรู้และการปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เครื่องมือที่ใช้วัดเพื่อการวินิจฉัย เรียกว่า แบบทดสอบวินิจฉัย (Diagnostic Test) หรือแบบทดสอบวินิจฉัยการเรียน ประโยชน์ของการวัดและประเมินประเภทนี้นำไปใช้ในวัตถุประสงค์ 2 ประการดังนี้

1.2.1 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการวัดผู้เรียนด้วยแบบทดสอบวินิจฉัยการเรียนจะทำให้ทราบว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องจุดใด มากน้อยเพียงใด ซึ่งครูผู้สอนสามารถแก้ไขปรับปรุง โดยการสอนซ่อมเสริม (Remedial Teaching) ได้ตรงจุด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้

1.2.2 เพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ ผลการวัดด้วยแบบทดสอบวินิจฉัยการเรียน นอกจากจะช่วยให้เห็นว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องเรื่องใดแล้ว ยังช่วยให้เห็นจุดบกพร่องของกระบวนการจัดการเรียนรู้อีกด้วย เช่น ผู้เรียนส่วนใหญ่มีจุดบกพร่องจุดเดียวกัน ครูผู้สอนต้องทบทวนว่าอาจจะ เป็นเพราะวิธีการจัดการเรียนรู้ไม่เหมาะสมต้องปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

1.3 เพื่อตรวจสอบและปรับปรุง การประเมินเพื่อพัฒนา (Formative Evaluation) เป็นการประเมินเพื่อตรวจสอบผลการเรียนรู้เทียบกับจุดประสงค์หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ผลจากการประเมินใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยอาจจะปรับปรุงหรือปรับเปลี่ยนวิธีการสอน (Teaching Method) เปลี่ยนสื่อการสอน (Teaching Media) ใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Teaching Innovation) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

1.4 เพื่อการเปรียบเทียบ (Assessment) เป็นการใช้ผลการวัดและประเมินเปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการจากเดิมเพียงใด และอยู่ในระดับที่พึงพอใจหรือไม่

1.5 เพื่อการตัดสิน การประเมินเพื่อการตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นการประเมินรวม (Summative Evaluation) คือใช้ข้อมูลที่ได้จากการวัดเทียบกับเกณฑ์เพื่อตัดสินผลการเรียนว่าผ่าน-ไม่ผ่าน หรือให้ระดับคะแนน

2. ด้านการแนะแนว

ผลจากการวัดและประเมินผู้เรียน ช่วยให้ทราบว่าผู้เรียนมีปัญหาและข้อบกพร่องในเรื่องใดมากที่สุดเพียงใด ซึ่งสามารถแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนให้แก่ปัญหา มีการปรับตัวได้ถูกต้องตรงประเด็น นอกจากนี้ผลการวัดและประเมินยังบ่งบอกความรู้ความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปใช้แนะแนวการศึกษาต่อและแนะแนวการเลือกอาชีพให้แก่ผู้เรียนได้

3. ด้านการบริหาร

ข้อมูลจากการวัดและประเมินผู้เรียน ช่วยให้ผู้บริหารเห็นข้อบกพร่องต่าง ๆ ของการจัดการเรียนรู้ เป็นการประเมินผลการปฏิบัติงานของครู และบ่งบอกถึงคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษามักใช้ข้อมูลได้จากการวัดและประเมินใช้ในการตัดสินใจหลายอย่าง เช่น การพัฒนาบุคลากร การจัดครูเข้าสอน การจัดโครงการ การเปลี่ยนแปลงโปรแกรมการเรียน นอกจากนี้การวัดและประเมินผลยังให้ข้อมูลที่สำคัญใน

การจัดทำรายงานการประเมินตนเอง (SSR) เพื่อรายงานผลการจัดการศึกษาสู่ผู้ปกครอง สาธารณชน หน่วยงานต้นสังกัด และนำไปสู่การรองรับการประเมินภายนอก จะเห็นว่าการวัดและประเมินผลการศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของระบบการประกันคุณภาพทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

4. ด้านการวิจัย

การวัดและประเมินผลมีประโยชน์ต่อการวิจัยหลายประการดังนี้

4.1 ข้อมูลจากการวัดและประเมินผลนำไปสู่ปัญหาการวิจัย เช่น ผลจากการวัดและประเมินพบว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องหรือมีจุดที่ควรพัฒนาการ แก้ไขจุดบกพร่องหรือการพัฒนาดังกล่าว โดยการปรับเปลี่ยนเทคนิควิธีสอนหรือทดลองใช้นวัตกรรมโดยใช้กระบวนการวิจัย การวิจัยดังกล่าวเรียกว่า การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) นอกจากนี้ผลจากการวัดและประเมินยังนำไปสู่การวิจัยในด้านอื่น ระดับอื่น เช่น การวิจัยของสถานศึกษาเกี่ยวกับการทดลองใช้รูปแบบการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน เป็นต้น

4.2 การวัดและประเมินเป็นเครื่องมือของการวิจัย การวิจัยใช้การวัดในการรวบรวมข้อมูลเพื่อศึกษาผลการวิจัย ขั้นตอนนี้เริ่มจากการหาหรือสร้างเครื่องมือวัด การทดลองใช้เครื่องมือ การหาคุณภาพเครื่องมือ จนถึงการใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพแล้วรวบรวมข้อมูลการวัดตัวแปรที่ศึกษาหรืออาจต้องตีค่าข้อมูล จะเห็นว่าการวัดและประเมินผลมีบทบาทสำคัญมากในการวิจัย เพราะการวัดไม่ดี ใช้เครื่องมือไม่มีคุณภาพ ผลของการวิจัยก็ขาดความน่าเชื่อถือ

การวัดและประเมินผลเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาผู้เรียน ทำให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นในการพิจารณาว่าผู้เรียนเกิดคุณภาพการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและมาตรฐานการเรียนรู้ นำผลการวัดและประเมินมาพัฒนาต่อไป

2.3 องค์ประกอบของการวัดและประเมินผลการศึกษา

การสอบ (testing) เป็นกระบวนการใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบในการสอบหรือการวัด การดำเนินการสอบ การควบคุมการสอบ หรือการจัดทำข้อสอบและเครื่องมือที่ใช้ในการวัด ถือเป็นกิจกรรมหนึ่งของกระบวนการใช้เครื่องมือ การวัดผล (measurement) เป็นกระบวนการกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์ให้กับสิ่งหนึ่งสิ่งใด(object or even) ภายใต้ข้อกำหนด โดยค่าการวัด (criteria measured) หรือผลการวัดที่ได้จากการใช้เครื่องมือจะอยู่ในรูปจำนวน ตัวเลขที่เป็นข้อมูลเชิงปริมาณ การประเมินผล(evaluation) เป็นการตัดสินคุณค่า (value judgement) หรือการลงสรุปสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างมีหลักเกณฑ์ กระบวนการตัดสินคุณค่า จะต้องการวินิจฉัยหรือดุลยพินิจในการ สรุปประเด็นสาระภายใต้ข้อมูล หรือสารสนเทศ ตามมาตรฐานหรือเกณฑ์ที่กำหนด การวัดและประเมิน (assessment) เป็นกระบวนการ ที่มุ่งเน้นการค้นหา แสวงหา ข้อมูล หรือสารสนเทศ ทั้งด้านปริมาณ และคุณภาพ โดยอาศัยเทคนิควิธีการสังเกต สัมภาษณ์ การศึกษา วิเคราะห์ เอกสาร หรือการใช้เครื่องมือในการวัด เพื่อตรวจสอบการพัฒนาการ ความก้าวหน้า ความมั่งคั่ง โดยการเปรียบเทียบกับข้อกำหนด จากความหมาย ข้อสรุประหว่างการเรียนรู้การสอน กับการวัดและประเมิน ตลอดจนหลักการหรือวิธีการของกระบวนการวัด สามารถสรุปเป็นองค์ประกอบของการวัดและประเมินผลการศึกษา ได้สามส่วน คือ ลักษณะและสิ่งที่ต้องการวัด วิธีการวัด (เครื่องมือและวิธีการ)

ส่วนที่ 1 ลักษณะและสิ่งที่ต้องการวัด หมายถึง เนื้อหาสาระ จุดมุ่งหมาย ทักษะ หรือลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการวัด ในรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร การวัดจะต้องกำหนดกรอบและประเด็น ซึ่งอาจเน้นที่เนื้อหา (content) หรือจุดมุ่งหมายหรือจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก ทักษะหรือลักษณะที่พึงประสงค์ที่ต้องการเน้น หรือพฤติกรรมความสามารถทางสติปัญญา ด้านความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ และการประเมินค่า

ส่วนที่ 2 วิธีการวัด เครื่องมือและวิธีการ หมายถึง การนำเครื่องมือมาใช้ในการสอบหรือการวัด ซึ่งมีอยู่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ แบบบันทึก แบบสังเกต แฟ้มสะสมงาน และการใช้เทคนิควิธี การวัดภาคความรู้ ภาคปฏิบัติ และลักษณะนิสัย ซึ่งพฤติกรรมในการวัดตามความ มุ่งหมายของการศึกษาจำแนกได้เป็นสามกลุ่มใหญ่ คือ ด้านพุทธิพิสัย(cognitive domain) เป็นด้านความรู้ ความสามารถทางสติปัญญา(mental ability: thinking) ด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain) เป็นด้านการปฏิบัติหรือการกระทำ(performance: doing) และด้านเจตพิสัย (affective domain) เป็นด้านลักษณะนิสัย หรือความรู้สึก (characteristic: feeling)

ส่วนที่ 3 ผลการวัด หมายถึง ผลที่ได้จากการสอบหรือการวัด ที่อาจเป็นจำนวน ตัวเลข หรือสัญลักษณ์โดยทั่วไปในการจัดการเรียนการสอนจะอยู่ในรูปคะแนนการสอบที่ระบุเป็น ตัวเลข แทนผลการสอบ หรือการวัด หรือผลการทำกิจกรรมที่แสดงผลการเรียนรู้ โดยคะแนนที่ได้มาจากการสอบหรือการวัดโดยตรง (Observed score) นั้น ในทางการวัดและประเมิน ถือเป็นคะแนนดิบ (raw score) ซึ่งจะนำไปใช้ในการจัดอันดับที่และการให้ระดับผลการเรียน จากองค์ประกอบโครงสร้างของการวัดและประเมินดังกล่าว สามารถสรุปเป็นกิจกรรมใน การวัดและประเมินผลการศึกษาได้เป็น 3 กิจกรรม คือ

1) การกำหนดลักษณะและสิ่งที่ต้องการวัด หมายถึง การระบุหัวข้อเนื้อหา จุดประสงค์ หรือพฤติกรรมในการวัด โดยมีวิธีดำเนินการหลายรูปแบบตามสิ่งที่ต้องการเน้น โดยอาจมุ่งเน้น ด้านเนื้อหาเนื้อเรื่อง เน้นพฤติกรรมการวัด เน้นจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือผสมผสานจุดเน้น ดังกล่าวร่วมกัน ในทางการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยเฉพาะการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นิยมใช้วิธีการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชา (Table of specification) หรือตารางกำหนดจำนวนข้อสอบในการสอบ หรือการวัดที่ยึดตามเนื้อหาหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ คุณลักษณะที่ต้องการวัด เมื่อพิจารณาตามความมุ่งหมายการศึกษา ตามแนวคิดของบลูม และคณะ (bloom 1967) ได้จำลักษณะพฤติกรรม ออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ พฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain) พฤติกรรมด้านเจตพิสัย (affective domain) พฤติกรรมด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain)

2) การกำหนดเครื่องมือและวิธีการวัด หมายถึง การเลือกใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบ ที่มีหลายชนิด ประเภท และหลายรูปแบบ ตามเกณฑ์ที่กำหนดในการอธิบาย ถ้าพิจารณาตามรูปแบบการสอบ อาจแยกเป็น การสอบภาคปฏิบัติ (performance test) การสอบปากเปล่า (oral test) และการสอบข้อเขียน (paper - pencil test) ตลอดจนการประเมินและการตรวจผลงาน หรือการใช้แฟ้มสะสมผลงาน (portfolio) ซึ่งในแต่ละรูปแบบมีลักษณะของเครื่องมือเป็นส่วนเฉพาะของแต่ละประเภท ถ้าพิจารณาตามเทคนิควิธี อาจแยกเป็น วิธีการสอบสัมภาษณ์ วิธีการสังเกต วิธี การศึกษา วิเคราะห์เอกสารและวิธีการใช้เครื่องมือวัด ถ้าพิจารณาถึงลักษณะหรือชนิดของเครื่องมือ อาจจำแนกเป็น แบบทดสอบ แบบทดสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ แบบบันทึก แบบมาตรวัด แบบตรวจผลงาน แบบ ประเมินตามสภาพจริง และแบบวัดเฉพาะลักษณะ

3) การกำหนดการใช้ผลการวัด หมายถึง การพิจารณาใช้ผลการสอบ หรือการวัด หรือผล การเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของการสอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการวัดและประเมินผลการศึกษา ผลการ เรียนรู้ หรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มุ่งที่จะบ่งบอกระดับความสามารถ และค้นหาจุดเด่นจุด ด้อยใน เนื้อหาหรือลักษณะพฤติกรรมของผู้เรียน เพื่อการพัฒนา ปรับปรุงการเรียนรู้ ตลอดจนการการตัดสินใจ ผลการเรียนส่วนในการแปลความหมายคะแนนและการนำคะแนนมาใช้ก็มีอยู่หลายรูปแบบ หลายลี กษณะ ตัวอย่างเช่น การทำเป็นคะแนนมาตรฐาน การทำเป็นร้อยละของคะแนนเต็ม หรือไม่ก็เป็นการ

จัดอันดับตามความมากน้อยของคะแนน สำหรับการประเมินตัดสิน ผลนั้น นิยมนำคะแนนมาตีค่าและสรุปเป็นระดับผลการเรียนหรือเกรด ตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อใช้ในการตัดสินผลการเรียนรู้หรือผลสำเร็จของงาน ตลอดจนการพิจารณาตัดสินการเลื่อนชั้นหรืออนุมัติการจบหลักสูตรของผู้เรียน สรุปได้ว่าองค์ประกอบของการวัดผลประกอบไปด้วย ส่วนที่ 1 ลักษณะและสิ่งที่ต้องการวัด เป็นเนื้อหาสาระ จุดมุ่งหมาย ทักษะ หรือ ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการวัด ในรายวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ส่วนที่ 2 วิธีการวัด เครื่องมือและวิธีการวัด ส่วนที่ 3 ผลการวัด เป็นผลที่ได้จากการสอบหรือการวัด ที่อาจเป็นจำนวน ตัวเลข หรือสัญลักษณ์โดยทั่วไปในการจัดการเรียนการสอนจะอยู่ในรูปคะแนนการสอบที่ระบุเป็น ตัวเลข แทนผลการสอบ

2.4 แนวคิดในการวัดและประเมินผลตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ลักษณะและรูปแบบในการวัดและประเมินผลการศึกษา ลักษณะและรูปแบบในการวัดและประเมินผลการศึกษา ถ้าจะจำแนกหรือจัดประเภทแล้ว มีอยู่หลายรูปแบบ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้และหลักการที่ยึด สำหรับการอธิบายกรอบแนวคิด และวิธีการหรือแนวทางที่ต้องปฏิบัติ ตามเป้าหมายของแต่ละลักษณะและรูปแบบนั้น ๆ พอสรุปได้ ดังนี้

1. ลักษณะและรูปแบบ :ระยะเวลา การวัดและประเมินผลการศึกษาในลักษณะนี้มุ่งเน้นที่ระยะเวลาของกระบวนการจัดการเรียนการสอน จำแนกได้ 3 ระยะ คือ การวัดและประเมินก่อนเรียน การวัดและประเมินระหว่างเรียน และการวัดและประเมินเมื่อสิ้นสุดการเรียน ซึ่งลักษณะ และรูปแบบนี้ ถือเป็นแกนหลักในการพิจารณา เพราะมีเป้าหมายหรือจุดประสงค์ในแต่ละระยะที่, ชัดเจน มีความสอดคล้องกับสภาพการปฏิบัติจริงในการจัดการเรียนการสอน

1.1 การวัดและประเมินก่อนเรียน เป็นการวัดเพื่อหาข้อมูล/สารสนเทศเบื้องต้น ของผู้เรียนสำหรับการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นที่,ความพร้อมของผู้เรียน ซึ่งจะพิจารณาในสองลักษณะ คือ ความรู้และทักษะพื้นฐานของผู้เรียน และความรู้และทักษะในสาระการเรียนรู้ เบื้องต้น

1.2 การวัดและประเมินระหว่างเรียน เป็นการวัดเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้า การบรรลุผล ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือผลการเรียนรู้ที่,คาดหวัง โดยมุ่งเน้นการพัฒนา ศักยภาพของผู้เรียนหรือความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.3 การวัดและประเมินเมื่อสิ้นสุดการเรียน เป็นการวัดเพื่อสรุปผลการเรียน/ ตรวจสอบความสำเร็จของผู้เรียน เมื่อสิ้นสุดการเรียน โดยมุ่งตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือระดับช่วงชั้น เพื่อการสรุปผลและตัดสินผลความสำเร็จของผู้เรียน ลักษณะและรูปแบบการวัดและประเมินผลการศึกษานี้ มีความมุ่งหมายมุ่งเน้นที่กระบวนการวัดและประเมิน เพื่อการปรับปรุงการเรียนการสอน และการตัดสินผลการเรียน ในทางปฏิบัติ นิยมดำเนินการในสองลักษณะ คือ การวัดและประเมินความก้าวหน้า(formative assessment) และการวัดและประเมินสรุปรวม(summative assessment)

2. ลักษณะและรูปแบบ : กลุ่มพฤติกรรมการณ์การวัดและประเมินผลการศึกษาในลักษณะนี้ มุ่งเน้นตามกลุ่มพฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ที่เป็นจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษา จำแนกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ ด้านพุทธิพิสัย(cognitive domain) ด้านเจตพิสัย(affective domain) และด้าน ทักษะพิสัย(psychomotor domain) ซึ่งลักษณะและรูปแบบนี้ เป็นที่นิยมใช้ในการสอบวัดตาม จุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนการสอน

2.1 การวัดและประเมินด้านพุทธิพิสัย เป็นการวัดคุณลักษณะด้านสติปัญญาที่บ่งบอกความสามารถทางสมองหรือทางความคิด เพื่อการเรียนรู้และรับรู้อารมณ์ เรื่องราวหรือ เหตุการณ์ จำแนกลักษณะย่อยได้เป็น 6 ระดับพฤติกรรม คือ 1) ความรู้ ความจำ (Knowledge) เป็นความสามารถในการระลึกเรื่องราว ข้อเท็จจริงและประสบการณ์ จากการสอนและการฝึกฝนในลักษณะ ความรู้ในเนื้อเรื่อง ความรู้ใน วิธีการดำเนินการ และความรู้รอบยอด 2) ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถในการอธิบาย สรุปสาระ และการคาดคะเน เหตุการณ์หรือเรื่องราว โดยการแปลความ ตีความ และขยายความ 3) การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำความรู้ ความเข้าใจใน สถานการณ์ เรื่องราว ข้อเท็จจริง ไปแก้ปัญหาโดยการปฏิบัติหรือกระทำอย่างมีขั้นตอนใน สถานการณ์จริงหรือที่คล้ายคลึงกัน 4) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการจำแนกประเด็น ความสำคัญ ความสัมพันธ์ และหลักการของเรื่องราว เหตุการณ์ การปฏิบัติหรือการกระทำ ตลอดจนความคิดและข้อเท็จจริง อย่างมีเหตุมีผล 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการผสมผสานประเด็นและ องค์ประกอบย่อย ให้เป็นเรื่องราว โดยการหาข้อยุติ ข้อสรุป โดยการเปรียบเทียบ วางแผน อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นต่อ ข้อเท็จจริงและสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนการแสดงออกในเชิง สร้างสรรค์ 6) การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการวินิจฉัย สรุปผล หรือ ตัดสินคุณค่าของเรื่องราว ความคิด การกระทำ และเหตุการณ์อย่างถูกต้องและมีหลักเกณฑ์ คุณลักษณะด้านพุทธิพิสัย มีความสำคัญต่อ ศักยภาพผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ที่เน้นระดับพฤติกรรมที่ต้องการ ในทางปฏิบัติ การวัดและประเมินผลการศึกษาลักษณะนี้มุ่งจัดกระทำใน 2 ลักษณะ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนและความถนัดทางการเรียน การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการวัดและประเมินพฤติกรรมความสามารถ จากการเรียนการสอนของคุณบุคคล โดยมุ่งเน้นความสามารถที่เกิดจากการเรียนรู้ การฝึกฝน ในแต่ละวิชาหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ - การวัดความถนัดทางการเรียน เป็นการวัดและประเมินศักยภาพบุคคล โดย มุ่งเน้นลักษณะความสามารถพื้นฐาน ที่มีอยู่ในตัวบุคคล และ/หรือที่เกิดจากการสร้างสม ประสบการณ์ของคุณบุคคล

2.2 การวัดและประเมินด้านเจตพิสัย เป็นคุณลักษณะด้านจิตใจ ความรู้สึกที่, บ่งบอกพฤติกรรมเกี่ยวกับเจตคติ ค่านิยม และคุณธรรมของคุณบุคคล จำแนกได้ 5 ระดับ คือ การรับรู้ (receiving) การตอบสนอง(responding) การสร้างคุณค่า(valuing) การจัดระบบคุณค่า

(organization of values) และ การสร้างลักษณะนิสัย (characterization by a value) ในทางปฏิบัติการวัดและประเมินคุณลักษณะด้านเจตพิสัย นิยมมุ่งเน้นในความรู้สึกและการประพฤติ ปฏิบัติ ใน 5 ลักษณะ คือ ความสนใจ เจตคติค่านิยม คุณธรรมและจริยธรรม และคุณลักษณะที่, พึงประสงค์

- 1) ความสนใจ (Interest) เป็นความรู้สึกที่ชื่นชอบ (preference) และความต้องการ ของบุคคลในการตัดสินใจเลือกกิจกรรมหรือศึกษาสิ่งใด
- 2) เจตคติ (Attitude) เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อบุคคล หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่ เกิดจากประสบการณ์หรือการเรียนรู้ โดยจะแสดงพฤติกรรมในทางสนับสนุนหรือคัดค้าน
- 3) ค่านิยม (Value) เป็นความรู้สึกของบุคคลต่อลักษณะพฤติกรรมกระทำ หรือ การประพฤติปฏิบัติทางสังคม
- 4) คุณธรรมและจริยธรรม (Moral and Ethics) เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำของ บุคคลในการพิจารณาตัดสินใจการประพฤติปฏิบัติตามหลักการและเหตุผลทางศาสนาและ วัฒนธรรม
- 5) คุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Characteristics) เป็นบุคลิกลักษณะ ลักษณะนิสัย ของบุคคล หรือคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนตามหลักสูตร ตามปรัชญา หรือ คตินิยมของสถานศึกษาที่กำหนดไว้

2.3 การวัดและประเมิน ด้านทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมความสามารถในการใช้กลไกทาง ร่างกาย และการประสานงานของประสาท กล้ามเนื้อ ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการกระทำ การปฏิบัติและทักษะของบุคคลในหลายลักษณะตามกรอบและแนวคิด ในทางปฏิบัติการวัดและ ประเมินด้านทักษะพิสัย มุ่งเน้นใน 4 ลักษณะ คือ ทักษะเบื้องต้น ทักษะกลไกทางกาย ทักษะ ทาง สมอง และทักษะการปฏิบัติ

- 1) ทักษะเบื้องต้น (Basic Skill) เป็นความพร้อมของบุคคลที่,แสดง ทักษะ ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อในการออกกำลัง ที่แสดงถึงพลังกำลัง ความทนทาน และ ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก-ใหญ่ และการประสานงานของอวัยวะระบบประสาทที่เกี่ยวข้องกับ การเคลื่อนไหวของอวัยวะประสาทสัมผัสทั้ง ห้า
- 2) ทักษะกลไกทางกาย (Physical Skill) เป็น ความสามารถทางการเคลื่อนไหว และการใช้กล้ามเนื้อในการออกกำลัง ที่แสดงถึงพลังกำลัง ความ ทนทาน และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ตลอดจนความคล่องตัว ความอ่อนตัวของร่างกาย ในทักษะ การเคลื่อนไหวและทักษะ กีฬา (sport skills)
- 3) ทักษะทางสมอง (Cognitive Skill) เป็น ความสามารถที่แสดงทักษะทางสมอง ของบุคคลในการคิด (ทักษะการคิด) การสื่อสาร (ทักษะ สื่อสาร-สื่อความ) และด้านการระบวนการ (ทักษะกระบวนการ) หรือรูปแบบในลักษณะอื่น
- 4) ทักษะการปฏิบัติ (Performance Skill) เป็นความคล่องแคล่วและชำนาญ การในการทำงานเพื่อ การปฏิบัติงานวิชาชีพ โดยมุ่งเน้นการทำงานของกล้ามเนื้อ อวัยวะ กับการใช้เครื่องมือ และการปฏิบัติ ตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นนิสัย

การวัดและประเมินผลการศึกษามุ่งเน้นตามกลุ่มพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เป็น จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษา ซึ่งจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ คือ การวัดและประเมินด้านพุทธิ พิสัย เป็นการวัดคุณลักษณะด้านสติปัญญาที่บ่งบอกความสามารถทางสมองหรือทางความคิด การวัด

และประเมินด้านเจตพิสัย เป็นคุณลักษณะด้านจิตใจ ความรู้สึกที่, บ่งบอก พฤติกรรมเกี่ยวกับเจตคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล การวัดและประเมิน ด้านทักษะพิสัย เป็นพฤติกรรมความสามารถในการใช้กลไกทาง ร่างกาย และการประสานงานของประสาท กล้ามเนื้อ ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการกระทำ การปฏิบัติและทักษะของบุคคลในหลายลักษณะตามกรอบและแนวคิด

3. แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม

3.1 ความหมายของเกม

จากการศึกษาความหมายของเกม มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของเกม ดังนี้

วันชาติ เหมือนสน (2546, หน้า 5) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เกมคือกิจกรรมพลศึกษา แขนงหนึ่ง ซึ่งเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกาเล็กน้อย ไม่สลับซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความเป็นกันเองของหมู่คณะ และเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะพื้นฐานของ การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย หรือนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่

วิภา ตันจุลพงษ์ (2549, หน้า 1) ได้กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้เกมว่า เกมเป็นกิจกรรม มีกฎเกณฑ์ กติกา วิธีการเล่นที่สนุกสนาน สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียน ก่อให้เกิดความสนใจต่อการอ่าน เกิดเจตคติที่ดีส่งเสริมการพัฒนาทักษะการอ่าน และทักษะการคิด จนในที่สุดให้เกิดความรักในการอ่าน อันเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนอีกด้านหนึ่งด้วย

อุทัย สงวนพงศ์ (2553, หน้า 1) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรม การเล่นชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ปลูกจิตสำนึกให้เคารพในกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ไม่เน้นเรื่องการชนะหรือแพ้แต่ต้องการให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงทักษะและศักยภาพของตนเองเต็มความสามารถ

โคเชป เอเม อัลลูเอ (2550, หน้า 1) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม คือการเล่น คือ กิจกรรมหลักในช่วงวัยเด็ก และยังเป็นกิจกรรมที่ สร้างความบันเทิงได้ตลอดชีวิต ขณะที่เล่นเกม เรากำลังเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกาย พัฒนาเขาวนอารมณ์และสติปัญญา ฝึกทักษะในการแก้ปัญหา ตลอดจนเสริมสร้างคุณธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ด้วยประโยชน์เหล่านี้ การเล่นเกมจึงเป็นกิจกรรม ยามว่างที่คนทั่วโลกสนใจ จากความหมายของเกมทีกล่าวมา สรุปได้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่มีกฎ กติกาที่กำหนด แน่นนอน ช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในส่วนตัว เรียน สอดคล้องกับ เนื้อหาที่เรียน มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถตั้งใจ ได้รับความสนใจเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ช่วยพัฒนา ทักษะต่าง ๆ พัฒนาความคิด ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา ผู้ เล่นอาจมี 2 คน หรือเป็นทีมก็ได้

3.2 การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ (2545, หน้า 90) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้อย่างใช้เกมไว้ว่า เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เล่นเกมที่มี กฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น โดยมีการนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ปัญญา สังข์ภิรมย์ (2550, หน้า 149) ได้กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้เกมว่า วิธีสอนโดยใช้เกมเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีกฎกติกา เงื่อนไข และข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ร่าเริง เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเล่นเกมจะเล่นคนเดียวหรือเล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปก็ได้ตามความเหมาะสม

ฉันท ชาติทอง (2551, หน้า 30) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้อย่างใช้เกม คือ การเรียนรู้แบบเกม หมายถึงการให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์กติกา เงื่อนไข ข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิด ความสนุกสนาน ร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์แลกเปลี่ยนเรียนรู้และประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น มีการนำเสนอหา ข้อมูลและพฤติกรรมจากเกมมาสรุปเป็นผลการเรียนรู้

ปัจจุบันการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเป็นเรื่องที่กำลังได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง งานวิจัยหลายชิ้นสนับสนุนว่า การใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอนจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและส่งผล ต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ปัจจุบันเกิดแนวคิดในการทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความ สนใจของผู้เรียนโดยใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Games Based Learning) ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษา ที่นำเอาความสนุกสนานของเกม และเนื้อหาบทเรียนวิชาต่าง ๆ มาผสมผสาน และออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมจำลองสถานการณ์ ที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทาย จิระวรพงศ์ ได้กล่าวว่าเกม การเรียนรู้ (GBL: Games- Based Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียน จะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้น ผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้อบบหนึ่งที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น การเรียนรู้ผ่านเกม(Game-Based Learning หรือ

GBL) ในต่างประเทศนั้นไม่ใช่เรื่องใหม่จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจในวงการการศึกษาไทยในการที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอน การเรียนรู้ผ่านเกม (กรณวิซาคาร) ได้แสดงบทความเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่า เราสามารถนำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจน คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวคิดอาจอยู่ในลักษณะที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ตลอดจนสิ่งที่กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ต่าง ๆ และเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับคำกล่าวของ (รศ.ดร.ณอมพร เลหาจรัสแสง และ ณฐนันท์ กาญจนคุหา) ว่าจากคามนิยมในการเล่นเกมดิจิตัลนานาชนิด ตั้งแต่เกมบนมือถือ บนเครื่องมือสร้างเครือข่ายทางสังคม(Social Networking Tools) เรื่อยไปจนถึง เกมออนไลน์สามมิติ จึงทำให้การเรียนรู้ผ่านเกมดิจิตัลนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ไกลตัวตัวผู้เรียนอีกต่อไป นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านเกม เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้นำเอาความสนุกสนานของเกมได้ และเกมออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ผสมผสานเนื้อหาบทเรียนวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินมีความสุขกับการเรียนรู้ และได้รับความรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเกมที่มีสถานการณ์จำลองมีความสนุกสนานเพลิดเพลินและมีความท้าทายทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ

หลักการในการใช้เกมในการเรียนการสอน (อารี เกษมรัต, 2533)

“เกมทุกเกมมีกติกาข้อบังคับในการเล่นต้องคำนึงถึงเรื่องความสนใจของเด็กโดยเหมาะสมด้วย มิฉะนั้นการจัดเกมการศึกษาจะไม่ประสบความสำเร็จ ข้อควรคำนึงเกี่ยวกับการนำมาใช้จัดประสบการณ์ให้แก่เด็กคือ อายุ และวุฒิภาวะของเด็ก เด็กจะชอบเกมเคลื่อนไหว ความสามารถของเด็กแต่ละวัยไม่เหมือนกันระดับความสามารถและความพอใจของเด็ก ดังนั้นเกมอาจจะปรับให้เหมาะสมกับความต้องการและสภาพแวดล้อมได้ ลักษณะของเกมการศึกษาที่นำมาใช้ประกอบการเรียนนั้นมีความยากง่ายแตกต่างกันในเรื่องเนื้อหาและลักษณะของเกมแต่ละประเภท”

เทคนิคการสอนโดยใช้เกมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด คือ

1. การเลือกและนำเสนอเกม ผู้สอนต้องสร้างขึ้นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระของการสอน ถ้านำเกมของผู้อื่นที่สร้าง ต้องนำมาปรับ ดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ซึ่งเกมการศึกษามี 3 ประเภท คือ

- 1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น

1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นเพิ่มความสนุกสนาน

1.3 เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริง สถานการณ์จริง เกมแบบนี้มี 2 ลักษณะ คือ

1.3.1 การจำลองความเป็นจริงลงมาเล่นในกระดานหรือบอร์ด เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะ เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น

1.3.2 การจำลองสถานการณ์และบทบาทให้เหมือนความเป็นจริง โดยผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง

สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการเลือกรูปแบบเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อการศึกษาจะต้อง คำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกม แบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่ เหมาะสม ดังนี้

1. ความจำ ความคงทนในการจำ ลักษณะเกมเป็นชุดของเนื้อหาและแบบประเมินหลังจากการอ่านชุดเนื้อหาต่าง ๆ แล้ว รูปแบบเกม เช่น เกมแบบฝึกหัด, Quiz, เกม Crossword และเกม puzzles ต่าง ๆ เป็นต้น

2. ทักษะการกระทำ เป็นเกมในลักษณะจำลองสถานการณ์เรื่องราว การกระทำ การเลียนแบบ โดยมีการให้ผลป้อนกลับและมีตัวแปรอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เวลา รูปแบบเกม เช่น เกม Simulation ต่าง ๆ เช่น เกมยิง, เกมขับรถ เป็นต้น

3. ประยุกต์ความคิดรวบยอดและกฎข้อบังคับต่าง ๆ เป็นเกมในลักษณะกฎและขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติ มีเงื่อนไขในการกระทำ เช่น เกมกีฬาต่าง ๆ

4. ตัดสินใจ การแก้ปัญหา ลักษณะเป็นเกมแบบเป็นเรื่องราว สถานการณ์ สามารถแสดงผลการกระทำได้ในทันที Real Time รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน, เกมผจญภัย เป็นต้น

5. การอยู่ร่วมกับสังคม ลักษณะเป็นเกมเกี่ยวกับการสื่อสาร การเล่าเรื่องแล้วมีทางเลือก รูปแบบเกม เช่น เกมวางแผน, เกมผจญภัย, เกมเล่าเรื่องราวแล้วให้เลือก (เกมภาษา) เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต่างกัน เกมที่ใช้ก็แตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นในการเลือกใช้และพัฒนาเกมในอนาคตเราจึงควรคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ควบคู่ไปกับรูปแบบเกมที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปพร้อมกับการเกิดการเรียนรู้ได้จริง

สุวิทย์ มูลคำ (2545, หน้า 93) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้

1) ชั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ดังนั้นผู้สอน จะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

(1) ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ผู้สอนจะต้องมี ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลายๆ ครั้งจนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

(2) ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้แล้วมาดัดแปลงให้เหมาะสมตามวัตถุประสงค์ ของการสอนของตนก็ได้แต่ต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อน เพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่าง ๆ

2) ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการ ดังนี้

(1) บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

(2) ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจนพร้อมทั้ง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

(3) สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

(4) ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็น ที่จะให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3) ชั้นเล่นเกม

(1) จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่ เอื้อต่อการเล่น

(2) ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณี ต้องมีการควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

(3) ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และ ควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปอภิปรายหลังการสอน หรือ ผู้สอนอาจมอบหมายผู้เรียนบางคนสังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาการเล่นก็ได้

4) ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้น ของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและ โยงเข้าประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นเกม ควรดำเนินการ ดังนี้

- (1) ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น
 - ก. ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร
 - ข. ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร
 - ค. ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด
 - ง. ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
- (2) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ
- (3) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ

วันชาติ เหมือนสน (2546, หน้า 27) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า ในการสอนเกมนั้น ต้องมุ่งให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจ เกิดทักษะเบื้องต้นและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ดังนั้นวิธีการสอนเกม จึงควรดำเนินวิธีการสอน ดังนี้

- 1) การจัดชั้นเรียน
- 2) การอธิบายวิธีเล่น
- 3) การสาธิตการเล่น
- 4) การปฏิบัติ
- 5) การติดตามผล

วิภา ตัณฑุลพงษ์ (2549, หน้า 19) ได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมไว้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย โดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและฝึกทักษะภาษาหรือทำความเข้าใจบทเรียนไปพร้อม ๆ กันนอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิดตัดสินใจแสดงความสามารถของตนเองได้อย่างเต็มที่เป็นการเรียนรู้ที่ทำทลายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

ปราโมทย์ เลิศจิตรการุณ (2551, หน้า 98) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

- 1) เตรียมตัวและทำความเข้าใจในเกมที่ เตรียมไว้
- 2) กระตือรือร้น กระฉับกระเฉง คล่องแคล่วอยู่เสมอ เพราะผู้เล่นเกมจะรับรู้ความรู้สึก ของผู้นำเกมได้ไวและจะปฏิบัติสนองตอบเช่นเดียวกับผู้นำเกมโดยมิได้ตั้งใจทั้งทางดีและไม่ดี
- 3) หยุดเล่นทันทีที่ความสนุกถึงขีดสูงสุด อย่าเล่นจนสมาชิกเริ่มเบื่อ
- 4) เตรียมเกมสำรองไว้ว่าจะเล่นเกมต่อไป ควรเล่นให้เร็วเพราะผู้เล่นกำลังมีความพร้อม
- 5) ผู้นำเกมต้องมีความเชื่อมั่นว่าเกมที่นำมาให้เล่นนั้นมีความสนุกสนาน
- 6) ยิ้มอยู่เสมอ มีอารมณ์ขัน และเตรียมมุขตลกไว้บ้าง

- 7) ไม่จำเป็นต้องอธิบายเสมอไป ถ้าสามารถสาธิตได้
- 8) ระลึกไว้เสมอว่า เกมยืดหยุ่นได้เสมอ
- 9) ประเมินผลการเล่นตลอดเวลา
- 10) หลังจากได้ดำเนินการจนจบแล้วอาจร่วมเล่นเกมกับสมาชิกบ้าง
- 11) การฝึกหัดและมีประสบการณ์บ่อย ๆ จะทำให้ผู้นำเกมมีความสามารถ และ สร้างความ

เชื่อมั่น

ปัญญา สังข์ภิรมย์ และสุคนธ์ สินธพานนท์ (2550, หน้า 151) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

- 1) ชั้นเลือกเกม
- 2) ชั้นชี้แจงและกติกากการเล่น
- 3) ชั้นเล่นเกม
- 4) ชั้นอภิปรายหลังการเล่น
- 5) ชั้นประเมินผล

จริยญา สอนสุด (2550, หน้า 80) กล่าวว่าการเล่นไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ระดับประถมศึกษา ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติจนสามารถจำและนำไปใช้กับทักษะอื่น ๆ ได้ จึงควรนำเกมแทรกในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ และเหมาะสมตามวัย เกมประกอบการสอนจะช่วยให้นักเรียนได้ความรู้สนุกสนาน และเป็น การชักจูง ให้เกิดความสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น และได้ฝึกทักษะทางภาษา นอกจากนี้ นักเรียน จะรักและสนุกกับการเรียนอีกด้วย

ฉันท ชาติทอง (2551, หน้า 3) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ดังนี้

- 1) ชั้นเลือกเกม
- 2) ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
- 3) ชั้นเล่นเกม
- 4) ชั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุป

อุทัย สงวนพงศ์ (2553, หน้า 4) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมไว้ว่า เตรียมบทเรียน หรือ เนื้อหาสาระของกิจกรรมต่าง ๆ ให้สมบูรณ์ตรงตามหลักสูตร และควรเตรียมการต่าง ๆ ดังนี้

- 1) จัดแบ่งเวลาที่สอน ควรเตรียมการสอนที่สามารถยืดหยุ่นได้โดยปรับกิจกรรม ให้เหมาะสมกับเวลาด้วย
- 2) ควรเตรียมกิจกรรมที่สามารถเรียนได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง
- 3) ควรเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเพศชาย หรือเพศหญิง หรือสามารถเล่นได้ทั้งชาย และ หญิง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าในชั้นเรียนนั้นมีนักเรียนเพศใด

4) ควรเตรียมอุปกรณ์ไว้อย่างหลากหลาย

5) ครูต้องกระตุ้นให้เด็กอยากเล่น อยากเรียน อยากเข้าร่วมกิจกรรม ไม่เพียงแต่อยู่ในโรงเรียนเท่านั้น แต่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ทิศนา แคมมณี (2553, หน้า 365) ได้กล่าวว่าวิธีการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับ ประสบการณ์ตรงเป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง การที่เด็กได้แสดงออกทั้งทักษะการฟัง การพูดรวมทั้งสาระอื่น ๆ

พิมพ์พร พงษ์หล้า (2554, หน้า 91) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้เกม คือกระบวนการที่ผู้สอน ใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา และ นำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกม มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ข้อดีช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จาก การเล่น เกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และ อยู่คงทน ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ ข้อจำกัด เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามาก มีค่าใช้จ่ายสูง เนื่องจากผู้เรียนทุกคนต้องมีวัสดุอุปกรณ์ ในการเล่นเฉพาะตน ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจศึกษาและทดลองใช้จนเข้าใจ ต้องมีทักษะ ในการทำการอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ ตามวัตถุประสงค์

แฮดฟีลด์ (Hadfeild, 1999, pp. 4-5) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่มีกฎและเป้าหมาย ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน การใช้เกมที่มีความหลากหลายเป็นเทคนิคที่สำคัญในการสอนภาษาไทย โดยแต่ละเกมจะมีความยากง่ายที่แตกต่างกัน ซึ่งประเภทของเกมที่นิยมใช้กันมีดังต่อไปนี้ 1) เกมเติมข้อมูลในช่องว่าง โดยสามารถใช้ได้ทั้งเป็นแบบรายบุคคล คู่ หรือกลุ่ม 2) เกมทาย โดยผู้เล่นฝ่ายหนึ่งจะมีข้อมูลอยู่แล้วให้อีกฝ่ายคาดเดา 3) เกมค้นหา โดยผู้เล่นจะต้องพยายามเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งหากมีข้อมูลมาก ก็จะสามารถแก้ปัญหาหรือตอบคำถามได้ 4) เกมจับคู่ เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายโอนข้อมูล เป็นการสืบหาคู่ที่มีข้อมูล ที่สอดคล้องกัน 5) เกมการแลกเปลี่ยน โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีข้อมูลหรือสิ่งของที่ต้องการที่จะแลกเปลี่ยน กับคนอื่น ๆ เป้าหมายของเกมนี้คือการเจรจาแลกเปลี่ยนกับอีกฝ่ายเพื่อให้เกิดความพอใจทั้งสองฝ่าย 6) เกมบทบาทสมมุติโดยผู้เล่นจะได้รับชื่อหรือลักษณะของตัวละครสมมุติ ซึ่งการสวมบทบาทในการเล่นเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เล่นอาจเป็นแบบปลายเปิด โดยอาจพัฒนา รูปแบบในการเล่นได้ในหลายวิธี

เจนดา (Janda, 2008, Abstract) กล่าวว่าเกมภาษาคือกิจกรรมสนับสนุนการเรียนรู้ภาษา ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาในทางที่ผ่อนคลายส่งผลให้เกิดการพัฒนาทั้งด้านภาษาและทักษะ ด้านความคิด ซึ่งในเกมนานี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพูดหรือแสดงออกมาได้อย่างชัดเจนและสามารถสร้างโอกาสในการใช้ภาษาอย่างมีความหมาย ดังนั้นเกมภาษาจึงเป็นเทคนิคการสอนภาษาที่มี

ประสิทธิภาพมาก ช่วยเพิ่มความสามารถในการพูดของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีเป็นวิธีที่สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนได้

แอน หลุยส์เดอวิต (Ann Louis Devitt, 2012, Abstract) กล่าวว่า เกมถูกใช้เป็นวิธีหรือเทคนิคที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้การเลือกและการออกแบบเกมที่สมควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะในการใช้ภาษา ประโยชน์ของเกมมีตั้งแต่ด้านความรู้ความเข้าใจของการเรียนรู้ ภาษา การทำงานเป็นกลุ่มแบบร่วมมือ และยังเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนอีกด้วย เนื่องจากเกม มีความสนุกสนานและในเวลาเดียวกันก็เป็นสิ่งที่ท้าทายจึงสามารถใช้ในการฝึกปฏิบัติในทุกทักษะของ ภาษา การสอนโดยใช้เกม

สรุปได้ว่า เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และจูงใจผู้เรียนให้สนใจเรียนรู้เพิ่มขึ้น การสอนเกมต้องมุ่งให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียน รู้อะไร เกิดความเข้าใจเรื่องอะไร ทำอะไรได้บ้างตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ นอกจากเกิดทักษะเบื้องต้น และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ผู้สอนจึงต้องคัดเลือกเกม ชี้แจงขั้นตอนการเล่น บอกกฎกติกาให้ผู้เรียนเข้าใจตามขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักคิดตัดสินใจ แสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่และหลังการเล่นผู้เรียน สามารถอภิปราย สรุปผลได้ก็คือขั้นที่ 3 ขั้นสรุปและผู้เรียนสามารถประเมินผลได้ในขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผล

3.3 จุดประสงค์ของเกม

การเล่นเกมที่จัดเป็นสื่อการเรียนที่เร้าให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและนักการศึกษาที่มีจุดประสงค์ในการใช้ ดังนี้

เทพวารีย์ หอมสนธิ และคณะ (2522) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมที่ ดังนี้

- 1) เพื่อสอนให้มีความตอบสนองสังคม โดยให้ความร่วมมือและมีการแข่งขัน
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องการและเทคนิคการสอน
- 3) เพื่อสอนให้รู้จักการทำงานมากที่สุด เพื่อผลประโยชน์ของกลุ่มตน
- 4) เพื่อพัฒนาในด้านการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี
- 5) เพื่อพัฒนาให้เด็กรู้จักเคารพในการตัดสินใจ ละให้ความสำคัญของการมีกฎกติกา
- 6) เพื่อให้เข้าใจกฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีความตื่นตัว และมีความรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วน

หนึ่งของกลุ่ม

เบญจา แสงมะลิ (2522) กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเล่นเกมที่ ดังนี้

- 1) เพื่อสื่อความหมาย
- 2) เพื่อส่งเสริมการตัดสินใจ
- 3) เพื่อให้รู้จักกฎเกณฑ์

- 4) เพื่อให้รักความยุติธรรมและความถูกต้อง
- 5) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- 6) เพื่อฝึกความจำและความคิดรวบยอด
- 7) เพื่อให้รู้จักปรับตัว
- 8) เพื่อให้มีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าเขียน ตลอดจนการฝึกการใช้กล้ามเนื้อ
สายตา
- 9) ส่งเสริมให้เป็นคนมีน้ำใจนักกีฬา

จากจุดประสงค์ของการเล่นเกม จะเห็นได้ว่า การเล่นเกมเหมาะที่จะเป็นสื่อของการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างยิ่ง เพราะการเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กรู้พัฒนาการ ด้านอารมณ์สังคมและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อม เป็นการฝึกให้เด็กคิด รู้จักเหตุผลจากการสังเกต อีกทั้งยังช่วยในการฝึกทักษะในการแก้ปัญหาตลอดจน ช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

3.4 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีสอนโดยใช้เกม

พระมหาธรรมาบุญ คุณจินดา ได้กล่าวว่า เกมมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนได้ดังนี้

1. เกมเป็นสื่อที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคล่องและความสามารถรอบตัวสูง ช่วยให้ผู้เล่นมีผลสัมฤทธิ์ได้อย่างกว้างขวาง ทั้งทางด้านพุทธิศึกษา และจริยศึกษา และความสามารถด้านการวิเคราะห์ การสังเคราะห์และการประเมินค่า
2. เกมจะช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาพลังความคิดสร้างสรรค์ได้มาก
3. เกมส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร ความสัมพันธ์กับผู้อื่น และเจตคติทางด้านความกระตือรือร้นที่จะฟังความเห็นผู้อื่น ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหา
4. ข้อได้เปรียบสูงสุดของวิธีสอนโดยใช้เกม คือ ความสนุก ทำให้นักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดี
5. เกมส่วนใหญ่มักจะใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้านซึ่งทำให้ผู้เล่นต้องรู้จักบูรณาการความรู้และทักษะหลาย ๆ ด้านเข้าด้วยกัน

ทิศนา แหมมณี (2551 : 368 – 369) ได้กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้เกมมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น
2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอน และผู้เรียนชอบ

ข้อจำกัดของวิธีการสอนโดยใช้เกม

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาและค่าใช้จ่ายมาก

2. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเกม

3. เป็นวิธีสอนที่ต้องอาศัยการเตรียมการมาก

4. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ จึงจะสามารถช่วย

ให้ผู้เรียนประมวลและสรุปการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานท้าทาย พร้อมกับเกิดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะให้ความสนใจในการเรียนรู้

3.5 เทคนิควิธีในการประยุกต์ใช้เกมสำหรับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

เทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาแต่ละรูปแบบจะประกอบไปด้วยขั้นของการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการฝึกทักษะ ในบางรูปแบบอาจแบ่งเป็นขั้นนำไปใช้ และขั้นสรุป ทั้งนี้ จากธรรมชาติของวิชาพลศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียน ได้มีการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกายและการออกกำลังกาย ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน โดยการประยุกต์ใช้เกมช่วยเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น เกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย เกมนำไปสู่กีฬา เกมผลัด เกมการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมผู้นำ เกมเน้นทนาการ เป็นต้น ฯลฯ ซึ่งสามารถอธิบายและ ยกตัวอย่างได้ดังนี้ (สิทธิพงษ์ ปานนาค, 2563)

1. เกมการเคลื่อนไหวร่างกายและเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาในขั้นการเตรียมโดยการอบอุ่นร่างกาย (Warm up) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของระบบต่าง ๆ ในร่างกายและเป็นการป้องกันการบาดเจ็บจากการเคลื่อนไหวร่างกาย ควรเริ่มจากการเคลื่อนไหวโดยใช้กิจกรรมที่ไม่หนักมากจนเกินไป รวมทั้งควรมีการยืดเหยียดกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ โดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่เป็นมัดสำคัญ ๆ เช่น กล้ามเนื้อขา แขน หัวไหล่ ลำตัว เป็นต้น ทั้งนี้การประยุกต์เกมเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นการเตรียม ครูผู้สอนสามารถนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มาช่วยเสริมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยเกมการเคลื่อนไหวร่างกายและเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ช่วยส่งเสริมให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง มีการท างานของระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี เกมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบง่าย ประกอบด้วย เกมการกระโดด เกมการวิ่งสลับ ฟันปลา เกมการก้าวข้ามสิ่งกีดขวาง เกมการสไลด์เท้า ทั้งนี้ ครูผู้สอนต้องกำหนดเงื่อนไขหรือเกณฑ์ขึ้น นักเรียนที่ปฏิบัติได้สำเร็จถือเป็นผู้ชนะ ส่วนนักเรียนที่ไม่สามารถปฏิบัติได้ตามเงื่อนไขอาจกำหนดให้เป็นผู้แพ้ เป็นต้น

2. เกมนำไปสู่กีฬา การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาในขั้นการนำไปใช้คือการนำเอาทักษะต่าง ๆ ของการฝึกจากที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้วนั้นนำมาทดลองใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเล่นและการ

แข่งขัน โดยเกมจะช่วยพัฒนาสติปัญญาให้ผู้เรียนใช้ความสามารถเพื่อแสดงออกมาซึ่งทักษะได้อย่างเต็มที่ เป็นการฝึกฝนและพัฒนาสติปัญญาเนื่องจากเกมเป็นลักษณะของความท้าทาย ในเชิงการแข่งขันที่ทุกคนต้องใช้ความสามารถและสติปัญญาในการเล่น นอกจากนี้ เกมยังช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริงแจ่มใส มีอารมณ์ดีที่และมั่นคง ฝึกให้รู้จักยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น ความสมหวัง ความผิดหวัง และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น เกมการฝึกทบทวนทักษะกีฬาในรูปแบบของการแข่งขัน เช่น เกมเดาะ ลูกเทเบิลเทนนิส เกมรับ-ส่งลูกบอล ที่ผู้เรียนได้รับการฝึกทักษะจากการเรียนแล้ว นำมาทบทวนในรูปแบบของเกมการแข่งขัน เป็นต้น

3. เกมผลัดและเกมกลุ่มสัมพันธ์ การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาในรูปแบบแทคติคอลหรือแทคติคอล เกม แอปโพรช (Tactical Game Approach) ขั้นตอนที่ 2 คือ ครูสอนให้ผู้เรียนรับรู้เรื่องแทคติคหรือปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ โดยให้ผู้เรียนพยายามหาคำตอบว่าการปฏิบัติทักษะนั้นจะต้องทำเช่นไร (Tactical Awareness or What to Do?) ซึ่งในส่วนนี้ ถือเป็นการช่วยพัฒนาทักษะทางด้านสังคมให้ผู้เรียนได้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกัน โดยจำลองสภาพของสังคมให้เป็นลักษณะของการเล่น รู้จัก มารยาทของสังคมการยอมรับซึ่งกันและกัน รู้จักเคารพกฎระเบียบกติกาที่กำหนดไว้ เกมเคลื่อนที่แยกสีอุปกรณ์ เป็นเกมที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึก การเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การเปลี่ยนทิศทางในการวิ่งด้วยระยะเวลาอันรวดเร็วภายใน เวลาที่กำหนด เพื่อเป็นการพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไวของผู้เรียน โดยมีอุปสรรค ในการเคลื่อนที่คือ การจับมือวิ่งพร้อมกันกับคู่ ซึ่งต้องอาศัยความสัมพันธ์ในการเคลื่อนที่ในทิศทางเดียวกัน รวมถึงต้องคำนึงถึงสีของอุปกรณ์ในการหยิบสลับเปลี่ยนตำแหน่งเพื่อให้อุปกรณ์เป็นกลุ่มสีเดียวกัน ตามเงื่อนไขที่ครูกำหนดขึ้น ทั้งนี้จากตัวอย่างของเกมเคลื่อนที่แยกสีอุปกรณ์ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้ ทางพลศึกษาในรูปแบบแทคติคอล หรือแทคติคอล เกมแอปโพรช และในขั้นตอนที่ 3 ขั้นการปฏิบัติทักษะ ครูจะต้องช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐานที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไวของผู้เรียนนั้นต้องมีวิธีการปฏิบัติอย่างไร ประกอบด้วยหลักการที่สำคัญอะไรบ้าง หลังจากนั้นจึงทำการฝึก เป็นต้น

ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา การนำเกมมาประยุกต์ใช้ถือเป็นเทคนิควิธีที่มีความสำคัญรูปแบบหนึ่ง โดยเกมคือกิจกรรมที่ครูผู้สอนหรือผู้นำเกมได้กำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ที่ได้อย่างมีเป้าหมาย เช่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย เพื่อสร้างเสริมสุขภาพและสมรรถภาพ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เกิดความสมัครสมานสามัคคี ได้รับปลุกฝังทางด้านคุณธรรมและกติกามีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ครูผู้สอนสามารถนำเกมประยุกต์และสอดแทรกเข้ากับลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในคาบเรียนตามรูปแบบต่าง ๆ อาทิเช่น ขั้นเตรียมความพร้อมหรือขั้นการอบอุ่นร่างกาย (Warm up) และขั้นการนำไปใช้ การจัดการเรียนรู้บทเรียนที่เป็นทักษะ การจัดการ

เรียนรู้โดยการสาธิต การจัดการเรียนรู้โดยตรงหรือแบบคอมมาน และการจัดการเรียนรู้แบบแตกต
คอล หรือแตกตคอลล เกม แอปโพรช เป็นต้น

4. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกีฬาพื้นบ้าน

4.1 ความเป็นมาของกีฬาพื้นบ้านไทย

ความเป็นมาของกีฬาพื้นบ้านไทยในภาพรวมพบว่ากีฬาพื้นเมืองไทยเป็นกิจกรรมที่มีการ
เล่นสืบทอดต่อกันมาแต่สมัยโบราณแล้ว จากหลักฐานพบว่ามีการเล่นกีฬาพื้นบ้านไทยกันแล้วตั้งแต่
สมัยกรุงสุโขทัย ประมาณ พ.ศ. 1781 ถึง พ.ศ. 1921 การเล่นกีฬาพื้นบ้านไทยในสมัยกรุงสุโขทัยมี
จุดมุ่งหมายเพื่อฝึกฝนการต่อสู้ป้องกันตัวทั้งในลักษณะมือเปล่าและการใช้อาวุธโบราณ เป็นการ
เตรียมพร้อมสำหรับการสงคราม นอกจากนี้ยังเล่นเพื่อเป็นการสนุกสนานรื่นเริงในงานประเพณีต่าง ๆ
เมื่อว่างจากศึกสงครามและเล่นเป็นการเพลิดเพลินเมื่อว่างจากงาน โอกาสที่เล่นมักเล่นเป็นการ
สมโภชงานพระราชพิธีต่าง ๆ ซึ่งพระเจ้าแผ่นดินจะเป็นผู้ทรงโปรดให้มีการเล่นขึ้นนอกจากนั้นจะเล่น
กันในงานเทศกาลรื่นเริงของชาวบ้าน และเล่นในยามว่างจากงาน สมัยกรุงสุโขทัยเรียกการเล่นกีฬา
พื้นบ้านว่า "การเล่น" ซึ่งเป็นคำเรียกรวมไปกับการเล่นร้องรำทำเพลงและขับระบำรำฟ้อนต่าง ๆ กีฬา
พื้นบ้านที่พบว่ามีการเล่นกันในสมัยกรุงสุโขทัยแล้ว ได้แก่ มวยไทย มวยปล้ำ การฝึกหัดเล่นต่อสู้ การ
เล่นประลองอาวุธต่าง ๆ เช่น ดาบ หอก แหวน หลาว ทวน ง้าว ธนู โล่ ตั้ง เป็นต้น กระบี่กระบอง ชี
ม้า ชี่ช้าง การเล่นต่อสู้บนหลังช้าง ต่อสู้บนหลัง-ม้า แข่งม้า แข่งช้าง โคนก โคนเกวียน คนเล่น รอบ
เล่น คลี่ช้าง คลี่ม้า คลี่คนเล่นเบี้ย เล่นว่าว และแข่งเรือ

สมัยกรุงศรีอยุธยา ประมาณ พ.ศ. 1893 ถึง พ.ศ. 2310 จุดมุ่งหมายในการเล่นยังคงเป็น
การเล่นเพื่อฝึกฝนการต่อสู้ป้องกันตัว เตรียมพร้อมไว้ในการสงคราม เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง
และความสามัคคีในงานเทศกาลและงานประเพณีต่าง ๆ และเล่นเพื่อความเพลิดเพลินในยามว่างจาก
งานโอกาสที่เล่นมักเล่นเป็นการฉลองในงานพระราชพิธีต่าง ๆ ซึ่งพระเจ้าแผ่นดินทรงโปรดให้มีขึ้นเพื่อ
เป็นเกียรติ เช่น งานพระราชพิธีคเชนทร์ศวसनานพระราชพิธีอาศุขย พระราชพิธีโสภณท์ และงาน
พระราชทานเพลิงศพ เป็นต้นนอกจากนี้ยังเล่นกันในงานรื่นเริงตามประเพณีของชาวบ้าน และเล่นใน
ยามว่างจากงานประจำวัน สมัยกรุงศรีอยุธยาเรียกการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยว่า "การมหรสพ" ซึ่งมี
ความหมายรวมถึงการเล่นร้องรำทำเพลงและขับระบำรำฟ้อนต่าง ๆ ด้วย กีฬาพื้นบ้านที่เล่นในสมัย
กรุงศรีอยุธยาบางชนิดเป็นการเล่นสืบทอดต่อมาจากสมัยกรุงสุโขทัย บางชนิดพบการเล่นในสมัยกรุง
ศรีอยุธยานี้เอง กีฬาพื้นบ้านที่พบว่ามีการเล่นกันในสมัยกรุงศรีอยุธยาแล้ว ได้แก่อาวุธโบราณ มวย
ไทย มวยปล้ำ กระบี่กระบอง ชี่ช้าง ชี่ม้า ชนช้าง แข่งเรือขี่ม้าตีคลี ชี่ช้างตีคลี ตีคลีคน โคคน โครอบ
โคระแทะ ว่าว วิ่งว้ว วิ่งควาย ตะกร้อชนโค ชนไก่ สะบ้า สกา หมากกรุก ไม้หึ่ง ไม้จำ ลิงชิงเสา ปลา
ลง อวน หัวล้านชนกัน วัวเทียมเกวียน ชนแรด จระเข้กัดกัน อีโป่ง ชักเย่อ เล่นบาร์ ลูกข่างสมัยกรุงธนบุรี

พ.ศ. 2310 ถึง พ.ศ. 2324 มีช่วงระยะเวลาสั้นมากและการเล่นกีฬาพื้นบ้านเป็นการเล่นที่สืบทอดมาจากสมัยกรุงศรีอยุธยา จึงไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325 ถึงปัจจุบัน การเล่นกีฬาพื้นบ้านมีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงไปมาก ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 1 พ.ศ. 2325 ถึงรัชกาลที่ 4 พ.ศ. 2531 นับได้ว่าเป็นช่วงสืบทอดการเล่นกีฬาพื้นบ้านจากสมัยก่อน การเล่นกีฬายังคงมีจุดมุ่งหมายในการเล่น และโอกาสที่เล่นคล้ายกับในสมัยกรุงศรีอยุธยา เนื่องจากสภาพบ้านเมืองยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับสมัยกรุงศรีอยุธยาอยู่ แต่มีความสงบมากกว่าจึงมีการเล่นกีฬาพื้นบ้าน เพื่อเป็นการเพลิดเพลินในยามว่างมากขึ้น กีฬาพื้นบ้านบางชนิดยังคงเล่นสืบทอดมาจากสมัยกรุงศรีอยุธยา บางชนิดก็มีการเล่นเพิ่มเติมขึ้นจากสมัยก่อน ได้แก่ รำดาบ ขนแกะ ฟุ้งเรือ วิ่งวัวคน วิ่งวัวระแทะวิ่งม้า ลูกช่วง ซักสาว ซ่อนหา พรบไก่ หมากรุก ตีองเต ปลากัด ขนไก่ ว่าวจุฬาว่าวปักเป้า ดอกไม้ไฟ และดอกไม้กล ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ. 2411 ถึงช่วงเริ่มการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2535 ช่วงนี้นับได้ว่าเป็นช่วงฟื้นฟูและพัฒนาการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยอย่างแท้จริง เพราะกีฬาพื้นบ้านได้รับการฟื้นฟูและพัฒนาจนเป็นที่นิยมเล่นทั่วประเทศ จุดมุ่งหมายในการเล่นกีฬาพื้นบ้านช่วงนี้ไม่ได้มุ่งเน้นที่การต่อสู้ป้องกันตัวเพื่อการสงคราม แต่มุ่งเน้นเพื่อเป็นการเล่นออกกำลังกาย เพื่อเป็นความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากงานเป็นสำคัญ โอกาสที่เล่นในช่วงนี้มักเล่นในงานเทศกาลตามประเพณีของชาวบ้านโดยทั่วไปแทบทุกจังหวัด เช่น เล่นในเทศกาลตรุษสงกรานต์ งานบุญต่าง ๆ งานประจำปีต่าง ๆ และงานเฉลิมพระชนมพรรษาพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นต้น ในช่วงนี้แม้ว่าการกีฬาของชาวต่างประเทศจะเข้ามาแพร่หลายเล่นกันในประเทศไทยมากแล้วก็ตาม แต่ด้วยความรักในขนบธรรมเนียม ประเพณีและการเล่นแบบไทย และความเฉลียวฉลาดของคนไทยในสมัยนั้น รู้จักปรับปรุงดัดแปลงการเล่นแบบไทยให้สอดคล้องกับแบบสากล และปรับปรุงการเล่นแบบสากลมาเป็นแบบไทย จึงทำให้กีฬาพื้นเมืองไทยยังคงเป็นที่นิยมเล่นอยู่โดยทั่วไป ในช่วงนี้ได้จัดให้มีการแข่งขันกีฬาพื้นบ้านในรูปของการแข่งขัน "กรีฑา" นักเรียนเป็นประจำปี มีการเรียนการสอนกีฬาพื้นบ้านในโรงเรียนทหาร มีการเรียนการสอนกีฬาพื้นบ้านในโรงเรียนทั่วไป ในรูปของ "วิชากายกรรม" และ "วิชากายบริหาร" ซึ่งมักจะเรียกการเล่นกีฬาพื้นบ้านว่าเป็น "การเล่นลองกำลัง" ต่าง ๆ มีการจัดทำหนังสือประกอบการสอนการเล่นกีฬาพื้นบ้านชนิดต่าง ๆ นอกจากนี้การเล่นของลูกเสือในช่วงนี้ก็มีส่วนหนึ่งที่ช่วยพัฒนาให้กีฬาพื้นบ้านไทยเจริญขึ้นมีการเล่นมากชนิดขึ้น กีฬาพื้นบ้านไทยที่พบว่ามีการเล่นในช่วงนี้ นอกจากกีฬาพื้นบ้านที่เล่นสืบทอดต่อกันมานั้นแล้ว ยังมีกีฬาพื้นบ้านที่พัฒนาขึ้นในช่วงนี้อีกหลายชนิด เช่น ไต่เชือก ฟุ้งหอก ยิงธนู วิ่งข้ามเครื่องกีดกัน วิ่ง-สวมกระสอบ วิ่งสามขา วิ่งเก็บส้ม ซักเยื่อ ปิดตาหาทาง วิ่งเปี้ยว วิ่งด้วยมือแข่งเร็วแข่งเดินต่อเท้า พรบไก่ ซักเยื่อชิงธง ตะกร้อวง ตะกร้อลอดบ่วง ตี ตีองเต ปากองโยนเข้าในวง ยิงมือ อยู่โยงบนต้นไม้ ช่วงชัย วิ่งไล่ตี ลูกหิน ลูกข้าง ล้อต๊อก โยนหลุม หยอดหลุม ทอยกอง ซักเยื่อในน้ำ ปืนเสาขโหลมน้ำมัน ขี่หลังซักเยื่อ-ไม้พลอง ปล้ำเข้าแดน ตี

ป้อม งูกินหาง จู๋นางเข้าห้อง มอญซ่อนผ้า เสือกินวัวหมากรุกคนเข้าพิณพาทย์ สะบ้าเข้าพิณพาทย์ ค้างคาวคาบกล้วย ตักน้ำใส่ถ้วยแก้ว จำสิ่งของ แข่งเลี้ยงไขด้วยช้อน ผูกตาตีลูกมะพร้าว วิ่งแข่งทางกัน การแข่งม้าสมมุติ ฟันดาบ วิ่งพันหลัก วิ่งไถนา แยกทาง วิ่งตุ๊กแก ซี่ม้าตาบอดซี่ม้าชิงหมวก กระโดดตบ เดินต่อเท้าสูงจากพื้น วิ่งเก็บของตามฉลาก วิ่งคาบไข่ด้วยช้อน กระโดดปล้ำ วิ่งเปี้ยวสวมกระสอบ วิ่งสลัดฟันปลา วิ่งกระโดดเชือกหมู ทหารม้าประจัญบาน ปิดตาหาคู่ วิ่งปู วิ่งแปด ไถนา เอาเถิด ตีไก่ วิ่งกระโดดเชือก ซัดตัม ซีละ อ้าว้าย เป็นต้น ในช่วงหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง แม้ประเทศจะมีการพัฒนาเจริญรุ่งเรืองขึ้น แต่การเล่นกีฬาพื้นบ้านกลับซบเซาลง เพราะประชาชนหันไปนิยมเล่นกีฬาสากลแม้ว่าจะมีการรณรงค์ฟื้นฟูการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยกันใหม่ในช่วง พ.ศ. ๒๕๓๗ ถึง พ.ศ. ๒๕๔๘ โดยรัฐบาลได้ฟื้นฟูการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยในช่วงวันขึ้นปีใหม่ทั้งยังจัดทำหนังสือการเล่นตามประเพณีแจกจ่ายแก่ประชาชน เพื่อใช้ประกอบการเล่นและจัดทำหนังสือกีฬาพื้นบ้าน เพื่อรวบรวมกีฬาพื้นบ้านของท้องถิ่นต่าง ๆ ไว้เป็นแบบอย่างการเล่น ซึ่งในช่วงนี้เองที่มีการเริ่มใช้คำว่า "กีฬาพื้นเมืองหรือกีฬาพื้นบ้าน" ขึ้น แต่ก็ได้รับความสนใจจากประชาชนเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น จากนั้นกีฬาพื้นเมืองไทยก็ซบเซาเรื่อยมา ทั้งนี้ เพราะประชาชนหันไปสนใจเล่นและแข่งขันกีฬาสากล และรัฐบาลในช่วงต่อมาขาดการสนับสนุนส่งเสริมกีฬาพื้นบ้านอย่างจริงจัง กีฬาพื้นบ้านที่ยังพอมีเล่นอยู่ก็มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะรูปแบบและวิธีเล่นไปมากมาย และยังคงมีเล่นกันอยู่ก็แต่เฉพาะในท้องถิ่นชนบทเท่านั้น

4.2 คุณประโยชน์และคุณค่าของกีฬาพื้นบ้าน

1. กีฬาพื้นบ้านช่วยทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมทางด้านกีฬาไทยของชาติ กีฬาพื้นเมืองไทยจัดเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ เป็นภาพสะท้อนให้เห็นและเข้าใจชีวิต ความเป็นอยู่ รวมทั้งวัฒนธรรมแบบไทยๆ ที่สามารถซึมซับรับได้จากการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย โดยกระบวนการขัดเกลาทางสังคม ผ่านการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทย (Socialization Via Thai Traditional Sport) ตัวอย่างเช่นการเล่นวัวต่างของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่ใช้ผู้เล่น 3 คน คนหนึ่งเป็นวัว คลาน 2 มือ 2 เช้า อีก 2 คนนั่งห้อยอยู่บนหลังคนเป็นวัว ไขว้ขา มือจับเท้าซึ่งกันและกัน ลักษณะเหมือนกับต่างใส่ของบนหลังวัว เป็นการสะท้อนวิถีชีวิตของคนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่นิยมนำสัมภาระสิ่งของใส่ตะกร้า 2 ใบ วางพาดบนหลังวัว ขนของเดินทางไป เป็นต้น

2. กีฬาพื้นบ้านให้คุณค่าไม่ยิ่งหย่อนกว่ากีฬาสากล จากงานวิจัยเรื่อง "กีฬาพื้นเมืองไทย : ศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษา" ซึ่งได้รับทุนวิจัยรชดาภิเชกสมโภชจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยโดยผู้เขียนเป็นหัวหน้าคณะผู้ทำวิจัย มีเนื้อหารวม 739 หน้า นั้น ผลการวิจัยพบว่า จากจำนวนกีฬาพื้นเมืองไทย ที่ทำการศึกษาวิเคราะห์ทั้งสิ้น 196 ชนิดกีฬา แต่ละชนิดกีฬาต่างก็มีคุณค่าทางด้านพลศึกษา อันได้แก่ คุณค่าทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญาครบถ้วน มากน้อยแตกต่างกันไปตามลักษณะและประเภทกีฬา (ชัชชัย โกมารทัต และคณะ, 2527) ซึ่งคุณค่าทาง

พลศึกษาดังกล่าวไม่ได้ยิ่งหย่อนไปกว่ากีฬาสากลที่นิยมเล่นกันในปัจจุบันแต่อย่างไร ตัวอย่างเช่น การเล่นเน็ตข้ามส้วมของภาคเหนือ ซึ่งเป็นการวิ่งไล่จับกันรอบ ๆ ลำไม้ไผ่ ต้องมีการวิ่งไล่กันรวดเร็ว มีการวิ่งหนีหลบหลีก เปลี่ยนทิศทางอยู่ตลอดเวลา หากเล่นกันต่อเนื่องนาน ๆ ประมาณ 30 – 40 นาที คุณค่าที่ได้ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา ไม่ได้แตกต่างจากการเล่นวิ่งแข่งเล่นบาสเกตบอล หรือเล่นฟุตบอลแต่อย่างใด เหนือกว่านั้น กีฬาพื้นเมืองไทยยังให้คุณค่าทางด้านการสืบทอดคุณลักษณะที่ดีของความเป็นไทยที่สามารถได้รับการขัดเกลาทางสังคมจากกีฬาพื้นเมืองไทยด้วย ซึ่งคุณค่าประการหลังนี้กีฬาสากลไม่มีให้

3. กีฬาพื้นบ้าน ช่วยส่งเสริมและสร้างคุณลักษณะสนุกสนาน สมัยครสามัคคี และเข้าใจดีต่อกันได้อย่างแท้จริง เนื่องจากลักษณะการเล่นกีฬาพื้นบ้าน มิได้มุ่งเน้นความเป็นเลิศเชิงทักษะกีฬาบางอย่างเช่นกีฬาสากลทั่วไป โอกาสในการปะทะ เกิดปัญหา หรือข้อโต้แย้งจึงแทบจะไม่มี แม้จะเป็นการแข่งขันแต่รูปแบบและลักษณะของการแข่งขันในกีฬาพื้นบ้าน จะแฝงด้วยขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม วิถีชีวิตความเป็นไทย สิ่งแวดล้อมที่อยู่ในท้องถิ่น มีความเป็นท้องถิ่นนิยมอยู่มาก ประกอบกับลักษณะการเล่นเชิงแข่งขันของกีฬาพื้นเมืองไทยในอดีต มักจะจัดให้มีกันในงานบุญ งานรื่นเริง งานนักขัตฤกษ์ ลักษณะของงานดังกล่าวจึงเป็นกรอบกำหนดที่ตั้งงาม สอดคล้องกับการทำความดี จึงมักมีแต่การแข่งขันเชิงสนุกสนาน สร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน มุ่งเน้นความสามัคคี ความเข้าใจดี ดังกล่าวมาแล้วตัวอย่างเช่น การเล่นช่วงชัย ช่วงชิงของภาคกลาง แม้จะมีลักษณะของการแข่งขันแย่งลูกช่วงกัน แต่ก็มีลักษณะความสนุกสนาน สามัคคี ถ้อยทีถ้อยอาศัย แฝงในการเล่นตลอดเวลา หรือการเล่นมอญซ่อนผ้า แม้จะมีการซ่อน การวิ่งไล่กัน แต่ในเนื้อหาของการเล่นจะมีเพลงร้องประกอบ มีลักษณะทำให้สนุกสนานเชิงสมครสมานสามัคคีตลอดเวลาเช่นกัน

4. กีฬาพื้นบ้าน สามารถเข้าร่วมได้ทุกเพศ ทุกวัย และเข้าร่วมได้จำนวนมาก ทั้งนี้ เพราะกีฬาพื้นบ้านโดยทั่วไป จะเป็นลักษณะการเล่นง่าย ๆ ไม่มีกฎกติกายุ่งยากสลับซับซ้อน ใคร ๆ เพศใดวัยใด ก็สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เข้าร่วมการแข่งขันได้ง่าย โดยไม่จำเป็นต้องฝึกซ้อมทางด้านทักษะเทคนิคกีฬาเฉพาะอย่างเช่นกีฬาสากล อันจะทำให้ผู้สนใจ สามารถเข้าร่วมแข่งขันได้จำนวนมาก จัดเป็นกิจกรรมเพื่อมวลชนมากกว่ากีฬาเพื่อความเป็นเลิศ เช่น กีฬาสากลทั่วไปที่นิยมเล่นกันโดยมุ่งเน้นความเป็นเลิศ ซึ่งประโยชน์ที่เกิดขึ้นจะเกิดขึ้นเฉพาะกลุ่มคนเล็ก ๆ เท่านั้น แตกต่างกับกีฬาพื้นบ้านที่จัดเป็นกีฬาเพื่อทุกคน หรือกีฬาเพื่อมวลชน ย่อมให้ประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกว้างขวางมากกว่า ตัวอย่างเช่น การเล่นแย่งมะพร้าวทาน้ำมัน ขว้างลิง ตะกร้อชนไก่ ของภาคใต้วิ่งเปี้ยวสวมกระสอบเตย มัดพิน ของภาคกลาง บักลิ้ ชีม้าหลังโปก ดึงครก ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และชีม้าชิงหมวกของภาคเหนือ เป็นต้น กีฬาพื้นบ้านที่ยกเป็นตัวอย่างมาข้างต้นนี้ จัดเป็นกีฬาเพื่อมวลชนได้เป็นอย่างดี เพราะเล่นง่าย เล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย เล่นได้จำนวนมาก ๆ

5. กีฬาพื้นบ้านจัดเป็นกีฬาเพื่อนันทนาการที่ดี (Sport for Recreation) เพราะเล่นง่าย เล่นแล้วสนุกสนาน คลายเครียด แม้จะเต็มที่และจริงจังกับการเล่น แต่ก็ไม่เกิดความเครียด นอกจากนี้ยังเข้าร่วมเล่นได้จำนวนมาก ๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น การเล่นก๊อบแก๊บ ย่ำเงา ของภาคเหนือ งอหนอนซ้อน ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซี่ม้าตาบอด แข่งเรือ ของภาคกลาง ตีขอบกระดิ่ง มวยทะเล ของภาคใต้ เป็นต้น ในสมัยโบราณจึงนิยมจัดให้มีการเล่นและแข่งขันกีฬาพื้นเมืองไทยในงานเทศกาลต่าง ๆ อย่างเป็นประเพณีนิยมทีเดียว

6. กีฬาพื้นบ้าน เป็นกีฬาที่ประหยัดค่าใช้จ่าย เพราะใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นนั้น ๆ ส่วนใหญ่เก็บหรือดัดแปลงมาจากสิ่งแวดล้อมที่มีอยู่ในท้องถิ่น เช่น ลูกช่วง ก็ใช้เม็ดถั่ว เม็ดงุ่น หรือเม็ดผลไม้เล็ก ๆ ตากแห้ง นามารวมกันจำนวนพอต้องการ แล้วใช้เศษผ้าห่อมัดผูก ทาเป็นลูกช่วง หรืออุปกรณ์การเล่นกาฟักไข่ ก็ใช้ก้อนอิฐ ก้อนหิน ขนาดเท่าไข่นกมาเป็นไข่กา หรือการเล่นตีขอบกระดิ่ง ก็นำเอาขอบกระดิ่งฟัดข้าวที่เก่า ๆ หรือขาตไม้ได้ใช้แล้วมาเป็นอุปกรณ์การเล่น เป็นต้น สนามเล่นก็ไม่ได้ต้องการลงทุนสร้าง ไม่มีเครื่องอำนวยความสะดวกอะไรที่ต้องใช้เงินทองซื้อหามา เพราะใช้เล่นได้แทบทุกพื้นที่ที่ว่าง ใช้ไม้ขีดบนพื้นเป็นขอบเขตการเล่นตามต้องการก็ใช้ได้แล้ว เครื่องแต่งกายเฉพาะชนิดกีฬาก็ไม่มีความจำเป็น เพราะชุดชาวบ้านที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งมักจะเป็นกางเกงขา กว้างครึ่งแข้ง เสื้อม่อฮ่อม ก็สะดวกต่อการเคลื่อนไหวแล้ว เรียกได้ว่าแทบไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเลย หรือใช้น้อยมากเปรียบเทียบกับกีฬาสากลซึ่งต้องมีค่าใช้จ่ายมากแล้ว แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดเจน

7. กีฬาพื้นบ้าน ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ ภายใจประเทศ ช่วยส่งเสริมการใช้สินค้าไทย สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลทุกยุคทุกสมัย เข้าทำนอง “ไทยทำ ไทยใช้ ไทยซื้อ ไทยเล่น” กีฬาพื้นเมืองไทยเงินทองไม่รั่วไหลออกนอกประเทศ” เป็นการช่วยลดดุลการค้า ไม่เสียเปรียบดุลการค้าต่างประเทศ เป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างเศรษฐกิจของประเทศให้เข้มแข็ง เพราะไม่มีกีฬาพื้นเมืองไทยชนิดใด ที่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่นจากต่างประเทศ แม้แต่ชนิดเดียว กีฬาที่ต้องมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นล้วนแต่ใช้อุปกรณ์ที่หาได้จัดทำเอง หรือซื้อหาได้ในท้องถิ่นทั้งนั้น เมื่อไม่มีรายจ่ายใด ๆ เกี่ยวกับสินค้าที่มาจากต่างประเทศ กีฬาพื้นบ้านจึงเป็นกีฬาที่ช่วยลดดุลการค้า ไม่เสียเปรียบดุลการค้าต่างประเทศอย่างแท้จริง

8. กีฬาพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมเศรษฐกิจพอเพียง สอดคล้องกับกระแสพระดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ในเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง เพราะทุกขั้นตอน ทุกกระบวนการในการเล่นและแข่งขันกีฬาพื้นเมืองไทย จัดเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจพอเพียง เนื่องจากทุกอย่างต่างก็ใช้วัสดุอุปกรณ์ภายในท้องถิ่นรอบ ๆ ตัวเท่านั้น ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายซื้อหามาจากภายนอกแต่อย่างใด เป็นความพอดีเป็นความพอเพียงในแง่มุมของการออก กาลังกาย เล่นกีฬา อย่าง

เหมาะสม เป็นความพอเพียงกับวิถีชีวิตแบบไทย ๆ ที่ไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายมากมาย แต่สามารถมีความสุข มีความสมดุลในชีวิตได้

คุณค่าของกีฬาพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้านช่วยทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมทางด้านกีฬาไทย ให้คุณค่าทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญาครบถ้วน มากน้อยแตกต่างกันไปตามลักษณะและประเภท กีฬาช่วยส่งเสริมและสร้างคุณลักษณะสนุกสนาน สมัยครสามัคคี และเข้าใจดีต่อกัน สามารถเข้าร่วมได้ทุกเพศ ทุกวัย เข้าร่วมได้จำนวนมาก เกิดความสนุกสนาน กระตุ้นเศรษฐกิจในประเทศ

4.3 กีฬาพื้นบ้านกับการเคลื่อนไหว

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์กีฬาพื้นบ้านกับการเคลื่อนไหวต่าง ๆ

ที่	กีฬาพื้นบ้าน	รับ-ส่ง สิ่งของ	วิ่ง	ตี	เขี่ย	ขว้าง	กระโดด	ติด	โยน	เขย่ง	เดิน
1	ซ่อนหา	✓									✓
2	หมากเก็บ										
3	รื้อข้าวสาร		✓							✓	✓
4	เดินกะลา										✓
5	งูกินหาง		✓								
6	ว่าวไทย									✓	
7	ปิดตาตีหม้อ		✓	✓							✓
8	วิ่งเปรี๊ยะ	✓	✓								
9	กระโดดเชือก						✓				
10	ขี่ม้าส่งเมือง	✓	✓								✓
11	มอญซ่อนผ้า		✓	✓							✓
12	ตีลูกล้อ		✓	✓							
13	กระต่ายขาเดียว			✓			✓				
14	ลิงชิงหลัก		✓								
15	ตีจ๊ับ			✓							✓
16	กาฝึกไข่										
17	ทอยเส้น										✓
18	ม้าก้านกล้วย			✓							✓

ที่	กีฬาพื้นบ้าน	รับ-ส่ง สิ่งของ	วิ่ง	ตี	เขี่ย	ขว้าง	กระโดด	ตี	โยน	เขย่ง	เดิน
19	วิ่งกระสอบ		✓				✓				✓
20	ปลาเป็นปลา ตาย			✓							
21	เป่ากบ										
22	ชักเย่อ										✓
23	เก้าอี้ดนตรี		✓								
24	เสื่อข้ามห้วย										✓
25	บอลลูกโป่ง		✓								✓
26	ตีลูกแก้ว							✓			
27	เตย		✓								✓
28	ตีไก่						✓				✓
29	เสื่อกินวัว						✓			✓	
30	ลิงชิงบอล		✓		✓	✓			✓		
	-เท้า	✓									
	-มือ	✓									

จากตาราง 1 กีฬาพื้นบ้านช่วยให้นักเรียนได้เคลื่อนไหว ทั้งการรับ-ส่งสิ่งของ การวิ่ง ตี เขี่ย เดิน เป็นต้น โดยการตี เขี่ย รับ-ส่งสิ่งของ ขว้างและวิ่ง เป็นส่วนหนึ่งของตัวชี้วัดในหลักสูตร การศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐาน

4.4 ความสอดคล้องของกีฬาพื้นบ้านกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐาน

ตาราง 2 การวิเคราะห์ความสอดคล้องของกีฬาพื้นบ้านกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐานในมาตรฐาน พ 3.1 และ พ 3.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด	สาระแกนกลาง	ความสอดคล้องกับกีฬาพื้นบ้าน	
			สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง
พ 3.1 ป.5/1	จัดรูปแบบการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะการเคลื่อนไหวตามแบบที่กำหนด	การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกาย ทั้งแบบอยู่กับที่เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหารยืดหยุ่นขั้นพื้นฐาน เป็นต้น	✓	
พ 3.1 ป.5/2	เล่นเกมนำไปสู่กีฬาที่เลือกและกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด	เกมนำไปสู่กีฬาและกิจกรรมแบบผลัดที่มีการตี เชี่ยว รับ-ส่ง สิ่งของ ขว้างและวิ่ง	✓	
พ 3.1 ป.5/3	ควบคุมการเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรงการใช้แรงและความสมดุล	การเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรงการใช้แรง และความสมดุล	✓	
พ 3.1 ป.5/4	แสดงทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬา	ทักษะกลไกที่ส่งผลต่อการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬา	✓	
พ 3.1 ป.5/5	เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างละ 1 ชนิด	การเล่นกีฬาไทย เช่น ตะกร้อ วัง วิ่งชักธง และกีฬาสากล เช่น กรีฑาประเภทลู่ แบดมินตัน เปตอง ฟุตบอล เทเบิลเทนนิส วายน้ำ	✓	

รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด	สาระแกนกลาง	ความสอดคล้องกับกีฬา ที่บ้าน	
			สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง
พ 3.1 ป.5/6	อธิบายหลักการ และ เข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการอย่าง น้อย 1 กิจกรรม	หลักการและกิจกรรม นันทนาการ	✓	
พ 3.2 ป.5/1	ออกกำลังกายอย่างมี รูปแบบเล่นเกมที่ใช้ ทักษะการคิดและ ตัดสินใจ	- หลักการและรูปแบบการ ออกกำลังกาย - การออกกำลังกาย และการ เล่นเกม เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมเลียนแบบ เกมนำ และ การละเล่นพื้นเมือง	✓	
พ 3.2 ป.5/2	เล่นกีฬาที่ตนเอง ชอบอย่างสม่ำเสมอ โดยสร้างทางเลือกใน วิธีปฏิบัติของตนเอง อย่างหลากหลาย และมีน้ำใจนักกีฬา	- การเล่นกีฬาไทย และกีฬา สากลประเภทบุคคลและทีมที่ เหมาะสมกับวัยอย่างสม่ำเสมอ - การสร้างทางเลือกในวิธี ปฏิบัติ ในการเล่นกีฬาอย่าง หลากหลายและมีน้ำใจนักกีฬา	✓	
พ 3.2 ป.5/3	ปฏิบัติตามกฎ กติกา การเล่นกีฬาไทย และกีฬาสากลตาม ชนิดกีฬาที่เล่น	- กฎ กติกาในการเล่นกีฬา ไทยและกีฬาสากลตามชนิด กีฬาที่เล่น - วิธีการรุกและวิธีป้องกันใน การเล่นกีฬาไทยและกีฬา สากลที่เล่น	✓	

จากตาราง 2 พบว่า กีฬาที่บ้านกับหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐาน ในมาตรฐาน พ 3.1 และ พ 3.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความสอดคล้องในทุกตัวชี้วัด โดยบางตัวชี้วัดก็ สอดคล้องโดยตรง บางตัวชี้วัดสอดคล้องในทางอ้อม โดยการวิจัยในครั้งนี้จะศึกษาทักษะการ

เคลื่อนไหวพื้นฐานของกิจกรรมแบบผลัด ที่เป็นผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ เกมกีฬาพื้นบ้าน ซึ่งจะตรงกับตัวชี้วัด พ 3.1 ป.5/1 และ พ 3.1 ป.5/2 ดังตารางที่ 2.3

ตาราง 3 กีฬาพื้นบ้านและการเคลื่อนไหวพื้นฐานของกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด

กีฬาพื้นบ้าน	การเคลื่อนไหวพื้นฐานของกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด				
	การตี (striking)	การเตะ (kicking)	การรับ-ส่ง สิ่งของ (Transfer)	การขว้าง (Throwing)	การวิ่ง (Run)
เสือกินวัว					✓
วิ่งเปี้ยว			✓		✓
ลิงชิงบอล			✓	✓	✓
ปิดตาตีหม้อ	✓	✓			
ตีจับ					✓
ตีลูกล้อ	✓	✓			✓
วิ่งสามขา					✓
วิ่งกระสอบ					✓

5. แนวความคิดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

5.1 ความหมายของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2535) กล่าวว่า การเคลื่อนไหว พื้นฐาน หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งด้วยการเดิน วิ่ง กระโดดเท้าคู่ กระโดดเท้า เดียว การลื่นไหล (Slide) การวิ่งสลับเท้า เป็นต้น การเคลื่อนไหวพื้นฐานมีความจำเป็น ต่อเด็กจึงต้อง วางพื้นฐานที่ถูกต้องให้กับเด็กระดับปฐมวัย และในระดับชั้นมัธยมศึกษา การเคลื่อนไหวก็มีความสำคัญเพราะเป็นการพัฒนาทางด้านร่างกาย เตรียมพร้อมสู่การเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนยิ่งมากขึ้น เช่นการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และการเคลื่อนไหวแบบใช้อุปกรณ์ แต่นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาควรเน้นการเคลื่อนไหวแบบ ประกอบอุปกรณ์เพราะเป็นรูปแบบการ เคลื่อนไหวที่ซับซ้อน ทำทายความสามารถจึงทำให้นักเรียน อยากรที่จะปฏิบัติและพัฒนาทักษะการ เคลื่อนไหวของตนเอง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้อธิบายถึง การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movements) ไว้

ว่าทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่จำเป็นสำหรับชีวิต และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นทักษะที่มีการพัฒนาในช่วงวัยเด็ก และจะเป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อเจริญวัยสูงขึ้น ตลอดจนเป็นพื้นฐานของการมีความสามารถในการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย และการประกอบกิจกรรมนันทนาการ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ 1. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non locomotor Movement) หมายถึง ทักษะ การเคลื่อนไหวที่ปฏิบัติโดยร่างกายไม่มีการเคลื่อนที่ของร่างกาย ได้แก่ การก้ม การเหยียด การผลักและดัน การบิดตัว การโยกตัว การไกวตัว และการทรงตัว เป็นต้น 2. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวที่ใช้ในการเคลื่อนร่างกายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การ กระโดด สลับเท้า การกระโจน การสไลด์ และการวิ่งควมบ้า ฯลฯ หรือการเคลื่อนที่ในแนวตั้ง เช่น การกระโดด ทักษะการเคลื่อนไหวเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการท างานประสานสัมพันธ์ทางกลไก แบบไม่ซับซ้อน และเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้กล้ามเนื้อขนาดใหญ่ 3. การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement) เป็นทักษะ การเคลื่อนไหวที่มีการบังคับ หรือควบคุมวัตถุ ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการใช้มือและเท้า แต่ส่วนอื่น ๆ ของร่างกายก็สามารถใช้ได้ ได้แก่ การขว้าง การตี การเตะ การรับ เป็นต้น

ศิลปชัย สุวรรณธาดา (2548) ได้กล่าวไว้ว่า ความสามารถทางการเคลื่อนไหว (Motor Ability) หมายถึง ลักษณะประจำตัว หรือความสามารถทั่วไปของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความสามารถของทักษะการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ความเร็วในการ เคลื่อนไหว ซึ่งเป็นความสามารถทางการเคลื่อนไหวชนิดหนึ่ง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ ในการแสดงความสามารถของทักษะหลายอย่าง เช่น ฟุตบอล บาสเก็ตบอล เบสบอล เทนนิส กรีฑา และอื่น ๆ ดังนั้นระดับความสำเร็จในการเล่นกีฬาหรือการเคลื่อนไหวจึงขึ้นอยู่กับลักษณะของความสามารถ ทาง การเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับกีฬาหรือการเคลื่อนไหวของแต่ละบุคคล

วรรณภรณ์ มะลิรัตน์ (2554) การเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง การแสดงออกที่เกิด จากอารมณ์และความรู้สึก หรือเกิดจากจินตนาการเมื่อมีสิ่งเร้า เช่น เสียงดนตรีชนิดต่าง ๆ ที่มีความไพเราะหรือเร้าใจก็จะเคลื่อนไหว ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เข้ากับเสียงดนตรี เสียงเพลงและ จังหวะอื่น โดยการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างอิสระนั่นเอง

เจริญ กระบวนรัตน์ (2558) ได้กล่าวว่า การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว อย่างเป็นระบบ จะช่วยเป็นสื่อในการเชื่อมโยงข้อมูลการเรียนรู้ของสมอง เพื่อส่งต่อหรือประสาน เข้ากับหน่วยความจำของสมอง ในการรับรู้จดจำข้อมูลหรือข้อมูลใหม่ในโอกาสต่อไป ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับการรับรู้เรียนรู้การเคลื่อนไหวร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ที่ถูกบันทึกจดจำไว้ใน สมองก่อนหน้านี้ในแต่ละทักษะหรือแต่ละสถานการณ์แวดล้อม จะถูกดึงกลับหรือสามารถเรียกใช้ได้อย่างรวดเร็ว

ถูกต้อง แม่นยำ เมื่อมีเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นหรือผ่านเข้ามา การเคลื่อนไหวเบื้องต้นมีความสำคัญและจำเป็นต้องใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน สามารถจำแนกรูปแบบหรือประเภทของทักษะการเคลื่อนไหวออกได้เป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1) ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ประกอบด้วย การเดิน การกระโดดสองขา ไปข้างหน้าหรือถอยหลัง การวิ่ง การสไลด์ การว่ายน้ำ การขี่จักรยาน การเดินก้าวชิดก้าว การกระโดดสลับเท้าไปข้างหน้า การเขย่งก้าว การม้วนหน้า การกระโจน การกลิ้งตัว การคลาน

2) ทักษะการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ประกอบด้วย

2.1) ส่วนบนของร่างกาย ได้แก่ ก้ม-เงยศีรษะ หันศีรษะซ้าย-ขวา ยกไหล่ แกว่งแขน ก้มตัว เขยียดตัว งอตัวด้านข้าง บิดลาตัว กางแขน-หุบแขน

2.2) ส่วนล่างของร่างกาย ได้แก่ ยืนงอขา เขยียดขา เตะขา ย่ำเท้าอยู่กับที่ ยืนกาง ขา-หุบขาลูกนั่งเก้าอี้

3) ทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ ประกอบด้วย การตี การเตะ การชก การทุ่ม การพุ่ง การขว้าง การโยน การเหวี่ยง การรับ การจับ

ทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวและทักษะพื้นฐานกีฬา (Fundamental Movement Skill and Fundamental Sport Skill) การที่เด็ก ๆ จะ สามารถเรียนรู้ทักษะและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจนกลายเป็นผู้ที่มีทักษะและความสามารถในการใช้ร่างกายในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีเหตุผลก่อให้เกิดแรงบันดาลใจและความ มั่นใจ มีสมาธิ และความปลอดภัย ต้องมีความรู้ ประสบการณ์และความเข้าใจและวิธีการปฏิบัติ ทักษะการเคลื่อนไหว ในแต่ละขั้นตอนอย่างถูกต้อง โดยได้รับการฝึกทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2552) กล่าวว่า การเคลื่อนไหวเบื้องต้นเป็นกิจกรรมสำคัญที่จะช่วยให้เด็กได้มีการพัฒนาทักษะเบื้องต้น โดยเฉพาะเด็กระดับอนุบาลจนถึงระดับประถมศึกษา การเคลื่อนไหวเบื้องต้น หมายถึงกระบวนการของการเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เป็นการ ทำงานประสานกันระหว่างประสาทและระบบกล้ามเนื้อของร่างกายส่วนนั้น ๆ ทักษะ เบื้องต้น หมายถึงผลที่เกิดขึ้นหลังจากเกิดขบวนการเคลื่อนไหวในหลาย ๆ อย่าง รวมกัน โดยมีจุด มายปลายทางอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ทักษะกระโดด ทักษะการเตะ และมีพื้นฐานมาจาก ความสามารถในการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ทักษะเบื้องต้นจึงแสดงถึงความสามารถใน การเคลื่อนไหวร่างกายมากกว่า การเคลื่อนไหวเบื้องต้น ซึ่งทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น มี 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ทักษะการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ คือ การเคลื่อนไหวร่างกายและส่วน ต่าง ๆ ของร่างกาย โดยไม่เคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง หรืออยู่กับที่ ประกอบด้วย ก้ม การ เขยียด การดึง การบิด การหมุน ซึ่งจะมีเท้าใดเท้าหนึ่งหรือทั้งสองเท้าไม่เคลื่อนที่ หรือร่างกายส่วน ใดส่วนหนึ่งที่เป็นฐานรองรับนั้น านักร่างกายไม่ได้เคลื่อนที่ออกจากตำแหน่งเดิม เช่น การนั่งบิดตัว ไปมา โดยไม่ขยับ

เขี่ยกันให้เคลื่อนที่ออกจากตำแหน่งเดิม กิจกรรมที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหว แบบไม่เคลื่อนที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อเด็ก และประถมศึกษาตอนต้น เพราะช่วยให้ เจริญเติบโต สนองความอยากรู้อยากเห็น และอยากรวบรวมตรวจสอบด้วยตนเอง

2. ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ คือ การเคลื่อนไหวร่างกายจากที่หนึ่งไปยัง อีกที่หนึ่ง ประกอบด้วย การคลาน การกิ้ง การม้วนตัว การเดิน การวิ่ง การกระโดดสลับเท้า การกระโจน การไถลเท้าหรือสไลด์ รวมทั้งการเคลื่อนไหวขึ้นข้างบน เช่น การกระโดดสองเท้า การกระโดดเขย่ง เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการพัฒนาส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย โดยเฉพาะเด็ก อนุบาลจนถึงประถมศึกษาตอนต้น จึงมีคุณค่าเช่นเดียวกับทักษะการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ แต่ยากขึ้นมาอีกระดับหนึ่ง

3. ทักษะการบังคับสิ่งของและใช้อุปกรณ์ คือ ทักษะต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุม หรือบังคับสิ่งของหรืออุปกรณ์ เช่น ลูกบอล ฤงั่ว ห่วงยาง เป็นการใช้ทักษะทั้งมือ เท้า อาจใช้ บางส่วนของร่างกาย เช่น หน้าผาก หน้าอก หน้าขา ในการควบคุมหรือบังคับสิ่งของ การฝึกทักษะ การบังคับสิ่งของ ช่วยให้การท างานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และเท้ากับตาดีขึ้น อาจเรียกได้ว่าเป็นทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ก็ได้ เช่น การทำให้สิ่งของเคลื่อนที่ เช่น การขว้าง การพุ่ง การเหวี่ยง การเตะ และ การรับสิ่งของ เช่น การรับลูกบอล เป็นกิจกรรมการฝึกที่ดี การทำงานของสมองสองซีกให้สมดุล เรียกว่า ให้สมองได้ออกกำลังกาย การควบคุมหรือบังคับสิ่งของ เช่น คชา ไม้สั้น หรือไม้ปิงปองทักษะ การบังคับสิ่งของ ทักษะลักษณะนี้จึงเป็นพื้นฐานของทักษะการเล่นเก็กีฬาต่าง ๆ รวมทั้งทักษะ การดำรงชีวิตคนอื่น ๆ ซึ่งมีความจำเป็นต่อชีวิตประจำวันของเด็กเป็นอย่างมาก

ยูริสทิน วัฒนพยุกุล (2559) การเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง กระบวนการและ ความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของ ร่างกายและจิตใจ โดยใช้ร่างกายเป็นสื่อกลางใน การแสดงออกทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นี้จะแสดงออกทางอารมณ์และการสื่อความหมาย

จิรนนท์ เจริญชัยภินันท์ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การเคลื่อนไหวเบื้องต้นประกอบไป ด้วย การเคลื่อนไหวเบื้องต้นแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวเบื้องต้นแบบเคลื่อนที่ และการเคลื่อนไหว เบื้องต้นแบบประกอบอุปกรณ์ซึ่งการเคลื่อนไหวเบื้องต้นเหล่านี้ เป็นความสามารถพื้นฐานที่เป็น จุดเริ่มต้นที่มีความจำเป็นที่จะนำไปสู่คุณภาพ และประสิทธิภาพของการเคลื่อนไหวในกิจกรรมต่าง ๆ ดังนั้นสรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง รูปแบบการเคลื่อนไหวที่ช่วยพัฒนา สมรรถภาพของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ สติปัญญา จากการเล่นแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และการเคลื่อนไหวแบบ ประกอบอุปกรณ์

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกาย เป็นการแสดงความสามารถของทักษะการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในระดับพื้นฐาน

5.2 ความสำคัญของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

การเคลื่อนไหวพื้นฐานมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างมากกับมนุษย์ทุกคน เพราะการเคลื่อนไหวสามารถพัฒนาองค์ประกอบภายในร่างกายหลาย ๆ อย่างไปพร้อมกันได้ เช่น พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์ และสติปัญญา ส่วนด้านการพัฒนาภายนอกคือ การพัฒนาการทางด้านสังคม เพราะสามารถนำความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานไปใช้ในการเรียนกีฬา กับเพื่อน ๆ จึงทำให้ได้มีกิจกรรมทำร่วมกันกับเพื่อนจึงทำให้เกิดการพัฒนาการ ทางด้านสังคมตามมาด้วย และการเคลื่อนไหวมนุษย์ทุกคนจำเป็นต้องใช้ในการประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น การเดิน การวิ่ง การขยับตัวไปมา หรือแม้แต่ใช้ในการเอาตัวรอดเมื่อมีภัย ถ้ามนุษย์ ทุกคนมีการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ดีก็จะนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตอีกด้วย

เยาวนา ดลแมน (2535) ได้อธิบายความสำคัญของการเคลื่อนไหวไว้ว่าการ เคลื่อนไหวมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์โดยเฉพาะในสภาพความเป็นอยู่ของ มนุษย์ในสังคมปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยการต่อสู้ดิ้นรนควบคู่ไปกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สมัยใหม่ เพราะจะช่วยให้บุคคลได้ระบายออกทางความรู้สึกผ่อนคลายความตึงเครียดทางร่างกาย และจิตใจได้ดี สามารถพัฒนาปรับตัวด้านสังคมดีขึ้น และพร้อมที่จะประกอบกิจวัตรใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีชีวิตอย่างสุขสมบูรณ์ในสังคมเป็นอย่างดี

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527) ได้อธิบายความสำคัญของการเคลื่อนไหวไว้ว่า

1. ช่วยให้เด็กเรียนรู้เทคนิค วิธีการคิดค้น และแก้ปัญหาการเคลื่อนไหว หรือ ปัญหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เพราะว่าการจัดกิจกรรมส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กมี ประสบการณ์ ด้วยการแก้ปัญหาการเคลื่อนไหวด้านต่าง ๆ ของร่างกาย โดยวิธีการต่าง ๆ ฉะนั้นจึง เป็นโอกาสที่เด็กจะได้เรียนรู้ และเข้าใจวิธีการ รวมถึงเทคนิคในการคิดค้นการแก้ปัญหา การเคลื่อนไหวเหล่านี้ด้วยตนเอง

2. ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การเคลื่อนไหวของร่างกาย และสามารถพัฒนา ความสามารถในการเคลื่อนไหวเหล่านั้นให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จนกระทั่งสามารถที่จะมีทักษะ ในการเคลื่อนไหวในแต่ละอย่างได้เป็นอย่างดีต่อไป

3. ช่วยให้เด็กมีความรู้ และความเข้าใจในข้อจำกัดของความสามารถใน การเคลื่อนไหวของร่างกายตนเองว่าส่วนใดมีความสามารถ และมีความจำกัดในการเคลื่อนไหว อย่างไร และในขณะเดียวกันก็จะได้รับความสามารถ และความจำกัดเหล่านั้นมาใช้ให้เป็น ประโยชน์เหมาะสมต่อไป

4. ช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการเคลื่อนไหว ของตนเองได้แล้วยังเพิ่มประสิทธิภาพการเคลื่อนไหวของตนเองได้

5. ช่วยให้เด็กรู้ถึงประโยชน์ของการเคลื่อนไหวพื้นฐานและสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ออกกำลังกายและเล่นกีฬาดูแลสุขภาพของตนเองได้

6. ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ และมีความรู้สึกรักในการเคลื่อนไหว หรือออกกำลังส่วน ต่าง ๆ ของร่างกาย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญมากในชีวิตความเป็นอยู่เมื่อสังคมปัจจุบันเต็มไปด้วยเครื่อง อำนวยความสะดวก การที่จะช่วยให้เด็กมีความรักในการเคลื่อนไหว หรือออกกำลังส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย นับว่าเป็นส่วนสำคัญ ที่สุดที่จะทำให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจลักษณะของการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดีอีกทั้งยังช่วยให้เด็กสามารถเรียกชื่อลักษณะ การเคลื่อนไหวเหล่านี้ได้ถูกต้องต่อไป

สมบุรณ์ อินทร์ธมยา (2547) ได้อธิบายถึงความคิดรวบยอดของการเคลื่อนไหวไว้ว่าเด็กที่เรียนพลศึกษาจะได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นในการเคลื่อนไหว การตระหนักรู้ถึงการใช้ ร่างกาย การรู้จักใช้พื้นที่ว่าง ความพยายามในวิธีการที่จะเคลื่อนไหวร่างกาย และความสัมพันธ์ใน การเคลื่อนไหว ร่างกายพร้อมกับสิ่งใดก็ตาม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเห็นได้ชัดจากการสะท้อนหลังจากการ ได้เคลื่อนไหว สรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวมีความสำคัญกับมนุษย์ทุกคน การเคลื่อนไหวเริ่มต้นตั้งแต่ เกิดจนตาย การเคลื่อนไหวพื้นฐานจะช่วยพัฒนามนุษย์ทุกคนให้มีร่างกายที่แข็งแรง สมอ่งที่ สมบุรณ์ และพัฒนาสุขภาพจิตให้ดี และยังสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับมนุษย์ ทาง การเคลื่อนไหว เช่น การเคลื่อนไหวในขณะที่ออกก าลังกาย เป็นต้น ทั้งนี้ถ้ามีทักษะการ เคลื่อนไหวพื้นฐานที่ดีก็จะส่งผลให้มีบุคลิกภาพที่ดี เล่นกีฬาได้ดี หรือเอาตัวรอดได้ในขณะที่มีภัยอันตราย

การเคลื่อนไหวพื้นฐานมีความสำคัญต่อร่างกาย ช่วยให้เกิดเรียนรู้การเคลื่อนไหวของร่างกาย และสามารถพัฒนาความสามารถในการเคลื่อนไหวเหล่านั้นให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ส่งผลดีต่อสุขภาพต่อไปในอนาคต ลดการบาดเจ็บที่เกิดจากการเคลื่อนไหวที่ไม่ถูกต้อง

5.3 ประเภทของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

ประเภทของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการได้แบ่งประเภทการเคลื่อนไหวพื้นฐานในหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ไว้ดังนี้ โดยแบ่งการเคลื่อนไหวพื้นฐานออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non locomotor Movement) การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ คือ การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเมื่อ อยู่ ณ จุดใดจุดหนึ่ง ไม่เคลื่อนออกจากจุดนั้นเลย ได้แก่ การก้มตัว คือ การงอข้อต่อต่าง ๆ ของร่างกายที่จะท าให้ร่างกาย ส่วนบนเข้ามาใกล้กับส่วนล่าง การยืดเหยียดตัว คือ การเคลื่อนไหวที่ตรงกันข้ามกับการก้มตัว โดยพยายามยืดเหยียดทุกส่วนของร่างกายให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การบิดตัว คือ การเคลื่อนไหวของร่างกายโดยการบิดลำตัวท่อนบนไปรอบ ๆ แกนตั้ง การหมุนตัว คือ การหมุนตัวไปรอบ ๆ ร่างกาย มากกว่าการบิดตัว ซึ่งท าให้เท้าต้องหมุนไปด้วยข้างใดข้างหนึ่ง การโยกตัว คือ การย้ายน้ำหนักจากส่วนหนึ่งของร่างกายไปยังอีกส่วน หนึ่ง โดยส่วนทั้งสองจะต้องแตะพื้นคนละครั้งสลับกัน การดัน คือ การเคลื่อนไหวร่างกายใน

ลักษณะการยึดของกล้ามเนื้อใน ระบายจากล่างขึ้นบนหรือออกด้านข้าง เช่น การดันพื้น การดัน กำแพง เป็นต้น การดึง คือ การเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะการหดตัวของกล้ามเนื้อ ตรงข้ามกับการเคลื่อนไหวร่างกายแบบดัน เช่น การดึงประตูเข้าหาตนเอง เป็นต้น

2. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) หมายถึง การ เคลื่อนไหวร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง เช่น การเดิน การวิ่ง การสไลด์ การกระโจน การกระโดดฮอป การควมบ้า การก้าวชิดก้าว และการวิ่งสลับเท้า เป็นต้น

3. การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement) การเคลื่อนไหว ประกอบอุปกรณ์ หรือวัตถุ เป็นลักษณะการเคลื่อนไหวที่นำ อุปกรณ์หรือวัตถุในรูปทรงต่าง ๆ มา ประกอบการเคลื่อนไหว เช่น ไม้คทา ลูกแก้ว ล้อย่าง เชือก กระโดด และลูกบอล เป็นต้น เพื่อ พัฒนาการประสานงานของกล้ามเนื้อและประสาทตา มือ และ เท้า ให้ทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ไอย์ศรัย ภีรภาพรกุล, 2559, อ้างอิงจาก Sabora & Michell, 1961 ไอย์ศรัย ภีรภาพร กุล (2558) ได้แบ่งการเคลื่อนไหว ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การเคลื่อนไหวแบบพื้นฐาน (Fundamental Movements) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่ ต้องใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของลำตัว แขน ขา เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การว่ายน้ำ ฯลฯ เป็น การ เคลื่อนไหวที่สามารถเห็นได้ทั่ว ๆ ไป และมีอิทธิพลต่อการท างานของระบบ ต่าง ๆ ของ ร่างกาย เช่น ระบบย่อยอาหาร ระบบไหลเวียนโลหิต ระบบขับถ่าย ระบบหายใจ รวมทั้ง อวัยวะอื่น ๆ ที่ จำเป็นต่อ ชีวิตและสุขภาพด้วย

2. การเคลื่อนไหวเสริม (Accessory Movements) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่ พัฒนา ภายหลังจากการเคลื่อนไหวขั้น พื้นฐานส่วนมากต้องอาศัยทักษะที่ละเอียดอ่อน และไม่ เกี่ยวข้องกับ กล้ามเนื้อมัดใหญ่เท่าใดนัก จึงไม่ค่อยมีผลต่อการท างานของอวัยวะและระบบ ร่างกาย เช่น การพูด การพิมพ์ดีด การสไลโอลิน เป็นต้น

ดังนั้นสรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวพื้นฐานมีลักษณะของการเคลื่อนไหว 3 แบบ คือ

1) การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เช่น การเหยียดยึดกล้ามเนื้อ การบิดตัว การก้มตัว หรือยืน ขยับ ร่างกายไปมา

2) การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ เช่น การเดิน การวิ่ง การสไลด์ การกระโดด การ กระโจน

3) การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ เช่น การตีลูกบอลด้วยมือ การตีลูกบอลด้วย ไม้ การเลี้ยงลูกบอลด้วยมือ การเลี้ยงลูกบอลด้วยเท้า การรับส่งลูกบอล การขว้างลูกบอล การโยน ห่วง การโยนลูกแก้ว และการเตะลูกบอล

การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement) เป็นทักษะการเคลื่อนไหวขั้นสูงที่มีรูปแบบการเคลื่อนไหวหลาย ๆ มิติ ชับซ้อน และท้าทาย เพราะเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายพร้อมกับการบังคับ ควบคุมวัตถุ หรืออุปกรณ์ไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ที่กำหนด ซึ่ง ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการใช้สายตาในการกระเษะ ใช้มือในการบังคับอุปกรณ์ และใช้เท้าเคลื่อนที่ หรือบังคับอุปกรณ์ แล้วยังเป็นการประสานงานร่วมกันของระบบประสาทและกล้ามเนื้อภายในร่างกาย เช่น การตีลูกบอลด้วยมือ การตีลูกบอลด้วยอุปกรณ์ การรับส่งลูกบอล การเลี้ยง ลูกบอลด้วยมือ การเลี้ยงลูกบอลด้วยเท้า การโยนลูกบอล และการเตะลูกบอล เป็นต้น

ภรณ์ ครุรัตน์ (2526) ได้แนะนำการใช้อุปกรณ์ในการประกอบการเล่นเคลื่อนไหวไว้ว่า ควรหาอุปกรณ์ที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก ทั้งขนาด รูปร่าง น้ำหนัก และมีความปลอดภัย มีจำนวนเพียงพอ มีสีสันที่สวยงามดึงดูดการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการพัฒนาการ ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กโดยใช้การเคลื่อนไหวประกอบ อุปกรณ์เป็นสื่อ

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527) การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์เป็นการทำให้เด็กได้มีการเคลื่อนไหวโดยใช้วัตถุหรืออุปกรณ์อย่างใดอย่างหนึ่งมาประกอบการใช้อุปกรณ์ประกอบนี้จะช่วย ทำให้เด็กได้มีการพัฒนาการในด้านการทำงานประสานกันระหว่างประสาทมือกับประสาทตา ประสาทเท้ากับตาและ ประสาทมือเท้าและตาดีขึ้นและตามปกติแล้วเด็กจะมีความสุขสนุกสนานกับ การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์นี้มาก ฉะนั้นครูควรจัดวัสดุอุปกรณ์หรือวัตถุอื่น ๆ ที่จะสามารถ ให้เด็กได้ใช้ในการประกอบการเล่นหรือการเคลื่อนไหวนี้ให้มากที่สุดอุปกรณ์ที่จะจัดหาได้ง่าย เช่น ลูกแก้ว ลูกบอลขนาดต่าง ๆ เชือกห่วงยางขนาดใหญ่หรือห่วงยางธรรมดาเหล่านี้เป็นต้นซึ่งอุปกรณ์ เหล่านี้จะเป็น อุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้มีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวได้อย่างดีและ กว้างขวาง

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547) ได้อธิบายลักษณะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement) ไว้ดังนี้

1. การทำให้วัตถุที่อยู่นิ่งเคลื่อนที่ เช่น การขว้างลูกบอล ตีวงล้อ กิจกรรมนี้เด็กจะ เป็นผู้กระทำกับวัตถุเป็นหลัก
2. การหยุดวัตถุเคลื่อนที่ เป็นกิจกรรมของเด็กที่ฝึกให้เด็กรับ หรือหยุดวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่มาหา เช่น การรับลูกบอล การรับของที่โยนมา เป็นต้น
3. การเคลื่อนที่ไปพร้อมกับวัตถุ เช่น การอุ้มลูกบอลวิ่ง การวิ่งโบกสายรุ้ง เป็นต้น สิ่งที่ได้ รับ และเรียนรู้จากกิจกรรมนี้ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเข้าใจตนเอง และผู้อื่น มิติสัมพันธ์ รวมถึงการ วางตัว สรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์เป็นการเคลื่อนไหวขั้นสูง และมีการเคลื่อนไหวที่ใช้ ทักษะการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนท้าทาย และมีความจำเป็นต่อนักเรียน เพราะเป็นการเคลื่อนที่ที่ ประยุกต์การเคลื่อนไหวพื้นฐานทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน เป็นการเคลื่อนไหวพร้อมกับ บังคับหรือควบคุม อุปกรณ์ไปในทิศทางที่ต้องการ ซึ่งจะต้องอาศัยความชำนาญและการฝึกฝน อย่างสม่ำเสมอ ถ้า

นักเรียนมีทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ที่ดีก็จะส่งผลถึงบุคลิกภาพที่ดี และความสามารถในการเล่นกีฬาทุกชนิดกีฬา เช่น กรีฑา ลู่ กรีฑา ลาน ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ตะกร้อ เบสบอล ซอหดบอล เปตอง เทเบิลเทนนิส แบดมินตัน และเทนนิส เป็นต้น

สรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non locomotor Movement) การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) และการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement) ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีสาระแกนกลางที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวพื้นฐาน คือ การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกาย ทั้งแบบอยู่กับที่เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหารยืดหยุ่นขั้นพื้นฐาน เป็นต้น และเกมนำไปสู่กีฬาและกิจกรรมแบบผลัดที่มีการตี เชี่ยว รับ-ส่งสิ่งของ ขว้างและวิ่ง ในงานวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การตี เชี่ยว รับ-ส่งสิ่งของ ขว้างและวิ่ง ตามหลักสูตรหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ (2556) ผลของการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียน โดยวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 47 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจาก ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง กลุ่มทดลองจำนวน 23 คน กลุ่มควบคุม จำนวน 24 คน ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบ สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพโดยทดสอบค่าที (t-test) ก่อนเริ่มทำการทดลอง กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านไทย และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาตามปกติ ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพก่อนการทดลองและหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาโดยใช้เกมการเล่นที่บ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้อาชีพศึกษาตามปกติ สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ ด้านองค์ประกอบของร่างกาย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความทนทานของกล้ามเนื้อ ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตและหัวใจ (เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

กิตติพงษ์ ตรูวรรณ (2558) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทย และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและนักเรียนหญิงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 45 คน จาก 1 ห้องเรียน ซึ่งได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ซึ่งกำหนดการเข้ากลุ่ม โดยใช้เกณฑ์ในการจับคู่ (Matching) ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะไม่แตกต่างกัน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 23 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 22 คน ใช้ระยะเวลาการจัดกิจกรรม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายก่อนการทดลองในสัปดาห์แรก และหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านการทรงตัว (เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม) ผลปรากฏว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ชญานันท์ ไทรศักดิ์สิทธิ์ (2562) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยการฝึกแบบสถานีที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานก่อนและหลังการทดลอง ของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม เพื่อเปรียบเทียบผลของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการทดลองของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มตัวอย่างทำการเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนระดับประถมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 8-9 ปีได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้มี แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การฝึกแบบสถานีจำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.92-0.97 แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.95 และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยทดสอบค่าที(t-test) ก่อนและหลังทำการทดลอง แล้วทำการทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ก่อนและหลังการทดลอง ด้วยแบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน จึงสามารถสรุปผลการวิจัยได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ย

ของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วายุ แวงแก้ว (2563) ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาโดยมีความมุ่งหมายเฉพาะ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพ ปัญหา ความต้องการจำเป็น และ แนวทางในการสร้างโปรแกรมฯ เก็บรวบรวมข้อมูลจากพหุกรณีศึกษา 2 โรงเรียน ด้วยการสังเกตการเรียนการสอน พลศึกษา และสัมภาษณ์ด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง กับครูผู้สอนวิชาพลศึกษา 2 คน ผู้ปกครองนักเรียน 2 คน โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา สร้าง และหาคุณภาพของแบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สำหรับ นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา แล้วนำไปประเมินในนักเรียน 235 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐานและการสร้าง เกณฑ์ปกติและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 คนเพื่อสังเคราะห์แนวทางในการสร้างโปรแกรมฯ โดยใช้ เทคนิคการวิเคราะห์ เนื้อหา 2) สร้างและพัฒนาโปรแกรมฯ โดยตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมฯ ด้าน ความเหมาะสมและความเป็นไปได้จาก ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติพื้นฐาน จากนั้น ทดลองนำร่อง และปรับปรุงโปรแกรมฯ โดยใช้เทคนิคการ วิเคราะห์เนื้อหา 3) ทดลองและประเมินผล การใช้โปรแกรมฯ กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา จำนวน 39 คน ครูจำนวน 3 คน วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติพื้นฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ และการทดสอบ ค่าที่แบบ One sample t-test ผลการวิจัยพบว่าสภาพปัญหาคือกิจกรรมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบ อุปกรณ์ ในโรงเรียนมีน้อย ไม่ชัดเจน ไม่ความหลากหลาย โรงเรียนมีความต้องการจำเป็นต่อกิจกรรม พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบอุปกรณ์ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินทักษะการ เคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาค่อนข้างต่ำ โดยโปรแกรมพัฒนาการ เคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ฯ ที่สร้างขึ้น ประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ ทักษะการตีลูกบอลด้วยมือ ทักษะการตีลูกบอลด้วยอุปกรณ์ทักษะการโยนและรับลูกบอล และทักษะการเตะบอล ซึ่งใน แต่ละ ทักษะประกอบด้วยกิจกรรมภายในทักษะละ 5 กิจกรรม โดยโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมและความ เป็นไปได้สูง กว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลการทดลองใช้โปรแกรมฯ พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมี ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบ อุปกรณ์สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งในภาพรวมและเมื่อพิจารณาแยกตาม เพศ ครูผู้สอนและนักเรียนมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมฯ สูง กว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

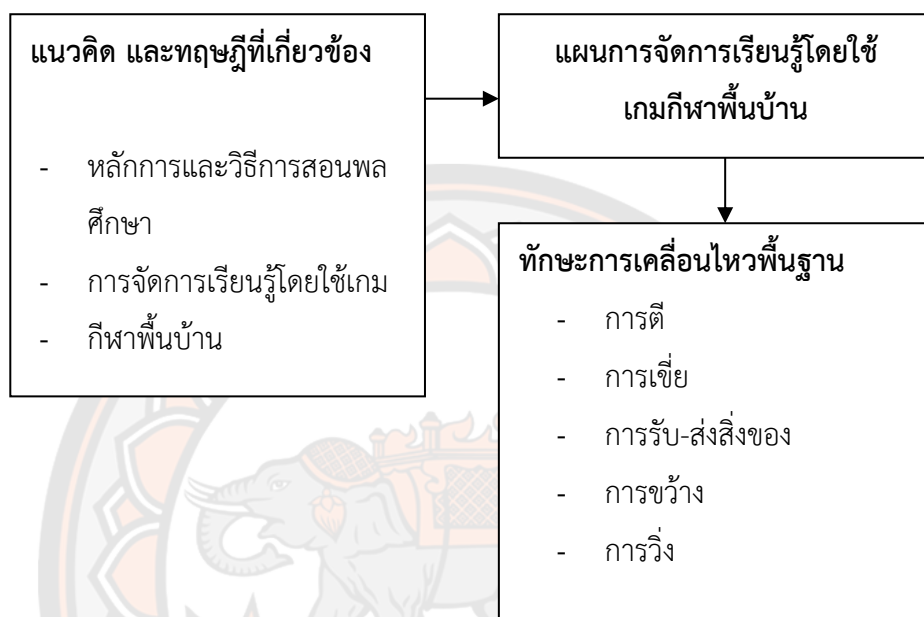
Chatzipanteli (2014, อ้างถึงใน สิทธิพงษ์ ปานนาค, 2563) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการ พัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาด้วยวิธีการเล่นเกม โดยใช้เทคนิคของ การสอนเกมเพื่อความเข้าใจ (Teaching Games for Understanding: TGfU) ซึ่งเป็นเป็นวิธีการสอน ที่ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการภายในกิจกรรมการเล่น เกม จุดมุ่งหมายของการศึกษา คือ เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของรูปแบบเกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนที่

ได้รับการยินยอมผ่านจริยธรรมการวิจัย ในมนุษย์ จำนวน 71 คน อายุระหว่าง 11-12 ปี ประกอบด้วยกลุ่มทดลอง ชาย 13 คน หญิง 16 คน และกลุ่มควบคุม ชาย 19 คน หญิง 23 คน วิธีการทดลองโดยครูจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนเกม (TGfU) ในกีฬาวอลเลย์บอล จากการรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยพบว่า การประเมินพฤติกรรมก่อนและ หลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนเกม แสดงให้เห็นว่านักเรียนในกลุ่มทดลองในภาพรวม ได้รับผลการเรียนรู้เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งร้อยละ 22.53 ของนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการเรียนรู้ ในระดับที่สูง ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่า การเล่นเกมสามารถช่วยปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ในการเรียนพลศึกษาของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

Valantine Madic และ Sporis (2017 อ้างถึงใน วิชัย ประมุขจักษ์โก, 2561) ได้ศึกษาผล เกี่ยวกับการใช้เกมบุคที่แตกต่างกันต่อการออกกำลังกายในเด็กโรงเรียนประถมศึกษา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อสำรวจผลกระทบประโยชน์ของเกมบุคที่มีต่อการออกกำลังกายในเด็กโรงเรียนประถมศึกษา ระหว่าง 10-12 ปี จำนวน 62 คน สมัครใจเข้าร่วมในการศึกษานี้ แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 32 คน และกลุ่ม ควบคุม 30 คน โดยกลุ่มทดลองได้ใช้เกมบุคสองครั้งต่อสัปดาห์ (วันไม่ติดต่อกัน) เป็นเวลา 12 สัปดาห์ และกลุ่มควบคุมเรียนพลศึกษาตามปกติสองครั้งต่อสัปดาห์ ทดสอบโดยยืนกระโดดไกล กระโดดสูง ทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อแขน ลูกนั่ง ลูกบอลสร้างกล้ามเนื้อ วิดพื้น และใช้สถิติ ทดสอบบ็อกซ์- แอนเดอร์สัน ผลการเปรียบเทียบพบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างอย่าง มีนัยสำคัญ ที่ระดับ 0.05 ในการทดสอบกระโดดสูง นอกจากนี้ กลุ่มที่เข้าร่วมในโปรแกรมเกมบุค ได้รับ ผลประโยชน์มากขึ้น เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ในการยืน กระโดดไกล และการทดสอบด้วยลูกบอลสร้างกล้ามเนื้อ และมีนัยสำคัญในการทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ชิอัฟ และวิดพื้นในกลุ่มทดลอง มีนัยสำคัญในการทดสอบด้วยสถิติ ทดสอบบ็อกซ์- แอนเดอร์สัน ใน กลุ่มที่ใช้เกมบุคซึ่งแตกต่างกันกับกลุ่มควบคุม สรุปได้ว่า เกมบุค เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการ พัฒนาสมรรถภาพทางกายของเด็กในโรงเรียนประถมศึกษาเพราะ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าวิธีการนี้ ส่งผลดีต่อสมรรถภาพทางกายมากกว่าการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบแผนการทดลองแบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One-Group Pretest-Posttest Design) มีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ สังกัดสำนักงานพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาพิจิตร เขต 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 24 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การตี เขี่ย รับ-ส่งสิ่งของ การขว้าง และ
การวิ่ง

3. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
มาตรฐานที่ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และ
มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา จำนวน 8 แผน แผนละ 1
ชั่วโมง ทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน

2. แบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน เป็นลักษณะของกิจกรรมแล้วครูสังเกตผล
และให้คะแนนแบบรูบิก

การพัฒนาเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 วิเคราะห์
มาตรฐาน และตัวชี้วัดหลักสูตรสถานศึกษา

1.2 วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล

1.3 ศึกษาหลักการ และวิธีการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน
ศึกษาเกมกีฬาต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับ
ประถมศึกษาปีที่ 5 รวมถึงศึกษาด้านพัฒนาการของผู้เรียน

1.4 วิเคราะห์เนื้อหาและวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้

1.5 จัดทำตารางวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัด ของวิชาพลศึกษาระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 5 และตารางวิเคราะห์เกมกีฬา และทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

1.6 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มาตรฐานที่ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และ มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา จำนวน 8 แผน

1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจและแก้ไขตามคำแนะนำ

1.8 ปรับปรุง แก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเนื้อหา และนวัตกรรม จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องและเหมาะสม

1.9 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้านตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดำเนินการปรับปรุงแล้ว ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียน

2. แบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

2.1 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเครื่องมือวัดทักษะของนักเรียน นำข้อมูลจากการสังเคราะห์เอกสาร ตำรา งานวิจัย การศึกษา สภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา นำมาสร้างแบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 นำเสนอแบบทดสอบการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณา ตรวจสอบแล้วแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

2.3 นำแบบทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยกำหนด เกณฑ์ในการให้ค่าคะแนนดังนี้

+1 เมื่อ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแบบทดสอบทักษะในรายการดังกล่าว สามารถที่จะวัดหรือประเมินความสามารถของนักเรียน ระดับประถมศึกษาได้จริง

0 เมื่อ ผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบทักษะในรายการดังกล่าว สามารถที่จะวัดหรือประเมินความสามารถของนักเรียน ระดับประถมศึกษาได้จริงหรือไม่

-1 เมื่อ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแบบทดสอบทักษะในรายการดังกล่าว ไม่สามารถที่จะวัดหรือประเมินความสามารถของนักเรียน ระดับประถมศึกษาได้จริง

จากนั้นจึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์ค่าดัชนีความ สอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรของ Rovininelli and Hambleton (1977) โดยมีเกณฑ์การผ่านคือ มีค่า IOC ≥ 0.50 กล่าวคือ รายการทดสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้ และรายการทดสอบที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ควรปรับปรุงหรือ ตัดทิ้ง

2.4 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบทดสอบไปใช้ทดสอบนักเรียนทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ เกมกีฬาพื้นบ้าน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อประกอบการขอความ อนุเคราะห์ในการติดต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. นำหนังสือติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แล้วนำผลมาวิเคราะห์หา ผลทางสถิติ
3. ปรับปรุง แก้ไขเครื่องมือตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา
4. ปฐมนิเทศชี้แจงหลักการและเหตุผล ข้อกำหนดเบื้องต้น จุดประสงค์การเรียนรู้ และ วิธีการเรียนรู้ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รับผิดชอบ
5. ทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานก่อนเรียน ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร
6. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬา พื้นบ้าน ทั้งหมด 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 60 นาที ต่อ 1 แผนการจัดการเรียนรู้
7. ทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังเรียน ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร
8. ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

5. วิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลตามแบบแผนการทดลองที่กำหนดไว้ เมื่อเก็บ รวบรวมข้อมูลได้ครบถ้วนแล้ว จึงนำมาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ระดับทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านโดยใช้ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
ของนักเรียนก่อน-หลัง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านโดยการทดสอบค่าที
(Dependent – Sample t-test)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน และแบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร
2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

1. ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร

ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินก่อนเรียน และหลังเรียน แสดงดังตารางที่ 4.1

ตาราง 4 คะแนนเฉลี่ยของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนเรียน และหลังเรียน

	คะแนนเฉลี่ย (คะแนนเต็มแต่ละทักษะ 5 คะแนน)					คะแนนเฉลี่ยรวม
	การตี	การเขี่ย	การรับ-ส่ง	การขว้าง	การวิ่ง	
ก่อนเรียน	1.83	1.83	1.83	1.92	2.42	9.83
หลังเรียน	3.88	3.96	4.08	3.96	4.33	20.21

จากตาราง 4 พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน 9.83 คะแนน หลังเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน 20.21 คะแนน

ตาราง 5 จำนวน ร้อยละ ของทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนเรียน และหลังเรียน

การทดสอบ	จำนวน (ร้อยละ)					รวม
	1 (ปรับปรุง)	2 (พอใช้)	3 (ดี)	4 (ดีมาก)	5 (ดีเยี่ยม)	
ก่อนเรียน	17 (70.83)	7 (29.17)	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	24 (100)
หลังเรียน	0 (0.00)	0 (0.00)	0 (0.00)	12 (50.00)	12 (50.00)	24 (100)

จากตารางที่ 5 พบว่า ก่อนเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน อยู่ในระดับปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ 70.83 หลังเรียนนักเรียนมีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานอยู่ในระดับดีมาก ร้อยละ 50 และดีเยี่ยม ร้อยละ 50

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หลังเรียน และก่อนเรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ พบว่า คะแนนรวมเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนมีการแจกแจงแบบปกติ จึงสามารถดำเนินการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที่ได้ ซึ่งแสดงดังตารางที่ 4.2-4.7

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

ทักษะการเคลื่อนไหว	ค่าเฉลี่ยรวม	S.D.	n	t	df	p-value
พื้นฐาน	(\bar{X})					
ก่อนเรียน	9.83	1.40	24	24.180*	23	0.000
หลังเรียน	20.21	1.77	24			

จากตาราง 6 พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การตี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

ทักษะการเคลื่อนไหว พื้นฐาน	ค่าเฉลี่ยรวม		S.D.	n	t	df	p-value
	ก่อนเรียน	(\bar{X})					
รวม	1.83	3.88	0.56	24	11.01*	23	0.000
	0.61	24					

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 7 พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การตี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเขี่ย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน

ทักษะการเคลื่อนไหว พื้นฐาน	ค่าเฉลี่ยรวม		S.D.	n	t	df	p-value
	ก่อนเรียน	(\bar{X})					
รวม	1.83	3.96	0.48	24	17.000*	23	0.000
	0.62	24					

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 8 พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเขี่ย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาการ หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การรับ-ส่งสิ่งของ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาลัย ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน

	ทักษะการเคลื่อนไหว		S.D.	n	t	df	p-value
	พื้นฐาน	ค่าเฉลี่ยรวม (\bar{X})					
รวม	ก่อนเรียน	1.83	0.56	24	12.290	23	0.000
	หลังเรียน	4.08	0.58	24			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 9 พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การรับ-ส่งสิ่งของ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาลัย หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การขว้าง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาลัย ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน

	ทักษะการเคลื่อนไหว		S.D.	n	t	df	p-value
	พื้นฐาน	ค่าเฉลี่ยรวม (\bar{X})					
รวม	ก่อนเรียน	1.92	0.50	24	13.325	23	0.000
	หลังเรียน	3.96	0.69	24			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

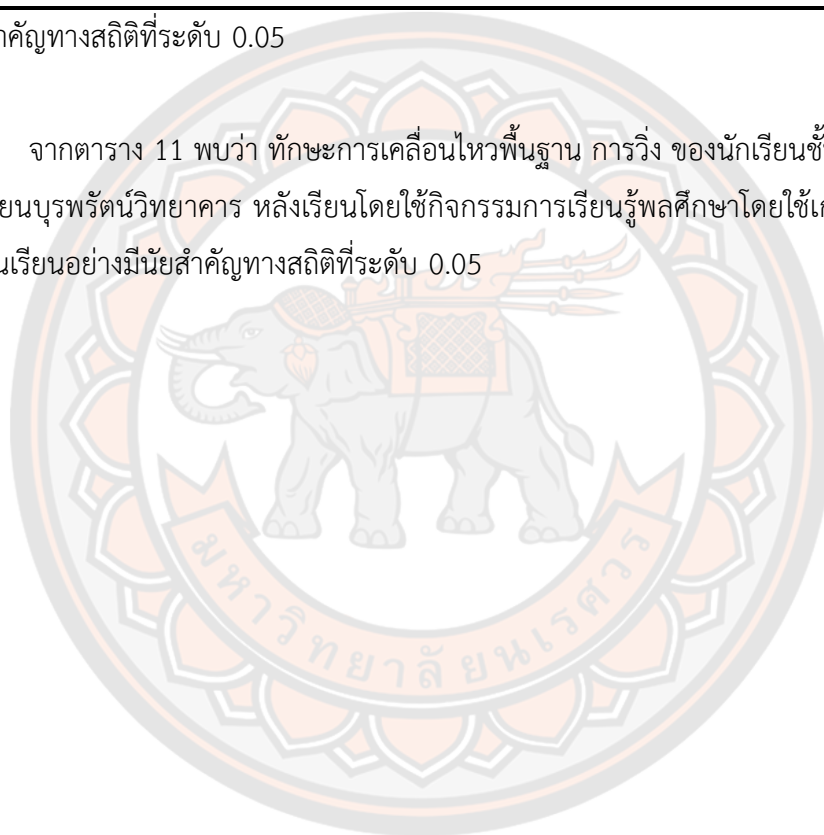
จากตาราง 10 พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การขว้าง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาลัย หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การวิ่ง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน

ทักษะการเคลื่อนไหว	ค่าเฉลี่ยรวม	S.D.	n	t	df	p-value
พื้นฐาน	(\bar{X})					
ก่อนเรียน	2.42	0.50	24	14.360	23	0.000
หลังเรียน	4.33	0.56	24			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 11 พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การวิ่ง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยแบบแผนการทดลองแบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง (The One-Group Pretest-Posttest Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน และแบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ในบทนี้ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยผู้วิจัยสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การตี การเขี่ย การรับ-ส่ง การขว้าง และการวิ่ง ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.83 อยู่ในระดับปรับปรุง หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 20.21 อยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนร้อยละ 100 มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานอยู่ในระดับ ดีมากขึ้นไป

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ซึ่งประกอบไปด้วย การตี เขี่ย รับ-ส่ง สิ่งของ การขว้าง และการวิ่ง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้าน พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

2. อภิปรายผล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การตี การเขี่ย การรับ-ส่ง การขว้าง และการวิ่ง ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 9.83 อยู่ในระดับปรับปรุง หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 20.21 อยู่ในระดับดีมาก และนักเรียนร้อยละ 100 มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานอยู่ในระดับ ดีมากขึ้นไป ทั้งนี้เนื่องจากเนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน มีขั้นตอนการสร้างเป็นระบบและครอบคลุมเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ ได้แก่ ศึกษาวิเคราะห์ แนวคิด หลักการจัดการศึกษาและสาระสำคัญของหลักสูตรการศึกษา มาตรฐาน ตัวชี้วัด มีการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และวิเคราะห์สังเคราะห์สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดกิจกรรมประจำวัน ของนักเรียน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ มากำหนดกิจกรรม ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ แก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์ เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ วาสนา คุณาภิสิทธิ์ (2539) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมพลศึกษาควรคำนึงถึงหลักสูตรเป็นแนวทาง ทั้งนี้เพื่อที่ครูผู้สอนจะสามารถจัดกิจกรรมพลศึกษาให้นักเรียนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งพอจะสรุปหลักการจัดกิจกรรมพลศึกษาได้คือ กำหนดแนวทางของกิจกรรมพลศึกษาแต่ละกิจกรรมให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตร ควรคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของนักเรียน ลักษณะความแตกต่างของนักเรียน ควรจัดให้ครอบคลุมประสบการณ์หลายรูปแบบเพื่อส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าในการเรียนให้คำนึงถึงสิ่งที่นักเรียนจะได้รับ สอดคล้องกับสิทธิพงษ์ ปานนาค (2563) ที่ระบุว่าเกมคือกิจกรรมที่ผู้สอนหรือผู้นำเกมได้กำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ที่ดีอย่างมีเป้าหมาย เช่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เกิดความสมัครสมานสามัคคี ได้รับปลูกฝังทางด้านการเคารพกฎ และกติกา มีใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย โดยในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาครูผู้สอนสามารถประยุกต์และสอดแทรกกิจกรรมที่เป็นเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย เกมนำไปสู่กีฬา เกมผลัด เกมการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมผู้นำ และเกมนันทนาการ เข้ากับลำดับขั้นตอนของ การจัดกระบวนการเรียนรู้ในคาบเรียน สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของแต่ละประเภทกีฬาและเป็นไป ตามตัวชี้วัด มาตรฐาน การเรียนรู้ของหลักสูตร ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี รู้จักการเรียนรู้ด้วยวิธีลงมือปฏิบัติ สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เรียนรู้ขีดจำกัดความสามารถของตนเองและสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้อยู่เสมอ

2. ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบูรพรัตน์วิทยาคาร หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้านสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01 สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา แหมมณี (2551) ที่กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้

เกมเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ซึ่งเจริญ กระบวนรัตน์ (2558) ได้กล่าวว่า การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ จะช่วยเป็นสื่อในการเชื่อมโยงข้อมูลการเรียนรู้ของสมอง เพื่อส่งต่อหรือประสาน เข้ากับหน่วยความจำของสมอง ในการรับรู้จดจำข้อมูลหรือข้อมูลใหม่ในโอกาสต่อไป ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับการรับรู้เรียนรู้การเคลื่อนไหวร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ที่ถูกบันทึกจดจำไว้ใน สมองก่อนหน้านี้ในแต่ละทักษะหรือแต่ละสถานการณ์แวดล้อม จะถูกดึงกลับหรือสามารถเรียกใช้ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำ เมื่อมีเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นหรือผ่านเข้ามา ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ (2556) ที่ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนสถิติ ผลการศึกษาพบว่า ด้านความอ่อนตัว ด้านความทนทานของกล้ามเนื้อ ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตและหัวใจ (เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และยังสอดคล้องกับการศึกษาของกิตติพงษ์ ตรูวรรณ์ (2558) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติ ด้านความอ่อนตัว ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านการทรงตัว (เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม) ผลปรากฏว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของชฎานันท์ ไทรศักดิ์สิทธิ์ (2562) ที่ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยการฝึกแบบสถานีที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น สรุปผลการวิจัยได้ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้

- 1) ควรเพิ่มกิจกรรมแรกเป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการตื่นตัวและพร้อมทำกิจกรรม
- 2) ผู้วิจัยอาจนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเก็บข้อมูลระหว่างการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความสะดวกต่อการรวบรวม

3) ควรเพิ่มบทบาทครูในการออกแบบกระบวนการ ไม่ควรให้เล่นเกมอย่างเดียวแล้วจบไป เช่น ควรเพิ่มช่วงของการสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน และช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิด ฝึกสะท้อนบทเรียน

4) ควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเลือกเกมหรือกิจกรรม

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

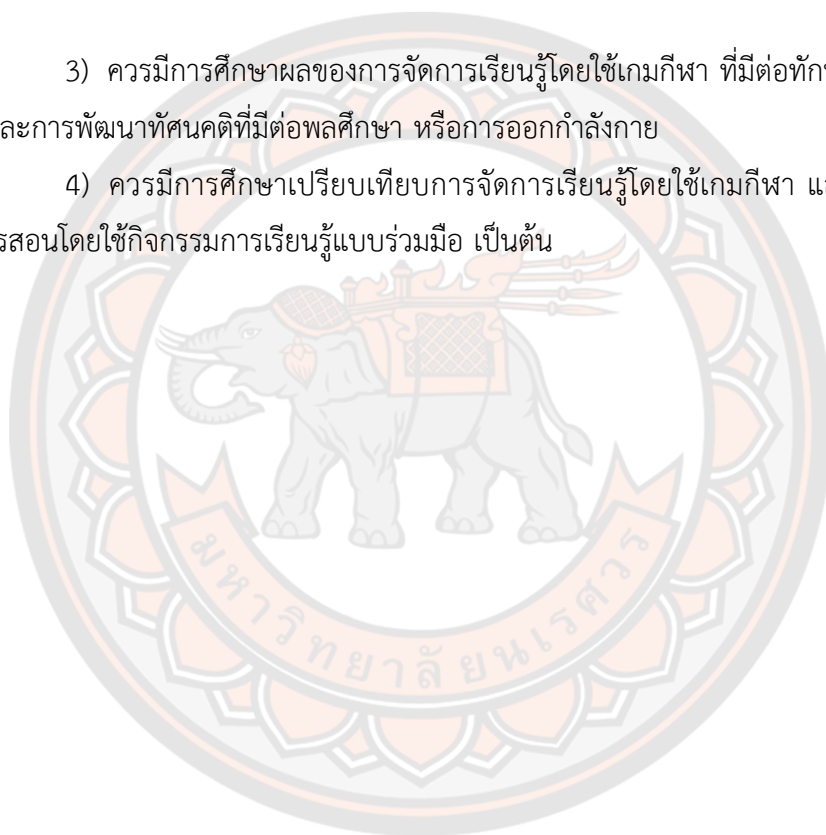
1) ควรศึกษาเกมกีฬาที่หลากหลาย เช่น เกมกีฬาพื้นบ้าน เกมกีฬาสากล

2) ควรวางแผนในเรื่องกำลังคนที่จะมาช่วยผู้วิจัย เพื่อให้การเก็บข้อมูลเกิดประสิทธิภาพ

สูงสุด

3) ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬา ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหว อื่น ๆ และการพัฒนาทัศนคติที่มีต่อพลศึกษา หรือการออกกำลังกาย

4) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมกีฬา และวิธีการสอนอื่น เช่น การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นต้น



บรรณานุกรม



- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมวิชาการ. (2545). *หลักสูตรการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพมหานคร : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมสุขภาพจิต. (2564). *ป้องกันเด็กติดมือถือ สสส.แนะนำสร้างมุมเล่นในบ้านแก้ปิดเทอมยาว*. <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30723>.
- กิตติพงษ์ ตรุวรรณ. (2558). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านไทย เพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายที่จำเป็นต่อการป้องกันอุบัติเหตุจากการหกล้มของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาตอนต้น(วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: เอติสัน เพรสโปรดักส์.
- ฉันท ชาติทอง. (2551). *การออกแบบการสอนและบูรณาการ*. กรุงเทพฯ: เพชรเกษมการพิมพ์.
- จรรยา แก่นวงษ์คำ. (2529). *วิธีสอนวิชาเอกพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- จริญญา สอนสุด. (2550). *ผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อการเรียนรู้ศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2543). *ทักษะและเทคนิคการสอนพลศึกษาในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรนนท์ เจริญชัยภินันท์ (2560). *จิรนนท์ เจริญชัยภินันท์. (2560). การพัฒนาโปรแกรมการสอนครูพลศึกษาสำหรับครูที่ไม่มีวุฒิพลศึกษาในระดับประถมศึกษา(ปริญญาานิพนธ์การศึกษาดุขภูบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจริญ กระบวนรัตน์. (2558). *ทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวกับการพัฒนาสมอง*. *วารสารสุขศึกษาพลศึกษาและสันทนาการ*, 41(1), 5-12.
- ชญานันท์ ไทรศักดิ์สิทธิ์. (2562). *ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยการฝึกแบบสถานีที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา. คณะครุศาสตร์ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัชชัย โภมารทัต. (2549). *กีฬาพื้นเมืองไทยภาคเหนือ*. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.

- ทิพกมล สงวนศักดิ์สกุล, คมกริช เซาว์พานิช, และอิชญา สุกุลชัยโชติรส. (2559). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม ในการพัฒนาการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อของเด็กพิเศษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดหนองโพธิ์(ศิลปวิทยาคม)*. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 13. นครปฐม: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.
- ทิตินา แคมมณี. (2552). *รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพวณี หอมสนธิ และคณะ. (2522). *เกม*. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯการพิมพ์.
- เบญจา แสงมลิ. (2522). *เล่นกับเด็ก*. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2549). *การวัดและประเมินผลการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สามเจริญพานิช.
- ปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ. (2556). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา(วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปราโมทย์ เลิศจิตกรารุณ. (2551). *ชีวิตธรรมชาติด้วยนันทนาการ*. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- ปัญญา สังข์ภิรมย์. (2550). *สุดยอดวิธีสอน การงานอาชีพและเทคโนโลยี นำไปสู่การเรียนรู้ของครูยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2557). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : เฮ้าส์ ออฟ เคอร์มิสท์.
- พิมพ์พร ฟองหล้า. (2554). *สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ทั่วไป*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ฟอง เกิดแก้ว. (2520). *ประวัติการพลศึกษา*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ภรณ์ ครุรัตน์. (2526). *เด็กก่อนวัยเรียน*. ปทุมธานี: สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด กรมประชาสงเคราะห์.
- ยุรสิน วัฒนพยุกุล. (2559). *การพัฒนาโปรแกรมการเคลื่อนไหวแบบกว้างเพื่อเสริมสร้างทักษะพลัยด้านการเคลื่อนไหวแบบมีทักษะของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิชาเอกพลศึกษา(ปริญญาโทนิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556) *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์,

- วรรณภรณ์ มะลิรัตน์. (2554). ผลการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบกลุ่ม ที่มีผลต่อทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย(ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณวิภา เทียงธรรม. (2557). ผลของการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนโดยใช้ของเล่นที่บ้านตามแนวคิดการประมวลข้อมูลการรับรู้ความรู้สึกเพื่อส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของเด็กอนุบาล(วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2523). หลักและวิธีการสอนพลศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์. ไทยวัฒนาพานิช.
- _____ . (2527). หลักและวิธีสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- _____ . (2548). ปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วันชาติ เหมือนสน. (2546). เทคนิคการสอนเกม. สุพรรณบุรี: งานผลิตเอกสารและตำราฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดสุพรรณบุรี.
- วายุ แวงแก้ว. (2563). การพัฒนาโปรแกรมการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา(ปริญญาานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2552). ทักษะพื้นฐานสู่การเล่นกีฬาและการสร้างเสริมสุขภาพ. กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของ สกสค.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: วิทยาพัฒน์.
- วิชัย ประมุขจ๊กโก. (2561). การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิภา ตันพูลพงษ์. (2549). เกมภาษาการคิดพิชิตการอ่าน. นนทบุรี: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิริยา บุญชัย. (2529). การทดสอบและวัดผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ศักดิ์ชาย ทักษสุวรรณ. (2530). ความหมายของคำว่าพลศึกษากับแนวคิดใหม่ของการเรียนการสอน. วารสารสุขศึกษา พลศึกษา สันทนาการ, 3(2), 28.
- ศิลปชัย สุวรรณธาดา. (2548). การเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหว ทฤษฎีและการปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบูรณ์ อินทร์ถมยา. (2547). การพัฒนาเครื่องมือวัดปัญญาด้านการรับรู้ภาวะการเคลื่อนไหวของร่างกาย(วิทยานิพนธ์ปริญญาคุณศึกษาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2535). *คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สิทธิพงษ์ ปานนาค. (2563). การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 14(1), 257-268.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2545). 19 *วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ส.วาสนา ประवालพฤกษ์. (2544). *คู่มือการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาบุคลากรทางการศึกษา เรื่อง “หลักและเทคนิคการประเมินทางการศึกษา”*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมนเนจเม้นท์.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2553). *สนุกกับเกม*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- อุทุมพร จามรมาน. (2530). *การวัดและประเมินผลการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ฟินนี่พับลิชชิง.
- อุมาพร รังกลิ่น. (2562). *การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้แบบฝึกสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562*. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2565, จาก <http://www.sjc.ac.th/sjc2020/images/RESEARCH/2563/re2563-10/%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A3.pdf>.
- ไอยย์ศรัย ภิรภาพรกุล. (2559). *การพัฒนาเครื่องมือวัดการรับรู้การเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อบ่งชี้ความเป็นเลิศทางด้านกีฬาของนักเรียนโรงเรียนกีฬาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Devitt, A.L. (2012). *Practice guide to developing reading skill* (online). Retrieved January 20, 2022. Form <http://www.socialreseachmethod.net/kb/sallik.phd>.
- Ebel, Robert L. and David A. and Frisbie, (1986). *Essentials of Educational Measurement*. New Jersey: Perntice- Hall.
- Guskey, T.R. (2000). *Evaluation Professional development*. California: A Sage Publication Company.
- Hadfield, J. (1999). *Beginners' Communication Games*. London: Longman
- Janda, J. (2008). Does game-based learning work? Results from three recent studies (online). Retrieved January 20, 2022. Form <http://www.edutopia.org/blog/game-based-learning-in-practice-matthew-farber>.

- Jenny, J. H. (1961). *Physical Education, Health Education and Recreation : Introduction to Professional Preparation for Leadership*. New York : Macmillan.
- Kerlinger, F. N. (1986). *Foundations of Behavior Research*. Japan : CBS.
- Leonard, W.M. (1984). *A Sociological Perspective of sport*. Minnesota : Burger P.C.
- Sax, G. (1989). *Principle of Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. 3 rd ed.. United States : Wadsworth Publishing Company.
- Thorndike, R. L. and Hagen, Elizabeth. (1969). *Measurement and Evaluation in Psychology and Education*. New York : Harcourt Brace Jovanovich, Inc.





ภาคผนวก ก
การทดสอบทักษะก่อนเรียน-หลังเรียน

การทดสอบทักษะก่อนเรียน-หลังเรียน

การตี

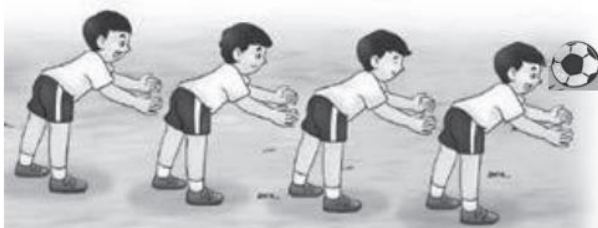
1. ครูยืนห่างจากนักเรียนเป็นระยะ 3 เมตร โยนลูกเบสบอล ให้นักเรียนตีทั้งหมด 5 ครั้ง

การเขี่ย

1. ครูให้นักเรียนใช้ไม้เขี่ยสิ่งของไปยังจุดหมาย ระยะ 3 เมตร โดยครูมีการจับเวลาเพื่อประเมิน
2. ครูให้นักเรียนใช้เท้าเขี่ยลูกบอลไปยังจุดหมาย ระยะ 5 เมตร

การรับ-ส่ง

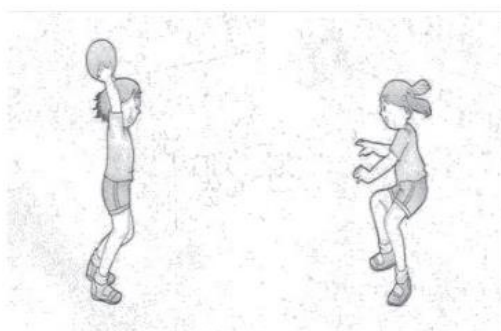
1. แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละเท่า ๆ กัน ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอน แล้วยืนแยกเท้าผู้เล่นที่อยู่หัวแถวก้มตัวลงส่งบอลลอดขาตนเองให้ผู้เล่นคนถัดไปแล้วส่งต่อ ๆ กันไปจนถึงคนท้ายแถว โดยไม่ให้บอกตกพื้นคนสุดท้ายของแถว เมื่อได้รับบอลแล้ว ให้วิ่งไปยืนที่หัวแถว แล้วส่งบอลลอดขาเช่นเดิม



2. จับคู่ยืนห่างกัน 4 เมตร โยนลูกบอลให้กัน ทั้งหมด 5 รอบ

การขว้าง

1. ขว้างบอลไกลกับคู่ ให้จับคู่กันยืนห่างกันประมาณ 5 – 6 เมตร แล้วขว้างบอลมือเดียว หรือสองมือก็ได้ให้กับคู่ตนเอง



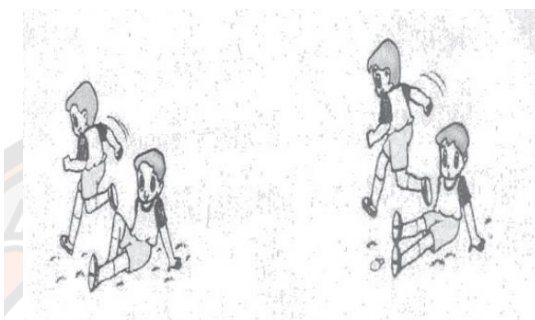
2. ขว้างบอลให้ถูกคนในวงแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มที่ 1 ยืนเป็นวงกลม กว้าง 8 – 10 เมตร มีลูกบอล 1 ลูก กลุ่มที่ 2 ยืนอยู่ในวงกลม กว้าง 3 – 4 เมตร คอยหลบลูกบอลที่ทีมที่ 1 ขว้างใส่ คนใดถูกลูกบอล ให้ออกจากวง ครูจับเวลาแล้วเปลี่ยนกันขว้าง



การวิ่ง

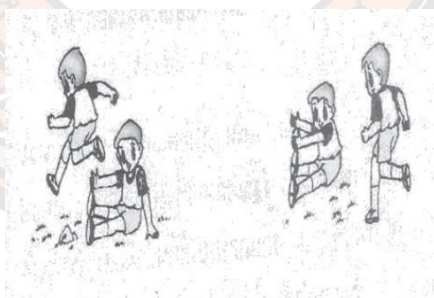
1. วิ่งข้ามขา

คนแรกนั่งงอเข่าขวา ส่วนขาซ้ายเหยียดตรง คนที่สองนั่งต่อเท้าโดยเหยียดขาตรงให้เท้าตั้งตรง ยกเท้าขวาวางบนปลายเท้าซ้ายนั่งห่างกันหนึ่งช่วงแขน และคนที่วิ่งข้ามจะต้องวิ่งข้ามจนถึงคนสุดท้าย



2. วิ่งข้ามแขน

คนแรกนั่งเหยียดขาตรงปลายเท้าตั้งตรง ยกเท้าขวาวางบนเท้าซ้ายและมือซ้ายวางบนปลายเท้าซ้าย คนที่สองนั่งเหยียดขาตรงปลายเท้าตั้งตรง ยกเท้าขวาวางบนเท้าซ้ายและมือขวาวางบน ปลายเท้าขวา และมือซ้ายวางบนมือขวาคนที่วิ่งข้ามจะต้องวิ่งข้ามจนถึงคนสุดท้าย



แบบบันทึกผลการทดสอบทักษะก่อนเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมิน					ค่าเฉลี่ย
		การตี	การเขี่ย	การรับ-ส่ง	การขว้าง	การวิ่ง	
เฉลี่ยรวม							

เกณฑ์การประเมินการตี

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
ตีลูกเบสบอลได้ทั้งหมด 5 ครั้ง	5	ดีเยี่ยม
ตีลูกเบสบอลได้ทั้งหมด 3-4 ครั้ง และเกือบถูก 1-2 ครั้ง	4	ดีมาก
ตีลูกเบสบอลได้ทั้งหมด 3 ครั้ง	3	ดี
ตีลูกเบสบอลได้ทั้งหมด 2 ครั้ง	2	พอใช้
ตีลูกเบสบอลได้ทั้งหมด 1 ครั้ง	1	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินการเขี่ย

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
เขี่ยวัตถุ และเขี่ยลูกบอลใช้เวลารวมกัน ไม่เกิน 3 นาที	5	ดีเยี่ยม
เขี่ยวัตถุ และเขี่ยลูกบอลใช้เวลารวมกัน 4-5 นาที	4	ดีมาก
เขี่ยวัตถุ และเขี่ยลูกบอลใช้เวลารวมกัน 6-7 นาที	3	ดี
เขี่ยวัตถุ และเขี่ยลูกบอลใช้เวลารวมกัน 8-9 นาที	2	พอใช้
เขี่ยวัตถุ และเขี่ยลูกบอลใช้เวลารวมกัน มากกว่า 10 นาที	1	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินการรับ-ส่งสิ่งของ

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
รับ-ส่งลูกบอลได้คล่อง ทั้ง 2 แบบ โดยไม่ทำให้ลูกบอลตกพื้น	5	ดีเยี่ยม
รับ-ส่งลูกบอลได้ทั้ง 2 แบบ โดยไม่ทำให้ลูกบอลตกพื้น อาจจะเกือบทำให้ลูกบอลตกพื้น บ้างแต่ยังรับ-ส่งได้	4	ดีมาก
รับ-ส่งลูกบอลได้ทั้ง 2 แบบ แต่ทำลูกบอลตกพื้น 1-2 ครั้ง	3	ดี
รับ-ส่งลูกบอลได้ไม่ค่อยดี ทำลูกบอลตกพื้น 3-4 ครั้ง	2	พอใช้
รับ-ส่งลูกบอลได้ไม่ดี ทำลูกบอลตกพื้น มากกว่า 4 ครั้ง	1	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินการขว้าง

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
ขว้างบอลไกลกับคู่ ได้ระยะที่เหมาะสม สามารถขว้างบอลถูกคนในวง	5	ดีเยี่ยม
ขว้างบอลไกลกับคู่ ได้ระยะที่สั้นหรือไกลจาก คู่เล็กน้อย สามารถขว้างบอลถูกคนในวง	4	ดีมาก
ขว้างบอลไกลกับคู่ ได้ระยะที่สั้นหรือไกลจาก คู่ สามารถขว้างบอลถูกคนในวงแต่ใช้เวลาพอสมควร	3	ดี
ขว้างบอลไกลกับคู่ ได้ระยะที่สั้นหรือไกลจาก คู่จนคู่รับไม่ได้ สามารถขว้างบอลถูกคนในวง แต่ใช้เวลาพอสมควร	2	พอใช้
ขว้างบอลไกลกับคู่ ได้ระยะที่สั้นหรือไกลจาก คู่จนคู่รับไม่ได้ ไม่สามารถขว้างบอลถูกคนในวง	1	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินการวิ่ง

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น แกว่งแขน วิ่งข้ามได้ทุกจุด	5	ดีเยี่ยม
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น แกว่งแขน วิ่งข้ามได้ 3 จุด	4	ดีมาก
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น แกว่งแขน วิ่งข้ามได้ 2 จุด	3	ดี
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น แกว่งแขน วิ่งข้ามได้ 1 จุด	2	พอใช้
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น ไม่แกว่งแขน วิ่งข้ามไม่ได้	1	ปรับปรุง

ภาคผนวก ข
แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาคเรียนที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 ออกกำลังกาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เกมกีฬาพื้นบ้าน : วิ่งเปี้ยว เวลา 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

2. ตัวชี้วัด

พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะการเคลื่อนไหวตามแบบที่กำหนด

พ 3.1 ป.5/2 เล่นเกมนำไปสู่กีฬาที่เลือกและกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) นักเรียนสามารถอธิบายวิธีเล่นเกมกีฬาวิ่งเปี้ยวได้ (K)

2) นักเรียนปฏิบัติเล่นเกมกีฬาวิ่งเปี้ยวอย่างถูกต้อง (P)

3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (A)

4. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกาย ทั้งแบบอยู่กับที่เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหารยืดหยุ่นขั้นพื้นฐาน เป็นต้น

เกมนำไปสู่กีฬาและกิจกรรมแบบผลัดที่มีการตี เชี่ยว รับ-ส่งสิ่งของ ขว้างและวิ่ง

5. ทักษะในศตวรรษที่ 21

1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในแก้ปัญหา
2. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

ผู้เรียนสามารถในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง และสังคมและมีไหวพริบที่ดีในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

ผู้เรียนสามารถการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นอย่างเป็นระบบมีเหตุผลและสามารถ ตัดสินใจได้

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้ และซื่อสัตย์ สุจริต

8. ชั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับกีฬาพื้นบ้านที่นักเรียนรู้จัก และเคยเล่น แล้วถามนักเรียนว่า เกม และกีฬาต่างกันอย่างไร นักเรียนออกมา ยกตัวอย่างเกมหรือกีฬาที่น่าสนใจ เกมที่ตนเองชอบ เกมประเภท ต่าง ๆ ที่นักเรียนรู้จัก และกระตุ้นนักเรียนอยากเล่นเกม จากนั้นนำนักเรียนอบอุ่นร่างกาย (warm-up) เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม ด้วยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ

- 2) ชี้นำแจ้งการเล่นและกติกา ผู้สอนดำเนินการ ดังนี้

- (1) บอกชื่อเกมแก่นักเรียน

- (2) ชี้นำแจ้งกติกา โดยผู้สอนจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน ดังนี้

- แบ่งผู้เล่นทีมละ 12 คน ยืนเรียงแถวตอนอยู่ด้านหลังเก้าอี้ประจำทีม

- เมื่อเริ่มการเล่นกรรมการจะให้สัญญาณ

- ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องวิ่งจากฝั่งตัวเองไปอ้อมเสาประจำทีมของฝ่ายตรงข้าม

จากนั้นให้วิ่งวนกลับมาส่งผ้าให้ผู้เล่นคนถัดไปในทีมของตนเอง

- ผู้เล่นแต่ละฝ่ายจะต้องพยายามเอาผ้าที่ถืออยู่วิ่งไล่ตีฝ่ายตรงข้ามให้ทัน เมื่อฝ่ายใด

ฝ่ายหนึ่งไล่ตีฝ่ายตรงข้ามได้ทันถือว่าการแข่งขันสิ้นสุดลง

- (3) สาธิตการเล่นให้นักเรียนดู

- (4) ซ้อมก่อนเล่นจริง เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน โดยใช้จำนวนคนไม่มาก
- 3) ชั้นเล่นเกม
- (1) จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น
- (2) ให้ผู้เรียนดำเนินการแข่งขันและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน
- (3) ผู้สอนติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้เพื่อนำไปอภิปรายหลังการสอน
- 4) ชั้นอภิปรายหลังการแข่งขันและสรุปผล ดำเนินการ ดังนี้
- (1) ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด
- (2) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น การวิ่ง การรับ-ส่งผ้า
- (3) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ
- 5) ชั้นสรุป
- ครูตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การสรุป ว่าการแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน วิ่งเปี้ยว เราจะต้องใช้ทักษะการวิ่ง และการรับ-ส่งสิ่งของ
9. สื่อ / อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- เก้าอี้ และผ้า

10. การวัดและประเมินผล

10.1 การประเมินตามจุดประสงค์/ตัวชี้วัด

จุดประสงค์	วิธีวัดการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) นักเรียนสามารถอธิบายวิธีเล่นเกมกีฬาวิ่งเปี้ยวได้ (K)	ถาม	คำถาม	นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่าน
2) นักเรียนปฏิบัติเล่นเกมกีฬาวิ่งเปี้ยวอย่างถูกต้อง (P)	สังเกต	แบบประเมินทักษะเล่น	
3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (A)	สังเกต	เกมกีฬา แบบสังเกตพฤติกรรม	

10.2 การประเมินสมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และทักษะศตวรรษที่ 21

ประเด็นการประเมิน	วิธีวัดการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การให้คะแนน
สมรรถนะสำคัญ 1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	ถามและสังเกต	คำถาม และแบบประเมินสมรรถนะ	นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่าน
คุณลักษณะที่พึงประสงค์ 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. ซื่อสัตย์ สุจริต	สังเกต	แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์	นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่าน
ทักษะศตวรรษที่ 21 1. ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในแก้ปัญหา 2. ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ	สังเกต	แบบประเมินทักษะศตวรรษที่ 21	นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป ผ่าน

11. บันทึกหลังสอน

ผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยรวม.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้โดยรวม.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ/นักเรียนเด็กพิเศษ ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านทักษะ (P) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านเจตคติ (A) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ (จากปัญหาอุปสรรค)

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

...../...../.....

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....
.....

ลงชื่อ.....หัวหน้ากลุ่มสาระฯ

(.....)

...../...../.....



ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ.....
แล้วมีความคิดเห็นดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

- ดีมาก
 ดี
 พอใช้
 ควรปรับปรุง

2. การจัดกิจกรรมได้นำกระบวนการเรียนรู้

- เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม
 ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

- นำไปใช้ได้จริง
 ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....
.....

ลงชื่อ.....รองผู้อำนวยการโรงเรียนกลุ่มบริหารวิชาการ

(.....)

...../...../.....

ความคิดเห็น

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้อำนวยการ

(.....)

...../...../.....

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม

ชื่อ-สกุล	ความสนใจ			การให้ความร่วมมือ			การแสดงความคิดเห็น			ผลการประเมิน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การประเมิน

- 3 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
 2 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
 1 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

แบบประเมินสมรรถนะ

ชื่อ-สกุล	การสื่อสาร ภายในทีม			การวางแผนการ แข่งขันกีฬา			การแก้ปัญหา			ผลการ ประเมิน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การประเมิน

- 3 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
 2 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
 1 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

แบบประเมินทักษะศตวรรษที่ 21

ชื่อ-สกุล	การแก้ปัญหาขณะเล่น เกมกีฬาในบ้าน			การความร่วมมือ การ เล่นเป็นทีม และภาวะ ผู้นำ ขณะเล่นเกมกีฬา ในบ้าน			ผลการ ประเมิน
	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การประเมิน

- 3 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
 2 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
 1 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ชื่อ-สกุล	ความตั้งใจเรียน ตั้งใจ ฟังครูอธิบายกติกา			ชื่อสัตย์ เล่นกีฬา พื้นบ้านตามกติกา			ผลการ ประเมิน
	3	2	1	3	2	1	

เกณฑ์การประเมิน

- 3 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับมาก
 2 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง
 1 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 (.....)
/...../.....

แบบวัดและประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด

ชื่อ-สกุล	ทักษะการวิ่ง					ทักษะการรับ-ส่ง สิ่งของ					ผลการ ประเมิน	
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

**เกณฑ์การวัดและประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด ทักษะการวิ่ง**

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น พร้อมเร่งความเร็ว แกว่งแขนเร็ว วิ่งส่งผ้าด้วยความเร็วเต็มที่ ไม่ลดความเร็ว บิดไหล่หรือกอดตัวโดยไม่เสียการทรงตัว	5	ดีเยี่ยม
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวต่อไป ยาวขึ้น พร้อมเร่งความเร็ว แกว่งแขนเร็ว วิ่งส่งผ้าด้วยความเร็วเต็มที่ ไม่ลดความเร็ว ทรงตัวไม่ได้เมื่อส่งผ้าให้เพื่อน	4	ดีมาก
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวสั้น เร่งความเร็ว แกว่งแขนเร็ว และลดความเร็ว ขณะวิ่งส่งผ้า เสียการทรงตัว เมื่อส่งผ้าให้เพื่อน	3	ดี
ก้าวแรกคงสภาพ เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวสั้น ไม่เร่งความเร็ว แกว่งแขนช้า และลดความเร็วขณะวิ่งส่งผ้า เสียการทรงตัวเมื่อส่งผ้าให้เพื่อน	2	พอใช้
ก้าวแรกคงสภาพ ไม่เอนตัวไปข้างหน้า ก้าวสั้น ไม่เร่งความเร็ว แกว่งแขนช้า และลดความเร็วขณะวิ่งส่งผ้า เสียการทรงตัวเมื่อส่งผ้าให้เพื่อน	1	ปรับปรุง

**เกณฑ์การวัดและประเมินทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบผลัด ทักษะการรับ-ส่งสิ่งของ**

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน	แปลผล
รับผ้า และส่งผ้าได้อย่างรวดเร็ว จับผ้าได้ดี ไม่ตกพื้น	5	ดีเยี่ยม
รับผ้า และส่งผ้าได้พอดี จับผ้าได้ดี ไม่ตกพื้น	4	ดีมาก
รับผ้า หรือส่งผ้าได้ช้า จับผ้าได้ดี ไม่ตกพื้น	3	ดี
รับผ้า และส่งผ้าได้ช้า จับผ้าไม่ค่อยดี ผ้าตกพื้น	2	พอใช้
รับผ้า หรือส่งผ้าไม่ได้ จับผ้าไม่ดี ผ้าตกพื้น	1	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนที่ได้คะแนนในระดับ ดีขึ้นไป ผ่าน

ภาคผนวก ค
แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินความเหมาะสมแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และขอความกรุณา เขียนข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ต่อไป โดยให้ค่าน้ำหนักเป็นคะแนน ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา					
2	การวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล					
3	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมชัดเจนสามารถวัดได้					
4	สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมครบถ้วนทุกขั้นตอนตามกิจกรรมการเรียนรู้					

ข้อที่	รายการ	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
	พลศึกษาโดยใช้เกมกีฬาที่บ้าน					
6	กิจกรรมการเรียนรู้จัดเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก สอดคล้องกับเวลา					
7	ระบุการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้					
8	มีหลักฐาน อาทิ สื่อ ใบกิจกรรม ใบความรู้ เครื่องมือวัด ฯ ที่ปรากฏใน แผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน					
9	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม					
10	การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์ เน้นการประเมินตามสภาพจริง					

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)