



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย"
ของ สุภกิจ วิริยะกิจ
ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย บุญรอด)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์เอก สุขใส)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ)

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

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรรองกาญจน์ ชูทิพย์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัย	สุภกิจ วิริยะกิจ
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์เอก สุขใส ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ด. พลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2567
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้พลศึกษา, ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์, ความคิด สร้างสรรค์, ความมีน้ำใจนักกีฬา

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ 2) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 3) เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 4) เพื่อประเมินความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูพลศึกษา โรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ 21 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน ขั้นตอนที่ 2 สร้างตรวจสอบคุณภาพและหาประสิทธิภาพของรูปแบบขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบ กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 20 คน โดยเป็นกลุ่มตัวอย่าง 1

ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง 10 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แบบวัดความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อยู่ในระดับ มากที่สุด ประกอบไปด้วย 1) สถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ดี (Average = 4.90, SD = 0.436) 2) สถานศึกษาเน้นให้ครูสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Average = 4.90, SD = 0.436) 3) สถานศึกษาจัดกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์นอกเหนือจากการเรียนปกติ (Average = 4.90, SD = 0.436) ตามลำดับ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายจะส่งผลดีต่อผู้เรียน อยู่ในระดับ มากที่สุด (Average = 4.90, SD = 0.436)

2. รูปแบบการรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย องค์ประกอบ ซึ่งเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

3. ผลการใช้รูปแบบ พบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลประเมินความคิดเห็น พบว่า 1) ด้านครูผู้สอน อยู่ในระดับ มาก (Average = 4.42, SD = 0.36) 2) ด้านวิธีการสอน อยู่ในระดับ มากที่สุด (Average = 4.59, SD = 0.50) 3) ด้านเนื้อหาวิชา อยู่ในระดับ มาก (Average = 4.48, SD = 0.53) และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับ มาก (Average = 4.35, SD = 0.62)

Title	THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL EDUCATION INSTRUCTIONAL MODEL BASED ON CONSTRUCTIVIST APPROACH FOR DEVELOPING CREATIVE THINKING AND SPORTSMANSHIP FOR ELEMENTARY SCHOOL
Author	Suprakit Wiriyakit
Advisor	Associate Professor Pufa Savagpun, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Phong-ek Suksai, Ph.D. Assistant Professor Aumporn Lincharoen, Ph.D.
Academic Paper	Ed.D. Dissertation in Physical Education and Exercise Sciences - (Type 2.1), Naresuan University, 2024
Keywords	Physical Education, Constructivism, Creativity, Sportsmanship

ABSTRACT

The objectives of this research are as follows: 1) study the state of physical education learning management to promote creativity and sportsmanship for upper primary school students. In schools affiliated with Rajabhat University 2) create and determine the effectiveness of physical education learning management models based on constructivist theory to promote creativity and sportsmanship for upper primary school students 3) experiment with a physical education learning management model based on constructivist theory to develop creative and sportsmanship for upper elementary school students 4) evaluate the utility of a physical education learning management model based on constructivist theory to develop creative and sportsmanship for upper elementary school students. Conduct research according to the R&D process. There are 4 steps. 1) to study the state of physical education learning management to develop creativity and sportsmanship for upper primary school students. In schools affiliated with Rajabhat University. Examples include physical education teachers. 21 schools affiliated with Rajabhat University, total 21 students. 2) Create, check the quality and find out the performance of the model. 3) Model Experiment Sample: Grade 5 students, Nakhon

Sawan Rajabhat University Demonstration School, 2 classrooms 20 students per classroom. The trial was conducted in 1 room and the control group was 10 weeks. The tools used to collect data include the Creativity Scale and the Sportsmanship Scale. Analyze data by analyzing mean, standard deviation and t-test.

The results showed that:

1. Physical education management conditions to promote creativity and sportsmanship for upper primary school students. In schools affiliated with Rajabhat University Student-centered learning is promoted at the highest level. 1) The school organizes teaching and learning activities to enable students to have good creative thinking abilities (Average = 4.90, SD = 0.436). 2) The school emphasizes that teachers organize a variety of teaching activities that focus on the learners (Average = 4.90, SD = 0.436) 3) The school organizes activities both inside and outside the school to encourage students to learn and be utility beyond normal learning (Average = 4.90, SD = 0.436) respectively. A physical education learning management model to encourage creativity and sportsmanship for upper primary school students will have a positive impact on learners(Average= 4.90, SD = 0.436).

2. A model of physical education learning management model based on constructivist theory to promote creativity and sportsmanship for upper primary school students. Composition, which is suitable to a large extent.

3. The results of using the format showed that: 1) Creativity and sportsmanship. Post-study of experimental group students was statistically significantly higher than before, at the .05 level. 2) Creativity and sportsmanship Post-study of the experimental group was statistically significantly higher than the control group at the .05 level.

4. The results of the assessment showed that 1) teachers were at a high level (Average= 4.42, SD = 0.36), 2) teaching methods were at the highest level (Average= 4.59, SD = 0.50), 3) subject content was at a high level (Average = 4.48, SD

= 0.53), and 4) measurement and evaluation was at a high level (Average = 4.35, SD = 0.62)



ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาช่วยเหลือจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ภูฟ้า เสวกพันธ์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และขอกราบขอบพระคุณกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อันประกอบด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์เอก สุกใสและผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ให้คำปรึกษา จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาวิชาพลศึกษา และวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร และเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวรที่ได้ถ่ายทอดวิชาประสิทธิ์ประสาทความรู้ อันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบพระคุณบิดา มารดาและผู้มีพระคุณ ครอบครัว และเพื่อนร่วมงานที่ให้คำปรึกษาและกำลังใจที่ดีตลอดเวลา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บุพการี ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพ

สุภกิจ วิริยะกิจ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณุปการ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
ตาราง.....	ฉ
ภาพ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ในงานวิจัย.....	8
ความสำคัญของการวิจัย.....	9
ขอบเขตของงานวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
สมมติฐานของการวิจัย.....	15
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	16
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	17
1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	18
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์.....	29
3. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	42
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬา.....	72

5. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	83
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	90
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	99
ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียน สาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ.....	100
ขั้นตอนที่ 2 การสร้างตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนว ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย.....	103
ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัค ติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษาตอนปลาย	105
บทที่ 4 ผลการวิจัย	112
ตอนที่ 1 ผลศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ ควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัด มหาวิทยาลัยราชภัฏ	112
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย	118
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย	120
ตอนที่ 4 ผลการประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควม มีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย	124

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	128
สรุปผลการวิจัย.....	128
อภิปรายผล	130
ข้อเสนอแนะ	132
บรรณานุกรม.....	133
ภาคผนวก.....	145
ภาคผนวก ก รายนามชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	146
ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	147
ภาคผนวก ค คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนความคิดสร้างสรรค์และความ มีน้ำใจนักกีฬา ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง.....	150
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	151
ภาคผนวก ช แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา.....	266
ภาคผนวก ซ ภาพประกอบ	269
ประวัติผู้วิจัย.....	272

ตาราง

หน้า

ตาราง 1	สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้.....	22
ตาราง 2	ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นครูผู้สอนที่สอนในระดับประถมศึกษา	113
ตาราง 3	สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมี น้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัย ราชภัฏ.....	114
ตาราง 4	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการ ทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	121
ตาราง 5	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยควมมีน้ำใจนักกีฬา ก่อน การทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 112 คะแนน).....	121
ตาราง 6	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการ ทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 60 คะแนน).....	122
ตาราง 7	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยควมมีน้ำใจนักกีฬา หลังการ ทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 112 คะแนน).....	122
ตาราง 8	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อน ทดลองและหลังทดลองของกลุ่มทดลอง.....	123
ตาราง 9	ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยควมมีน้ำใจก่อนทดลองและ หลังทดลองของกลุ่มทดลอง (คะแนนเต็ม 112 คะแนน).....	123
ตาราง 10	ผลการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พล ศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจ นักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย	124

ภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย16



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้น อย่างรวดเร็ว อาจทำให้คนในยุคปัจจุบันปรับตัวได้ไม่เท่าทันกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงแนวโน้มทางสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลง เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้การกระจายหรือการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ได้อย่างรวดเร็ว หลากหลายวิธี มีระบบตอบสนองที่ดีและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันมีความจำเป็น อย่างยิ่ง จึงทำให้ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านการศึกษา ด้านเศรษฐกิจ ด้านการเมือง และสังคม เป็นต้น การศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ การจัดการ เรียนรู้เพื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน การศึกษากับการพัฒนาสังคมเป็นหลัก สำคัญ โดยรวมของความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในมิติต่างๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนา ซึ่งภายใต้ยุทธศาสตร์ ของการปฏิรูปการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในปัจจุบันได้มุ่งเน้นในมิติของการพัฒนา 4 มิติ ที่สำคัญ ได้แก่ การปฏิรูปนักเรียนยุคใหม่ การปฏิรูปครูยุคใหม่ การปฏิรูปโรงเรียนยุคใหม่หรือแหล่งเรียนรู้ยุค ใหม่และการปฏิรูประบบบริหารจัดการยุคใหม่ ซึ่งในทุกมิตินั้นจะมีความสอดคล้องสัมพันธ์กันอยู่อย่าง เป็นระบบ เพื่อให้บรรลุผลของการปฏิรูปการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

การปฏิรูปผู้เรียนยุคใหม่ จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่เน้นสร้าง กระบวนการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้และ ความคิดสร้างสรรค์เพื่อรังสรรค์นวัตกรรม และส่งเสริมการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่ยั่งยืนใน อนาคต อันเป็นที่มาของทิศทางในการปฏิรูปการศึกษาที่เน้นกระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้ นั่น คือ การเปลี่ยนวิธีการสอนแบบเดิมๆ ตามกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 6 อย่าง ดังนี้ 1) เน้นเนื้อหาวิชาแกน 2) เน้นทักษะการเรียนรู้ 3) ใช้เครื่องมือแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ 4) การสอนและเรียนรู้ใน สภาพแวดล้อมแห่งศตวรรษ 5) การสอนและเรียนรู้ในเนื้อหาแห่งศตวรรษที่ 21 และ 6) ใช้การ ประเมินในศตวรรษที่ 21 เพื่อประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 เป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหาความรู้กระตุ้น ให้เกิดความใฝ่รู้ ใฝ่ใจคิด วิเคราะห์หิวพากษ์วิจารณ์และแก้ไขปัญหาได้ โดยการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจะเป็นผลทำให้ผู้เรียน ค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่และมีคุณธรรมจริยธรรม (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2560) การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันซึ่งต้องยึดหลักการจัดการเรียนการสอน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่มีมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของ

ชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมือง เมืองไทยและเป็นพลโลก มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้ง เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาดอกการ ประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคน สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

ซึ่งตรงกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ที่ 3 ระบุไว้ว่า คนไทยในอนาคต จะต้องมีความรู้ในศตวรรษที่ 21 บนฐานของการรู้คุณค่า ความเป็นไทย มีคุณธรรมจริยธรรม มีวินัย ความรับผิดชอบต่อสังคม และมีสุขภาวะที่ดีและยังสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ 2560 – 2579 (2560) ยุทธศาสตร์ที่ 3 เรื่องการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมาย ผู้เรียนจะต้องมี ทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะร่วมถึงคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีตัวชี้วัดที่สำคัญ ได้แก่ ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพิ่มขึ้น การพัฒนาประเทศในช่วงแผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ยึด “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” หลักการดังกล่าวมุ่งสร้างคุณภาพชีวิตและสุขภาวะที่ดีสำหรับคนไทย พัฒนาคอนให้มีความเป็นคนที่สมบูรณ์ มีวินัย ใฝ่รู้ มีความรู้ ทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทัศนคติที่ดี รับผิดชอบต่อสังคม มีจริยธรรมและคุณธรรม พัฒนาคอนทุกช่วงวัยและเตรียมความพร้อมเข้าสู่สังคม ผู้สูงอายุอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการสร้างคนให้ใช้ประโยชน์และอยู่กับสิ่งแวดล้อมอย่างเกื้อกูล อนุรักษ์ ฟื้นฟู ใช้ประโยชน์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างเหมาะสม ผู้เรียนทุกระดับการศึกษามี พฤติกรรมที่แสดงออกถึง ความมีวินัยและมีจิตสาธารณะเพิ่มขึ้น สถานศึกษาจัดกิจกรรมสะท้อนการ สร้างวินัย จิตสาธารณะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์เพิ่มขึ้น กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพล ศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) วิชาพลศึกษา เน้นผู้เรียนได้พัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติ เกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน ส่วนวิชาพลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การ ออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้ง สมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา (สำนักวิชาการและมาตรฐาน การศึกษา, 2551)

การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาเป็นหนึ่งในกระบวนการการศึกษาที่สำคัญเพราะเป็นพื้นฐาน ที่สำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตส่งเสริม การพัฒนากระบวนการ คิดและการบริหารจัดการชีวิตเพื่อสุขภาพและสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นและการจัดการ เรียนรู้พลศึกษายังสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์โดยอยู่บนพื้นฐานของ ความถูกต้องและมี คุณธรรมจริยธรรม มีจิตสาธารณะ มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความ กระตือรือร้น อยากเรียนรู้ที่จะเรียน อยากปฏิบัติกิจกรรมรวมถึงการได้รับข้อมูลย้อนกลับแก้ไขปัญหา ที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนในทันที วรรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ได้กล่าวไว้ว่า พลศึกษาเป็น

กระบวนการ การศึกษาอย่างหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทั้งทางร่างกาย ด้านความรู้ ด้านคุณธรรมและด้านเจตคติที่ดีไปพร้อมกัน โดยใช้กิจกรรมพลศึกษาและกีฬาเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้และพัฒนาการ ด้วยการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง นอกจากนี้ ละเมียด ทรยุทธพิพัฒน์ (2551) กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์สามารถควบคุมตนเองในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม สามารถยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองได้ มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักตนเอง มีความกล้าหาญ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีสติปัญญาที่ดีในการทำสิ่งต่างๆ วิชาพลศึกษาซึ่งอยู่ภายใต้การจัดการเรียนรู้และการดำเนินการของครูผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถจะช่วยให้ส่งเสริมให้บุคคลเป็นผู้ที่มีความเข้าใจและสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี เช่น ทางด้านลักษณะประจำตัวและส่งเสริมให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ (ฐานรงค์ ทูเรียน, 2560) จะสังเกตได้ว่าการจัดการเรียนรู้ พลศึกษานอกจากหัวใจหลักที่ประกอบด้วยการส่งเสริมและพัฒนา ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาแล้ว ทักษะที่เกิดตามมาด้วยคือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ ซึ่งเป็นทักษะที่เกิดขึ้นอยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา (สุทิน ศรีทองทา, 2547) โดยขั้นการสอนพลศึกษาสามารถแบ่งได้ออกเป็น 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การนำเข้าสูบทเรียน 2) การสอน 3) การฝึกหัด 4) การนำไปใช้ 5) การสรุปและ สุขปฏิบัติ ขั้นที่ 3 การนำไปใช้เป็นขั้นที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิด ทักษะความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้ในขั้นการนำไปใช้เป็นนำทักษะที่เรียนมาทดลองใช้ในสถานการณ์หรือสภาพ การต่างๆ (วาสนา คุณาอภิสิทธิ์, 2563) จากงานวิจัยของมนัสวี ธนะปัดและคณะ (2557) พบว่า พฤติกรรมการสอนของครูมีความสัมพันธ์ ทางบวก และส่งผลต่ออิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อความคิดสร้างสรรค์ การที่ครูผู้สอนได้สร้างสถานการณ์ในรายวิชาพลศึกษา คือนำเอาทักษะที่ได้เรียนมาจัดเป็นการแข่งขันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน จากสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างแข่งขันในชั้นเรียนย่อมส่งผลต่อการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์เพื่อการแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ งานวิจัยของ ปาริชาติ บัวเจริญและคณะ (2562) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า การแก้ปัญหาเฉพาะหน้านั้น มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548) ที่ได้สรุปว่าการจัดกิจกรรมที่สนุกสนานมีส่วนร่วมช่วยสนับสนุน ปลุกเร้าผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้พลศึกษาจึงมีส่วนช่วยพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์

ในสภาพการปัจจุบัน ยังพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะด้านการคิด เด็กไทยจำนวนหนึ่ง ขาดทักษะ การคิดวิเคราะห์ ส่งผลให้ตัดสินใจไม่เป็น เห็นอะไรเลียนแบบไปหมด ทั้งค่านิยมแฟชั่น เพศสัมพันธ์ หรือแม้กระทั่งยาเสพติด” (หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ, ออนไลน์) และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กัญญารัตน์ โคจร (2563) ที่ได้ทำการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาด้านการคิดขั้นสูงของผู้เรียนโรงเรียนวัดแจ่มอารมณ์พบว่า การคิดขั้นสูงของผู้เรียนทั้งระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ตอนต้น อยู่ในระดับต่ำกว่า เกณฑ์มาตรฐาน ความคิดขั้นสูงประกอบไปด้วย การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและการคิดแก้ปัญหา ซึ่งจากงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นการศึกษาต้องเปลี่ยนจากจากกระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ที่เน้นให้ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ ด้วยการพัฒนาให้ผู้เรียนรู้จักกระบวนการในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากปัญหาที่มีความซับซ้อนจากการเปลี่ยนแปลงของโลก ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ต้องเน้นทักษะกระบวนการคิดที่สามารถเน้นให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่าง สร้างสรรค์เพื่อตอบโจทย์ของการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยในขณะนี้ (พรสวรรค์ วงศ์ตาธรรม, 2563) การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน จะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงและเรียนรู้ที่มีความหมายจึงจะถือว่าการเรียนรู้ที่มีพลังมีคุณค่าและเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ในการนำมาปรับใช้เพื่อการพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดผลด้านการคิดสร้างสรรค์กับผู้เรียนที่จะเป็นอนาคตของชาติ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ต้องมีการส่งเสริมความเข้าใจ ในเนื้อหา วิชาแกนหลัก และสอดแทรกทักษะการคิดสร้างสรรค์ เข้าไปในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ (ขวัญชัย ช้วนนา, 2562) เช่นเดียวกับกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากจินตนาการ โดยมีลักษณะเป็นความคิดกว้างไกล หลายนุ่ม หลายทิศทาง แตกต่างไปจากบุคคลอื่นๆ ประกอบไปด้วยความคิด แบบอเนกนัย (Divergent Thinking) 4 ชนิดได้แก่ 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดยืดหยุ่น 3) ความคิดริเริ่ม และ 4) ความคิดละเอียดลออ ความคิดสร้างสรรค์จะอาศัยพื้นฐานประสบการณ์เดิม เช่น ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาอย่างเป็นกระบวนการซึ่งสามารถเรียกได้ว่า กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ David Howes (2563) ได้กล่าวว่า การสร้างระบบการศึกษาที่จะทำ ให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้ผู้เรียน ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมต่อไปได้ อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ที่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ ที่จะตอบโจทย์ต่อตลาดงานในอนาคต Shun Shirai (2563) รองอธิบดีศูนย์ทดสอบการเข้าศึกษาในระดับ มหาวิทยาลัยแห่งชาติ (National Center for University Entrance Examination) ตัวแทนผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจากญี่ปุ่น ระบุว่า รัฐบาลญี่ปุ่นตระหนักและเห็นความสำคัญของ ความคิดสร้างสรรค์มาโดยตลอด โดยกระทรวงการศึกษา วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี (MEXT) ของญี่ปุ่น กล่าวอย่างชัดเจนว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่จำเป็นต่อประเทศ สิ่งสำคัญ ก็คือ การให้ความสำคัญกับครูผู้สอน ที่จะต้องเสริมทักษะ การสอนและให้ครูเข้าใจ รวมถึงเห็น ความสำคัญของทักษะความคิดสร้างสรรค์ ให้ครู มีการออกแบบกิจกรรมส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีทฤษฎีหนึ่งที่น่าสนใจในเรื่องนี้คือ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีหลักสำคัญว่า ในการเรียนรู้ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้กระทำและสร้างความรู้ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553) ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาได้ จากหลักสำคัญของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาคือให้ผู้เรียนเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2561) ซึ่งถือว่ามีหลักในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน(วนิช สุธาร์ตน์, 2547) การกระตุ้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ทางด้านการศึกษา วิธีที่นิยมกันทั่วไป ได้แก่ การระดมสมอง โดยมีเป้าหมายคือให้ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติอีกทั้งยัง มุ่งเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการทำงานในร่วมกับผู้อื่นในระบบกลุ่ม รวมไปถึงวิธีการออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ ต้องมีการ จัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันสร้างความรู้และสร้างทีม ให้ความสำคัญของการถามที่ถูกต้องสำคัญกว่าคำตอบที่ถูกต้อง (วิจารณ์ พานิช, 2555) ดังนั้นจึงมีรูปแบบการสอนที่น่าสนใจในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน คือ รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์(Synectics Instructional Model เป็นรูปแบบโดยตัวอย่าง รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ยึดหลักทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาของ Mosston และ Ashworth(1994) ที่พัฒนาขึ้น มาจากทฤษฎี Cognitive Constructivism มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการของPiaget มีหลักสำคัญว่าผู้เรียนเป็นผู้กระทำและผู้สร้างความรู้ขึ้นเอง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีบทบาทในการก่อให้เกิดความไม่สมดุลทางปัญญาขึ้น เป็นเหตุให้ผู้เรียนปรับ ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ให้เข้ากับข้อมูลข่าวสารใหม่ จนกระทั่งเกิดความสมดุลทางปัญญา ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ในวิชาพลศึกษา โดยความสำคัญนี้เริ่มจากการยอมรับในรูปแบบของ The Teaching Game for Understanding Model (TGfU)ของ Bunker and Thorpe(1982) ที่ยึดหลัก Social Constructivist ในการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) มีรากฐานมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ และในพลศึกษามีตัวอย่างรูปแบบการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered) ได้รับการพัฒนาโดย Mosston (1972) ซึ่งยึดหลักทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ดังที่มีงานวิจัยที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ของ Garaigordobil (2006) ได้ออกแบบนวัตกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอายุ 10 ถึง 12 ปี ตามแนวคิดของ Vygotsky ที่ว่าการเล่นที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคมที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีการสื่อสารขึ้นระหว่างเด็ก สอดคล้องกับทฤษฎี Social Constructivism ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการของ Vygotsky ที่มีหลักสำคัญคือ ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น โดยผลการศึกษาพบว่า นวัตกรรมสามารถพัฒนาผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำให้สูงขึ้น ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ฉะนั้น การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ควรนำแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มาใช้ในการพัฒนาสัมพันธ์กับผลการวิจัยของ (กิติพร จิตสุวรรณรักษ์, 2555) การพัฒนาทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ยังเป็นส่วนสำคัญอีก

ประการหนึ่งต่อการพัฒนาจริยธรรมของบุคคลซึ่งพฤติกรรมทางจริยธรรมของแต่ละบุคคลจะแสดงออกโดยใช้สติปัญญาทางสมองในการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสังเคราะห์ พิจารณาไตร่ตรองและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เป็นกระบวนการที่เกิดจากประสบการณ์ของการเรียนรู้ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกทางสังคมเป็นกระบวนการเรียนรู้และเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงการพัฒนาจริยธรรมของบุคคลนั้นๆ (दन्य दवगुममेस्र, 2553)

สอดคล้องกับงานวิจัยของ รวีทอง ล้อทอง (2553) ได้อธิบายไว้ว่า จริยธรรมเป็นหลักในการประพฤติของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ การพิจารณา และการตัดสินใจด้วยความคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญาตามค่านิยมที่พึงประสงค์ของสังคม และจากการศึกษา งานวิจัยของ ทอมลินสัน และเคียเซย์ (Tomlinson and Keasey, 1974) พบว่าผู้ที่มีความสามารถทางการคิดแบบเป็นระบบ จะมีการพัฒนาจริยธรรมมากขึ้นเท่านั้น ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการศึกษาเรื่องคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางด้านคุณธรรมจริยธรรม ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้สถานศึกษาต้องจัดการเรียนรู้ ที่ผสมผสานความรู้ด้านต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีการจัดการเรียนรู้ที่ปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ไว้ในทุกรายวิชา ซึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา ได้ถูกกำหนดให้ จริยธรรม การมีน้ำใจนักกีฬา เป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา จากงานวิจัยของ เบลีย์ และคณะ (Bailey et al, 2007) พบว่า การสอน พลศึกษาเป็นวิชาที่มุ่งเน้นพัฒนาการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยเป็นสิ่งสำคัญ วิชาพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียน มีสุขภาพจิตที่ดีและการแสดงออกทางพฤติกรรมที่หลากหลายไปในทางที่สร้างสรรค์ การส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น การตั้งคำถาม และการเข้าใจความแตกต่าง เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งได้กล่าวไว้ในงานวิจัยของเอชิน เทราโอกะ (Eishin Teraoka, 2021) ซึ่งตรงกับสาระที่ 3 มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.2 คือ รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมสุนทรียภาพของการกีฬา จากงานวิจัยของนิศาชล ภาวงศ์และคณะ (2561) พบว่า ครูพลศึกษามีสภาพปัญหาอยู่ในระดับปานกลางในด้านการกำหนดกิจกรรมหรือการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียน

พระราชดำรัสของพระสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 “ การกีฬานั้น ย่อมเป็นที่ทราบกัน อยู่โดยทั่วไปแล้วว่า เป็นปัจจัยในการบริหารร่างกายให้แข็งแรง และฝึกอบรมจิตใจให้ผ่องแผ้ว ราบรื่น รู้จักแพ้ และชนะไม่เอาर्डเอาเปรียบกัน มีการให้อภัยซึ่งกันและกัน สามัคคีกลมเกลียวกันอย่างที่เรียกกันว่า มีน้ำใจเป็นนักกีฬา” ซึ่งสอดคล้องกับ วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า ความมีน้ำใจคือ หลักธรรมหรือข้อปฏิบัติที่นักกีฬาและผู้ดูกีฬาพึงจะประพฤติหรือปฏิบัติในการเล่นกีฬาและการดูกีฬา หรือแม้กระทั่งการทำงาน น้ำใจนักกีฬาเป็นค่านิยมที่พึงประสงค์ที่จำเป็นและสำคัญยิ่งในมาตรฐาน

การจัดการเรียนรู้ของกลุ่มสุขศึกษาพลศึกษาซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข และเป็นคุณธรรมที่ส่งเสริมให้มี การปลูกฝังขึ้นในตัวผู้เรียน สุพนิต อธิวิรุฒ (2555) และ กษมน รุ่งโรจน์รังสรรค์ (2560) อธิบายไว้ว่า ผู้เรียนที่มีทักษะทางด้านกีฬาจะช่วยเหลือเพื่อนที่มีทักษะอ่อนกว่าตนเอง โดย ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นคุณลักษณะที่สามารถแสดงออกได้ในพฤติกรรมหลากหลาย เช่น การยอมรับตนเองและผู้อื่น การยอมรับการกระทำ การยอมรับขีดความสามารถของตนเอง การยกย่องชมเชยความสามารถของบุคคลอื่น การเปิดโอกาสบุคคลอื่นที่มีความสามารถได้แสดงความสามารถ จากงานวิจัยของ สุภกิจ วิริยะกิจ (2557) ได้แบ่งองค์ประกอบของความมีน้ำใจนักกีฬาที่สำคัญไว้ 5 ประการ ได้แก่ ด้านการรู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย ด้านความกล้าหาญ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความมุ่งมั่นและด้านความอดทน จากองค์ประกอบดังกล่าวสอดคล้องกับลักษณะของบุคคล ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีความกล้าหาญยอมรับการเปลี่ยนแปลงและเป็น ผู้ที่มีสุขภาพสมบูรณ์ สุขภาพจิตดี (ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, 2545) เป็นผู้ที่มั่นใจในตนเองและมีความมุ่งมั่นและมีความอดทน อดกลั้นและยอมรับต่อสถานการณ์ที่เป็นจริง (วัลทณี นาคศรีสังข์, 2557) การจัดการเรียนรู้พลศึกษามีส่วนอย่างยิ่งในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬา เพราะความมีน้ำใจ นักกีฬาจะช่วยให้ผู้เรียนเติบโตและมีชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติสุข การที่ผู้เรียนจะเกิดทักษะต่างๆ ได้นั้น กระบวนการเรียนการสอนก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ อีกทั้งวิธีการสอนยังเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ และยังสามารถช่วยส่งเสริมให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬากับผู้เรียน ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ผลจริงนั้น โรงเรียนจะต้องคำนึงถึงหลักสูตร วิธีสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดบรรยากาศ การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ สื่อการสอน ตลอดจน เทคนิควิธีการสอนของครู (อารี พันธมณี, 2557) โดยเฉพาะ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออกให้ผู้เรียน ต้องมีลักษณะที่ให้นักเรียนไม่อยู่นิ่ง มีความกระตือรือร้นและแสวงหาโอกาสในการแสดงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬากับเพื่อนผู้เรียนด้วยกัน (ดิเรก พรสีมา, 2565)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออกทางพลศึกษาสามารถกระทำได้หลายรูปแบบวิธีการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีจุดเน้นให้นักเรียนเป็นผู้คิด และผู้ปฏิบัติ (วัชรรา เล่าเรียนดี, 2560) โดยการจัดกิจกรรมตามหลักการการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจะ ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นห้องเรียน แห่งความสงสัย ต้องการค้นหาคำตอบ พัฒนาสู่การลงมือหาคำตอบ นำไปสู่ความรู้ใหม่ และ ความคิดสร้างสรรค์ (ดิเรก พรสีมา, 2565) ผู้เรียนมีส่วนร่วม แข่งขันในการสร้างและการทำงานเข้าใจ ข้อเท็จจริง ความคิดและทักษะผ่านงานหรือกิจกรรมที่มี ครูผู้สอนกำกับและกิจกรรมที่ครูเตรียมไว้ มีรูปแบบการสอน วิธีการสอน เทคนิคการสอน หรือกลยุทธ์การสอนหลายแบบ ที่อยู่ภายใต้หลักการการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็น

ฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) วิธีการสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) การจัดการเรียนรู้โดยการจำลองสถานการณ์จะแสดงภาพของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เสมือนจริง เกิดขึ้นจริง ซึ่งสามารถนำสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมาเรียนรู้หรือมาแสดงได้ โดยนักเรียนจะเข้าไปมีส่วนร่วม ในสถานการณ์จำลองนั้นๆ และจะต้องตัดสินใจในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยเน้นที่การมีส่วนร่วมของนักเรียนและเสริมสร้าง การอภิปรายในห้องเรียน ซึ่งจะช่วยสร้างให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น Kirsty Willams (2563) รัฐมนตรีกระทรวงศึกษาธิการแห่งเวลส์ กล่าวถึง หัวใจสำคัญ คือ มุ่งให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์ที่จะเปิดทางให้พวกเขาเข้าใจตนเอง และโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่ซึ่งจะนำไปสู่การรับรู้ตัวตนและการตระหนักในคุณค่าของตนเอง โดย 'การเล่น' ถือเป็นหนึ่งในกิจกรรมสร้างสรรค์ความคิดสร้างสรรค์ที่มีส่วนสำคัญต่อกระบวนการรับรู้และเห็นคุณค่าของตนเอง

จากเหตุผลดังกล่าว ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาควรได้รับการพัฒนาควบคู่กันโดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระและถือเป็นเป้าหมายหลักที่ ครูและผู้เรียนต้องให้ความสำคัญและให้ ความสนใจอย่างจริงจัง และสนับสนุนเป็นพิเศษ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเป็นผู้ที่มีความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นสิ่งที่ ประเทศชาติต้องการอย่างยิ่ง รวมถึงในศตวรรษที่ 21 ที่ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่ผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว แต่ยังมุ่งเน้นเรื่องของคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในด้านความมีน้ำใจนักกีฬาเพื่อการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาชาติและเติบโตเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศชาติในอนาคต จากความสำคัญที่ผู้วิจัย ได้กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์ในงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ
2. เพื่อสร้างตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

3. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

4. เพื่อประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ความสำคัญของการวิจัย

ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่จะเป็นประโยชน์สำหรับ

1. ครูผู้สอนพลศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย สามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ไปใช้ในการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา

2. นักเรียนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา

ขอบเขตของงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยที่ดำเนินการตามแนวคิดกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีขั้นตอนการดำเนินการ 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษาจำนวน 21 คน
2. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏทั้งหมด 21 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ 2) โรงเรียนสามมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 3) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี 4) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 5) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 6) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 7) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ 8) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม 9) โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา 10) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 11) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 12) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 13) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ 14) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด 15) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม 16) โรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร 17) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา 18) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ 19) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 20) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 21) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา

1. การเตรียมความพร้อมของสถานศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา
2. แนวทางในการพัฒนาครูผู้สอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีการส่งเสริมให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาและการสนับสนุนการเรียนรู้
3. แนวทางและความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้หรือครูพลศึกษา จำนวน 2 ท่าน
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการจัดการเรียนพลศึกษา จำนวน 2 ท่าน
3. ผู้เชี่ยวชาญการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ จำนวนจำนวน 1

ท่าน

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง โดยในแต่ละห้องประกอบไปด้วย นักเรียนคละชายหญิงห้องละ 20 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ตัวแปรตาม

ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเคลื่อนที่เคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กิจกรรมประกอบจังหวะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เกมเลียนแบบ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กิจกรรมแบบผลัด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง กิจกรรมนันทนาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การวิ่ง 50 เมตร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การรับส่งลูกแชร์บอล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การยิงประตูแชร์บอล

สมมติฐานการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียน
2. ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายจำนวน 22 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบไปด้วยทั้งหมด 4 ด้านดังนี้ 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านวิธีการสอน 3) ด้านเนื้อหาวิชา 4) ด้านการวัดและประเมินผล

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา

ความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

นิยามศัพท์เฉพาะ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แบบแผนของการจัดการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การประเมินผล และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมีกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาตามเป้าหมายที่กำหนด

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ หมายถึง ทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียนมากกว่าผู้สอน ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจในเหตุการณ์ ซึ่งก็คือการสร้างความรู้ การทำความเข้าใจและการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเองการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นภายในอย่างมีความหมายโดยการตีความหมาย แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของแต่ละคนมีอยู่ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โครงสร้างความรู้สามารถปรับแก้ได้ตลอดเวลา การสร้างความรู้เช่นนี้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในบุคคล ซึ่งส่วนใหญ่ประกอบด้วย การนำความรู้หลายด้านมา

ตีความหมายใหม่ ความรู้อาจได้มาจากประสบการณ์ตรงของตนเอง หรือได้มาจากการแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ หมายถึงการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งมีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความนำใจนักกีฬาของนักเรียนมี 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน หมายถึง การดึงข้อมูลหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้สอนได้ทราบความรู้เดิมของผู้เรียน ความรู้ต่างๆ ที่เคยได้เรียนมาก และจะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับความรู้เดิมที่มีอยู่

ขั้นที่ 2 การกระตุ้นผู้เรียน จากคำถาม ปัญหา หรือสถานการณ์ เพื่อให้เกิดกระบวนการคิดหรือการอภิปรายทางความคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการหาวิธีที่จะค้นหาคำตอบ โดยผู้เรียนพยายามที่จะแก้ปัญหา ผู้สอนจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ที่เป็นประสบการณ์ใหม่ไม่เหมือนกับประสบการณ์เดิมที่เคยได้รับ ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ปรับข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมแล้วสร้างเป็นความรู้ใหม่

ขั้นที่ 3 การสร้างแนวคิดใหม่ หมายถึง การค้นคว้าหาความรู้และการเชื่อมต่อกับกระบวนการทางสมอง โดยเป็นการคิดในการสร้างรูปแบบของคำตอบและเป็นความคิดที่ถูกคิดขึ้นใหม่จากตัวของผู้เรียนเอง

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ หมายถึง การแลกเปลี่ยนความคิด การสะท้อนทางความคิดกันระหว่างผู้เรียน การได้รับข้อมูลย้อนกลับ จากครูผู้สอน รวมถึงการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เข้าด้วยกันและทำให้เกิดความรู้ขึ้นใหม่จากสถานการณ์ที่ปฏิบัติ โดยทั้ง 4 ขั้นตอนจะถูกสอดแทรกเข้าไปในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ตามความเหมาะสมของเนื้อหาและสิ่งที่เรียน

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ไม่มีการประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ในการจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการใช้กิจกรรม ทางกายมาเป็นสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ. ศ. 2551 กระบวนการเรียนการสอนพลศึกษาในชั้นเรียนนี้สามารถแบ่งขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ทำให้สภาพร่างกายของผู้เรียนให้เกิดความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่การเรียนการสอน
2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนดำเนินการให้ความรู้ความเข้าใจด้วยการอธิบายและสาธิตท่าทางในแต่ละกิจกรรมที่จะสอน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้ลองปฏิบัติตามขั้นตอนที่ครูได้สอนไป เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และทักษะในกิจกรรมนั้น

4. **ชั้นนำไปใช้** เป็นขั้นที่ได้นำการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียนไปใช้ประกอบกิจกรรมเพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเกิดพัฒนาการในด้านต่างๆเช่นไปแข่งขันกันหรือไปเล่นเพื่อเป็นการออกกำลังกาย

5. **ขั้นสรุป** เป็นขั้นที่ครูจะให้ข้อเสนอแนะกับกิจกรรมของผู้เรียนที่ได้ทำไปรวมทั้งเสริมความรู้ความเข้าใจและแนวทางการนำเอากิจกรรมต่างๆ ที่สอนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนที่คิดได้อย่างหลากหลาย มีทิศทางที่แตกต่าง มีความใหม่และมีคุณค่าในทางพลศึกษา โดยผู้เรียนสามารถรวบรวมความคิดเดิมให้เกิดใหม่เป็นสิ่งที่ใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยความคิด 4 ลักษณะ คือ

1. **ความคิดริเริ่ม** หมายถึง ลักษณะความคิดที่มีความแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดเดิมหรือธรรมดาและไม่ซ้ำกับที่มีเคยมีอยู่แล้ว โดยอาจเกิดจากการเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงเพิ่มเติมและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งที่ใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นใหม่เป็นครั้งแรก

2. **ความคิดคล่อง** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว และได้คำตอบมากที่สุด โดยมีระยะเวลาเป็นตัวกำหนด

3. **ความคิดยืดหยุ่น** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม เป็นการสร้างทางเลือกไว้หลายทาง ความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ดี

4. **ความคิดละเอียดลออ** หมายถึง ความสามารถที่จะให้รายละเอียดเพื่อขยายหรือต่อยอดความคิดหลักให้มีความสมบูรณ์ หรือพัฒนาสิ่งที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ความมีน้ำใจนักกีฬา หมายถึง จริยธรรมที่เป็นองค์ประกอบของการมีน้ำใจนักกีฬา อันเป็นพฤติกรรมที่ดีทั้งการเรียนการสอน การแข่งขันกีฬาและในชีวิตประจำวัน เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข โดยประกอบด้วย

1. **ด้านการรู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย** คือ การแสดงออกในลักษณะการยอมรับผลของการแข่งขันโดยไม่เอาผลแพ้ชนะมาเป็นอารมณ์ ไม่แสดงออกถึงความไม่พอใจที่ไม่พึงประสงค์ รวมทั้งแสดงความยินดีต่อความสำเร็จของผู้อื่นด้วยความเต็มใจ

2. **ด้านความกล้าหาญ** คือ การแสดงออกของบุคคลในลักษณะที่ไม่ประหม่า ละอายหรือตื่นเต้น มีความมั่นใจ ความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม

3. **ด้านความสามัคคี** คือ การแสดงออกในลักษณะเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน แสดงออกถึงการร่วมมือกันเพื่อทำกิจกรรมใดๆ ให้ประสบความสำเร็จ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมาก่อนประโยชน์ของตนเอง

4. ด้านความรับผิดชอบ คือ การแสดงออกในลักษณะมีความตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถและพร้อมที่จะรับผลจากสิ่งที่ตนเองกระทำไม่ว่าจะถูกหรือผิด

5. ด้านความอดทน คือ การแสดงออกในลักษณะมีความเข้มแข็ง มีความหนักแน่นของจิตใจ ไม่แสดงการหวั่นไหวต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

6. ด้านความมีระเบียบวินัย คือ การแสดงออกในลักษณะของการประพฤติและปฏิบัติตามข้อกฎระเบียบ ข้อบังคับ กติกา หรือข้อตกลงที่ชั้นเรียน โรงเรียนและสังคมยอมรับ

7. ด้านความยุติธรรม คือ การแสดงออกในลักษณะการเคารพสิทธิของผู้อื่นและรักษาสิทธิของตนเองอย่างเท่าเทียมกัน ไม่เอาัดเอาเปรียบ มีการตัดสินใจอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้องมากกว่าถูกใจหรือความต้องการของพวกพ้อง

นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏนครสวรรค์

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีการคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีการคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสูงกว่ากลุ่มควบคุม

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
 - 1.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 - 1.3 การพัฒนาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 - 1.4 แนวคิด ปรัชญาและหลักการทางพลศึกษา
 - 1.5 จุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
 - 2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
 - 2.2 แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์
 - 2.3 แนวคิดพื้นฐานในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
3. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.4 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์
 - 3.5 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 3.6 การจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬา
 - 4.1 ความหมายของความมีน้ำใจนักกีฬา
 - 4.2 ลักษณะของผู้มีน้ำใจนักกีฬา
 - 4.3 แนวคิดการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา
 - 4.4 แนวคิดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬา
 - 4.5 แนวคิดพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

5. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

5.1 วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

5.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบและการออกแบบการจัดการเรียนรู้

1.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยขอ นำเสนอความหมายของความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของนักการศึกษา ต่าง ๆ ดังนี้

Joyce et al. (1996, p. 5) ได้ให้ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางในการให้การศึกษ และกระตุ้นให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ จากการมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ซึ่งแต่ละรูปแบบ การจัดการเรียนรู้จะมีรูปแบบเฉพาะของเนื้อหา (ความรู้ ค่านิยม ทักษะ)ซึ่งสามารถพัฒนาสมรรถนะ ของผู้เรียนทั้งทางสังคมและวิชาการ การเลือกใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องพิจารณาตั้งแต่การวางแผนการใช้บทเรียนหน่วยการเรียนรู้และหลักสูตรเพื่อออกแบบสื่อการเรียนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสื่อ การเรียนการจัดการเรียนรู้จะครอบคลุมถึงสื่อ มัลติมีเดียด้วย

Anderson (1997) ได้ให้ความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนว่า หมายถึง กระบวนการ ออกแบบการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อให้บรรลุผล ประกอบด้วยหลักการซึ่งต้อง ระบุแนวคิด ทฤษฎีพื้นฐาน วัตถุประสงค์และข้อมูลอื่นๆ ที่สนับสนุนให้การใช้รูปแบบการเรียนการสอน ประสบความสำเร็จ

วิชุดา มาลาสาย (2561) รูปแบบการจัดเรียนการรู้หมายถึง การจัดองค์ประกอบทางการ เรียนรู้อย่างเป็นระเบียบแบบแผน ตามหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีพื้นฐาน และได้รับ การพิสูจน์ว่า สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดได้

ทิตนา แคมมณี (2562) ได้ให้ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ คือ สภาพการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ โดยมีการจัดระเบียบ ตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย กระบวนการขั้นตอน

สำคัญในการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนวิธีการจัดการเรียนรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ต่างๆ ที่สามารถช่วยให้สภาพการจัดการเรียนรู้นั้นเป็นไปตามทฤษฎี หลักการ หรือแนวคิดที่ยึดถือ โดยรูปแบบจะต้องได้รับการพิสูจน์ หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถใช้ เป็นแบบแผนใน การจัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของรูปแบบนั้น

สกุศลกร สังข์ทอง (2562) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แบบแผนหรือรูปแบบที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยสร้างขึ้นอย่างเป็นระบบตามหลักปรัชญา แนวคิด ทฤษฎีและหลักการต่างๆ เพื่อช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์บรรลุเป้าหมายที่กำหนดซึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้นจะต้องได้รับการยอมรับพิสูจน์หรือทดสอบประสิทธิภาพมาแล้ว

ลีลาวดี ชนะมาร (2563) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบของกระบวนการ การจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่มีทฤษฎีหรือหลักการที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ยึดถือ ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้/ การจัดการเรียนรู้นั้นจะมีลักษณะเฉพาะที่ได้รับการพิสูจน์ หรือยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่รูปแบบกำหนด

วลิตา อุ่นเรือน (2563) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แบบหรือแผน การดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบอย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือ และได้รับการพิสูจน์ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของเฉพาะของรูปแบบนั้น

จากความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ข้างต้น สรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ หมายถึง รูปแบบที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยสร้างอย่างเป็นระบบสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดสามารถใช้เป็นรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะตามที่รูปแบบนั้นได้กำหนดไว้

1.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบ ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยขอนำเสนอองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดของนักการศึกษาต่างๆ ดังนี้

Kibler (1970) ได้เสนอว่า ระบบการจัดการเรียนรู้มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนเป็นผลผลิตทางการเรียนการสอนที่มุ่งหวังให้เกิดในผู้เรียนซึ่ง มีความครอบคลุมพฤติกรรมทางด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) ด้านจิตใจ (Affective Domain) และด้านการปฏิบัติ (Psychomotor Domain) 2) การวัดพฤติกรรมพื้นฐานเป็น การตรวจสอบความพร้อมความรู้พื้นฐานและทักษะเบื้องต้นของผู้เรียนก่อนการเรียนการสอนจริงๆ

3) การจัดกระบวนการเรียนการสอนเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมของผู้เรียนโดยเริ่มต้นพฤติกรรมพื้นฐานต่อเนื่องจนถึงพฤติกรรมปลายทาง และ 4) การประเมินผลรวมเป็นการประเมินผลเพื่อตรวจสอบว่าการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์เพียงใดมีวิธีการจัดการเรียนการสอนเหมาะสมเพียงใด

Kemp, Morrison, and Ross (1994) ได้สรุปองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบคือ 1) หลักการ ทฤษฎีและสภาพปัญหา 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนการสอน และ 4) การวัดและประเมินผล และ Arends (1997:7) ก็ได้สรุป องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่า ประกอบด้วย 1) หลักการตามทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิด พื้นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง 3) วิธีสอนที่ทำให้การเรียนรู้ บรรลุวัตถุประสงค์และ 4) สิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Anderson (1997) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องประกอบด้วย 1) หลักการ แนวคิดหรือทฤษฎีพื้นฐาน 2) วัตถุประสงค์และ 3) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ Joyce, B. and Weil, M. (2004) ได้กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. แนวคิดและหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ซึ่งอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น
3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน
4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้
5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนสำคัญที่เป็นตัวบ่งบอกถึงผลการดำเนินการตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าบรรลุเป้าหมายหรือไม่ อย่างไร

วาริรัตน์ แก้วอุไร (2549) ได้กล่าวว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้อง มีองค์ประกอบสำคัญ คือ

1. ครูหรือผู้สอน ควรมีความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพที่ดี มีเทคนิคและวิธีสอนที่หลากหลาย ประยุกต์ได้เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
2. ผู้เรียน ควรได้รับการแนะนำและจัดประสบการณ์ให้มีพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้โดยพยายามจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และเลือกใช้สื่อการสอนอย่างเหมาะสม

3. สิ่งที่จะสอน ได้แก่ เนื้อหาสาระที่มีความสัมพันธ์และเหมาะสม มีความน่าสนใจ รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ก่อนทำการสอนผู้สอนควรศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร ให้ทราบถึงหลักการ จุดมุ่งหมาย สาระการเรียนรู้ แนวทางการสอน และการวัดและประเมินผล การสอนที่ดีควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

- 3.1 ส่งเสริมผู้เรียนในการลงมือปฏิบัติจริง ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมต่างๆ
- 3.2 ส่งเสริมผู้เรียนให้ทำงานเป็นกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่ม
- 3.3 มีการตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีความสุข ความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้
- 3.4 มีการสอนแบบบูรณาการ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างวิชาที่เรียนกับวิชาอื่นๆ ในหลักสูตร
- 3.5 เลือกใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา
- 3.6 มีกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
- 3.7 ส่งเสริมการคิด โดยการใช้คำถาม หรือการให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น คิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ เกี่ยวกับสถานการณ์ หรือปัญหาต่าง ๆ
- 3.8 ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในการคิดหรือทำสิ่งใหม่ๆ
- 3.9 มีการสร้างแรงจูงใจระหว่างการเรียนรู้การสอน ได้แก่ การให้รางวัล การลงโทษ การชมเชย การติเตียน การสอบ การให้คะแนนแข่งขัน การให้เครื่องหมายเชิดชูเกียรติ ฯลฯ เพื่อกระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน
- 3.10 ส่งเสริมการมีประชาธิปไตยในห้องเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น รับฟังผู้อื่นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- 3.11 กระตุ้นเร้าความสนใจก่อนการเรียนการสอน
- 3.12 มีการประเมินผลตลอดเวลา ได้แก่ การสังเกต การซักถาม การทดสอบเพื่อสามารถจัดการเรียนการสอนได้ตรงตามจุดประสงค์มากที่สุด

ทิตินา แคมมณี (2562) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ไว้ว่า องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. มีปรัชญาทฤษฎีหลักการแนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐาน หรือเป็นหลักของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้น ๆ
2. มีการบรรยาย อธิบาย สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ

3. มีการจัดระบบคือมีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของ ระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายหรือระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ

4. มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้ ต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการจัดการเรียนรู้นั้นนั้นเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

สฤกุลการ สังข์ทอง (2562) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ อันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และ 5) ปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ตาราง 1 สังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบ ของรูปแบบ	1. ปรัชญา / ทฤษฎี/ หลักการ/ ความเชื่อที่ เป็นพื้นฐาน หรือเป็นหลัก ของรูปแบบ	2. จุดมุ่งหมาย / วัตถุประสงค์ /ผลการ เรียนรู้ที่ คาดหวัง	3. เนื้อหา	4. กระบวนการ จัดการเรียนรู้/ ขั้นตอนการสอน วิธีสอน/เทคนิค การสอน/กิจกรรม การเรียนรู้	5. สิ่งแวดล้อม ในการ จัดการ เรียนรู้	6. การวัดและ ประเมินผล
Kibler (1970)	-	✓	-	✓	-	✓
Kemp, Morrison and Ross (1994)	✓	✓	✓	✓	-	✓
Joyce,B. and Weil, M. (2004)	✓	✓	✓	✓	-	✓
วาริรัตน์ แก้วอุไร (2549)	-	✓	✓	✓	✓	✓
ทิศนา แชม มณี (2562)	✓	✓	-	✓	✓	✓
สฤกุลการ						

องค์ประกอบ	1.	2.	3.	4.	5.	6.
ของรูปแบบ	ปรัชญา / ทฤษฎี / หลักการ/ ความเชื่อที่ เป็นพื้นฐาน หรือเป็นหลัก ของรูปแบบ	จุดมุ่งหมาย / วัตถุประสงค์ /ผลการ เรียนรู้ที่ คาดหวัง	เนื้อหา	กระบวนการ จัดการเรียนรู้/ ขั้นตอนการสอน วิธีสอน/เทคนิค การสอน/กิจกรรม การเรียนรู้	สิ่งแวดล้อม ในการ จัดการ เรียนรู้	การวัดและ ประเมินผล
สังกัด (2562)	✓	✓	-	✓	✓	✓

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์เกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สิ่งที่เป็นปัจจัยสนับสนุนในการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในระบบต่างๆ ได้แก่ ระบบสังคม หลักการตอบสนอง และระบบสนับสนุน มาใช้ในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากระบบต่าง ๆ เหล่านี้ จะช่วยส่งเสริมให้ครูผู้สอน นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง รับผิดชอบต่อผู้เรียน และรู้เงื่อนไขหรือสิ่งที่จะช่วยให้การจัดการเรียนรู้สำเร็จ มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อันประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) การวัดและประเมินผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และ 5) ปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

1.3 การพัฒนาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้

เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ รูปแบบของกระบวนการจัดการเรียนรู้/การจัดการเรียนรู้ที่มีทฤษฎีหรือหลักการที่รูปแบบการจัดการเรียนรู้นั้นยึดถือ ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้/ การจัดการเรียนรู้นั้นจะมีลักษณะเฉพาะที่ได้รับการพิสูจน์ หรือยอมรับว่า มีประสิทธิภาพ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่รูปแบบกำหนด ดังนั้น การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้จึงอาศัยกระบวนการวิจัยเพื่อ พิสูจน์ ทดสอบ เพื่อให้ได้รับ การยอมรับว่ารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมา นั้นมีประสิทธิภาพ

(Keeves, 1988) กล่าวถึงหลักการอย่างกว้างๆ ในการกำกับการสร้างรูปแบบไว้ดังนี้

1. รูปแบบควรประกอบขึ้นด้วยความสัมพันธ์อย่างมีโครงสร้างของตัวแปรมากกว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงแบบธรรมดา อย่างไรก็ตามความเชื่อมโยงแบบเส้นตรงแบบธรรมดา ทั่วไปนั้นก็มีประโยชน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาวิจัยในช่วงต้นของการพัฒนารูปแบบ

2. รูปแบบควรใช้เป็นแนวทางในการพยากรณ์ผลที่จะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบได้ สามารถตรวจสอบได้โดยการสังเกตและหาข้อสนับสนุนด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ได้

3. รูปแบบควรจะต้องระบุหรือชี้ให้เห็นถึงกลไกเชิงเหตุผลของเรื่องที่ศึกษาดังนั้น นอกจากรูปแบบจะเป็นเครื่องมือในการพยากรณ์ได้ ควรใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ได้ด้วยนอกจากคุณสมบัติต่างๆ ที่กล่าวมาแล้ว รูปแบบควรเป็นเครื่องมือในการสร้าง มโนทัศน์ใหม่และการสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรในลักษณะใหม่ ซึ่งเป็นการขยายองค์ความรู้ในเรื่องที่เรากำลังศึกษาด้วย

Bybee (2006) ได้กล่าวถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ควรประกอบด้วยลักษณะดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรมีประมาณ 3 - 5 ขั้น ที่นำเสนอลำดับของการเรียนการสอนแบบบูรณาการ

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของการวิจัยร่วมสมัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน

3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องช่วยให้ผู้เรียนบูรณาการความสามารถและทักษะใหม่ๆ เข้ากับประสบการณ์เดิม

4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องช่วยให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

5. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องใช้ได้สำหรับห้องเรียนที่มีประมาณ 25 - 30 คน หรืออาจจะมากกว่า

6. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องระบุบทบาทของผู้เรียนและผู้สอนอย่างชัดเจน

7. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องเป็นที่เข้าใจของผู้สอนและผู้เรียน

8. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องสอดคล้องเหมาะสมกับการเรียนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ทิสนา แคมมณี (2562) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน

2. การศึกษาหลักการ/ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดองค์ประกอบและเป็นแนวทางในการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้

3. การศึกษาสภาพการณ์และปัญหาที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาองค์ประกอบที่สำคัญจะช่วยให้รูปแบบมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง ช่วยป้องกันจัดปัญหาอันจะทำให้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้ขาดประสิทธิภาพ

4. การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ เพื่อพิจารณาว่าสิ่งใดช่วยให้เป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายบรรลุผลสำเร็จ นอกจากนั้นการกำหนดองค์ประกอบจะเอื้ออำนวยให้รูปแบบ ประสบผลสำเร็จได้

5. การจัดกลุ่มองค์ประกอบ ได้แก่การนำองค์ประกอบที่กำหนดไว้มาจัดหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการคิดและการดำเนินการขั้นต่อไป

6. การจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ เพื่อพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นเหตุและเป็นผลขึ้นต่อกันในลักษณะใด สิ่งใดควรมาก่อนหลัง สิ่งใดสามารถดำเนินการคู่ขนานกันไป

7. การจัดระบบผัง เป็นการจัดผังแสดงลำดับขั้นตอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของรูปแบบ

8. การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของรูปแบบ

9. การประเมินผลรูปแบบเป็นการศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่ามีประสิทธิภาพได้ผลตามเป้าหมายหรือใกล้เคียงมากน้อยเพียงใด

10. การปรับปรุงรูปแบบ นำผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงให้รูปแบบดียิ่งขึ้นการนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้

จากความหมายของการพัฒนาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า สิ่งที่สำคัญคือจุดมุ่งหมายของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน การศึกษาองค์ประกอบที่สำคัญจะช่วยให้รูปแบบมีประสิทธิภาพเมื่อนำไปใช้จริง และนำไปทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของรูปแบบ การประเมินผลรูปแบบเป็นการศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่ามีประสิทธิภาพได้ผลตามเป้าหมายและนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงรูปแบบต่อไป

1.4 แนวคิด ปรัชญาและหลักการทางพลศึกษา

บุชเชอร์ (Bucher. 1975) ให้ความหมายว่า พลศึกษาเป็นการศึกษาแขนงหนึ่งในกระบวนการศึกษาทั้งหมด ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้เกิดการพัฒนาการทางกาย จิตใจอารมณ์ และสังคม โดยใช้กิจกรรมต่างๆ ที่เลือกแล้วเป็นสื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่วางไว้

กอง วิสุทธารมณ (2523) ให้ความหมายของพลศึกษาไว้ว่า พลศึกษาเป็นกระบวนการฝึกฝนร่างกายให้มีสมรรถภาพดีขึ้น โดยใช้กิจกรรมของการเคลื่อนไหวเป็นเครื่องมือประกอบการพลศึกษา ช่วยส่งเสริมให้ร่างกายเจริญเติบโต แข็งแรง ว่องไว ช่วยส่งเสริมอบรมจิตใจให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย หนักแน่น อดทน รู้แพ้รู้ชนะมีจิตใจสูงสร้างสรรค์ความสามัคคี และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

วิชานนท์ พูลศรี (2560) ได้กล่าวถึงหลักการและปรัชญาการพลศึกษา ว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถกำหนดทิศทางและแนวทางในการปฏิบัติงานในด้านพลศึกษาได้โดยถูกต้องและเป็นผลดีอย่างแท้จริง ได้แก่ เมื่อครูผู้สอนพลศึกษาจัดทำหลักสูตรเพื่อให้ผู้เรียนในระดับใดระดับหนึ่งนั้นครูสามารถวางจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเพื่อให้นักเรียนได้มีการเรียนรู้หรือมีพัฒนาการในด้านต่างๆ ที่เป็นไปตามหลักการที่ถูกต้อง การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการและปรัชญาพลศึกษาเป็นอย่างดี อันจะส่งผลให้สามารถกำหนดจุดประสงค์ของ การเรียนรู้ เลือกรูปแบบวิธีการเรียนการสอน การให้คะแนน ตลอดจนการวัดและประเมินผลผู้เรียนให้เป็นไปโดยถูกต้องและสอดคล้องกับหลักการและปรัชญาการพลศึกษาได้อย่างแท้จริง

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ได้กล่าวว่า ได้กล่าวถึงความหมายของปรัชญาการพลศึกษาว่า ปรัชญาการพลศึกษา หมายถึง ค่านิยม หลักการ วิธีการและทฤษฎีต่างๆทางการพลศึกษาที่ได้ผ่านการวิเคราะห์ การทดลอง การพิสูจน์และการกลั่นกรอง พิจารณาด้วยเหตุผลอย่างละเอียดลออถี่ถ้วน เป็นอย่างดีและถูกต้อง ได้เป็นที่ยอมรับของวิชาชีพพลศึกษาแล้วว่า สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดและดำเนินการ ตลอดจนการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนได้ผลดีและมีประสิทธิภาพ

พชรพล พรหมมา (2562) พลศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมทางกาย ซึ่งมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาซึ่งเกิดจากการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎกติกาต่างๆ รวมไปถึงความมีน้ำใจนักกีฬา ที่ได้มาจากการสังเกตการเลียนแบบ ตลอดจน การฝึกปฏิบัติอย่างเหมาะสม

จากความหมายของแนวคิด ปรัชญาและหลักการทางพลศึกษา สรุปได้ว่า พลศึกษาศาสตร์ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีสุขภาพกายและใจที่ดีเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมทางกาย ซึ่งมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน มีวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมไปถึงปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาที่ได้มาจากการสังเกตการเลียนแบบ ตลอดจนการฝึกปฏิบัติอย่างเหมาะสม

1.5 จุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

Bookwater (1969) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของพลศึกษาไว้คือ

1. วัตถุประสงค์ที่เกิดขึ้นทันทีทันใด (Immediate Control Objectives) เป็นวัตถุประสงค์ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับผลประโยชน์ในขณะที่มีการเรียนการสอน คือ

1.1 สมรรถภาพทางกาย (Physical) หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการที่จะประกอบกิจกรรมต่างๆ ให้บรรลุผลสำเร็จได้เป็นอย่างดี

1.2 ความรู้ (Knowledge) ในการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

1.3 ทักษะ (Attitude) สร้างทัศนคติที่ดีงามในการออกกำลังกายที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน

1.4 ทักษะ (Skill) หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพ การมีทักษะที่ดีต้องฝึกฝนแบบค่อยเป็นค่อยไป

2. วัตถุประสงค์ในระดับที่สอง (Secondary Control Objective) เป็นวัตถุประสงค์ในขั้นที่ต้องการให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาความเจริญงอกงามทางด้านต่างๆ หลังจากที่ได้รับการฝึกฝนมาแล้ว ได้แก่

2.1 พัฒนาการทางด้านอวัยวะต่างๆ ของร่างกายและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยปกติเมื่อผู้เรียนได้ออกกำลังกายสม่ำเสมอกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ก็จะเจริญเติบโตแข็งแรง มีขนาดใหญ่ ระบบไหลเวียนโลหิตดีขึ้น

2.2 พัฒนาการทางการประสานงานของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ ทำให้มีความคล่องตัวมีจังหวะในการเล่น ตลอดจนมีทักษะมากขึ้นตามลำดับ

2.3 พัฒนาการทางด้านความรู้ การตัดสินใจ การวิเคราะห์เรื่องราวตลอดจนมีเหตุผลในเรื่องของความรู้สึคนึกคิดต่างๆ

2.4 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ โดยธรรมชาติของมนุษย์แล้ว จะมีอารมณ์หลายอย่างหลายประการด้วยกัน เช่น โกรธ เกลียด รัก การเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาบ่อยๆ จะช่วยระงับอารมณ์ต่างๆ

3. วัตถุประสงค์ที่เกิดขึ้นภายหลัง (Remote Adjustment Objective) เป็นจุดมุ่งหมายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาขึ้นหลังจากที่บุคคลได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ทางพลศึกษา ได้แก่

3.1 ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่มีสุขภาพดี วิทยาลัย

3.2 ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ SITY

3.3 ส่งเสริมให้มีความประพฤติเป็นพลเมืองที่ดี เช่น เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี รู้จักรับผิดชอบ การให้ความร่วมมือ การมีน้ำใจนักกีฬา เคารพ กฎ กติกาของสังคม ฯลฯ

4. วัตถุประสงค์สูงสุด (Ultimate Aim) เป็นจุดมุ่งหมายระดับสูงสุด ซึ่งจะต้องใช้กิจกรรมทางกายเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ซึ่งถือว่าเป็นจุดหมายของพลศึกษาโดยตรง

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า การเรียนการสอนพลศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามหลักการและปรัชญาของการพลศึกษาคือการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงด้วยตนเองเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งมีกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ

1. กระบวนการสร้างความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจ เป็นกระบวนการเตรียมร่างกายและจิตใจของผู้เรียนก่อนที่จะเริ่มเรียนพลศึกษา ซึ่งมีความสำคัญและจำเป็นในการเรียนพลศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากกระบวนการสร้างความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจเป็น การกระตุ้นให้นักเรียนมีความตื่นตัว พร้อมที่จะเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายด้วย ความปลอดภัย และทำให้ระบบต่างๆ ของร่างกายได้รับการกระตุ้นให้ตื่นตัวและพร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้โดยไม่เกิดการบาดเจ็บ

2. กระบวนการสร้างความเข้าใจและความสามารถในการปฏิบัติ เป็นกระบวนการที่ครูช่วยให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจและเห็นความสำคัญในสิ่งที่เรียน เห็นคุณค่าและประโยชน์ของกีฬาหรือกิจกรรมที่จะสอน รวมทั้งกำหนดระเบียบ กติกาการเล่น หรือข้อตกลงอื่นๆ ที่จะช่วยให้การเล่นกีฬาเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

3. กระบวนการปฏิบัติจริงเพื่อความสนุกสนาน เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา เพราะเป็นกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาใช้ในสภาพจริง ทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และได้พัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ตามที่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

4. กระบวนการสรุป ประเมินผล และสุขปฏิบัติ เป็นกระบวนการสุดท้ายของการเรียน การสอนพลศึกษา เพราะเป็นการสรุปและประเมินผลของการเรียนการสอนที่ผ่านมาให้ผู้เรียนทราบเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น สิ่งที่ครูควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบจะมีทั้งในด้านการเล่น และพฤติกรรมแสดงออกของผู้เรียนเกี่ยวกับระเบียบ กติกา การมีน้ำใจนักกีฬา และอื่นๆ ที่ควรส่งเสริมให้ดีขึ้น ผู้เรียนจะได้มีเวลาพักก่อนที่จะทำความสะอาดร่างกายและเข้าเรียนในวิชาอื่นๆ ต่อไป

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาต้องอาศัยหลักสูตรแกนกลางเป็นแนวทาง และคำนึงถึงลักษณะและความต้องการด้านต่าง ๆ ของนักเรียนทุกระดับชั้น สิ่งแวดล้อม นโยบาย/ปรัชญาโรงเรียน ตลอดจนทฤษฎีการเรียนรู้ โดยดำเนินการดังนี้ 1) กำหนดแนวทางของกิจกรรม 2) คำนึงถึงความจำเป็น ลักษณะ ความสามารถ และความต้องการของนักเรียน 3) จัดกิจกรรมให้มีความสมดุลและครอบคลุมประสบการณ์หลายๆ รูปแบบ 4) คำนึงถึงคุณค่าของความคิดรวบยอดที่นักเรียน ทุกคนจะได้รับ 5) เลือกกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ตัวชี้วัด และปรัชญาพลศึกษา 6) สารระเนื้อหาของกิจกรรม ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมเพื่อให้เกิดสัมฤทธิ์ผลในทุกๆ ด้าน 7) สารระเนื้อหาของกิจกรรมขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของร่างกายและทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของนักเรียน 8) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียน ต้องมีการวางแผนล่วงหน้าเป็นปี 9) จัดกิจกรรมและประสบการณ์ให้น่าสนใจสำหรับนักเรียนทั้งชายและหญิง 10) จัดบริหารกิจกรรมให้ดีที่สุด เพื่อให้ นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเต็มที่

การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพเป็นสำคัญ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงให้ความสำคัญกับเรื่องทักษะกระบวนการ โดยผสมผสานเข้ากับเรื่องของความรู้ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมสัมฤทธิ์ผลของการเรียนรู้ จะเห็นได้จากผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน คือ สามารถปฏิบัติได้ หรือปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอในการดำเนินชีวิตประจำวัน จึงอาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการปฏิบัติคือ กระบวนการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ การที่ให้ผู้เรียนศึกษาตนเองโดยการสังเกตและได้เห็นตัวอย่างจากของจริงหรือการสาธิต ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติเกิดผลดีในการเรียนอย่างยิ่ง ขั้นตอนการปฏิบัติมี 4 ขั้นตอน คือ

1. สังเกตรับรู้ หมายถึง ให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างหลากหลายจากรูปภาพ วีดิทัศน์ การสาธิตของจริง จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และผู้เรียนสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอดได้
2. ทำตามแบบ หมายถึง ให้ผู้เรียนตามแบบอย่าง หรือตัวอย่างที่แสดงให้เห็นที่ละขั้นตอน โดยลำดับจากง่ายไปหายาก
3. ทำเองโดยไม่มีแบบ หมายถึง ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติเองโดยลำดับขั้นตอนตั้งแต่เริ่มต้นไปสู่ผลสำเร็จจากประสบการณ์ที่เคยเห็นได้ศึกษาด้วยตนเอง
4. ฝึกให้ชำนาญ หมายถึง ให้ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดความชำนาญหรือทำได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งอาจจะเป็นผลงานชิ้นเดิมหรือผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

จากความหมายของจุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งมุ่งเน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพเป็นสำคัญ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงให้ความสำคัญกับเรื่องทักษะกระบวนการ โดยสอดแทรกการปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมสัมฤทธิ์ผลของการเรียนรู้ จะเห็นได้จากผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism Theory)

ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) มาจากปรัชญาความรู้ (Epistemology) ของคอนสตรัคติวิสต์ เป็น ทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียน ซึ่งถ้าพิจารณาจากรากศัพท์ "Construct" แปลว่า "สร้าง" โดยในที่นี้หมายถึงการสร้างความรู้โดยผู้เรียนนั่นเอง เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เชื่อว่าการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสร้างมากกว่า การรับความรู้ โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ โดยการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศ

ใหม่ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับ ความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม มาสร้างเป็น ความเข้าใจของตนเอง หรือ เรียกว่า โครงสร้างทางปัญญา(Cognitive structure) หรือที่เรียกว่า สกีม่า (Schema) ดังนั้น เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอด ความรู้ ดังนั้น กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ จะมุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่ของแต่ละบุคคลผ่านทาง ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมการถ่ายทอดทฤษฎีกับหลักการข้อเท็จจริง ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ของตนเอง(Duffy and Cunningham :1996, สุมาลี ชัยเจริญและคณะ : 2550 ,สุมาลี ชัยเจริญ : 2554) นอกจากนี้ยังมีการให้ความหมายของทฤษฎีการเรียนรู้ คอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

Troutman and Lichtenberg (1998) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นการสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นกับตนเอง โดยมีการรวบรวมความรู้ใหม่ที่รับเข้าไปอยู่ในจิตใต้สำนึก(Schemata) การเรียนรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นได้จากการตั้งสมมุติฐานที่ตั้งขึ้น มีการพิสูจน์ หาข้อสรุปและเปรียบเทียบกับสรุปกับผู้อื่น

Krogh (1994) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาในการสร้างความรู้ เป็นผลมาจากการดูดซึมเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) และการปรับตัวเข้าสู่โครงสร้าง (Accommodation)

Martin (1994) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นกระบวนการผสมผสานระหว่างความรู้เก่าและความรู้ใหม่ โดยเน้นกระบวนการคิดโดยการเปรียบเทียบความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ที่ได้รับ

Fosnot (1996) กล่าวว่า ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความรู้ โดยอาศัยพื้นฐานจิตวิทยาปรัชญามานุษยวิทยา ที่กล่าวว่า ความรู้ได้มาอย่างไร ความรู้เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นภายในตัวคน โดยอาศัยสื่อกลางทางสังคมและวัฒนธรรม เป็นกระบวนการที่สามารถควบคุมได้ด้วยตนเอง ในการต่อสู้กับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างความรู้เก่ากับความรู้ใหม่ที่ได้รับ ความรู้ที่เกิดขึ้นจะผ่านความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

Qarareh (2016) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นบทบาทไปที่ตัวนักเรียนในฐานะผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนจะต้องสร้างความหมายให้กับความรู้ที่ได้รับโดยอาศัยประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมต่าง ๆ โดยนักเรียนแต่ละคนอาจมีวิธีการเข้าถึงความรู้แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้ตามแนวคิดนี้ครูจะต้องจัดบริบทให้สอดคล้องกับนักเรียนแต่ละคน เพื่อให้ นักเรียนสร้างความรู้ได้อย่างถูกต้อง

พรพิมล พรพิรชนม์ (2550) กล่าวว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการเกิดขึ้นภายในตัวบุคคล บุคคลจะเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เก่ากับสิ่งที่พบเห็น เกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญา ผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาได้ เมื่อ

เกิดความขัดแย้งทางปัญญา ผู้เรียนสามารถปรับปรุงข้อมูลเก่าที่มีอยู่แล้วสร้างความรู้ใหม่ที่เกิดผลดีต่อผู้เรียน

พรสวรรค์ สีป้อ (2550) กล่าวว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองโดยอาศัยประสบการณ์เดิม ผู้สอนเป็นผู้จัดกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ความรู้ใหม่จะเกิดขึ้นขณะที่ผู้เรียนทำกิจกรรม ความรู้เกิดจากการร่วมมือการทำงานเข้าใจกับปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

เวชฤทธิ์ อังคะระภัทรขจร (2555) กล่าวว่าทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เชื่อว่าความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น เกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมอย่างมีความกระตือรือร้น ผู้สอนมีหน้าที่คอยกระตุ้น จัดสถานการณ์ให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญาเพื่อผู้เรียนจะนำความรู้เก่ามาปรับและสร้างความรู้ใหม่ที่เกิดด้วยตนเอง

ธนัญญา ฝีมื้อสาร (2559) ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด คอนสตรัคติวิสต์ คือ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญในฐานะเป็นผู้สร้างความรู้ โดยนักเรียนต้องสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมหรือประสบการณ์ที่ติดตัวมาก่อนเข้าด้วยกัน แล้วเกิดเป็นความรู้ใหม่ที่นักเรียนสร้างขึ้น

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด คอนสตรัคติวิสต์เป็นกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับนักเรียน นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม โดยนักเรียนสร้างเสริมความรู้ผ่านกระบวนการทางจิตวิทยาด้วยตนเอง ครูไม่สามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาของนักเรียนได้ แต่ครูสามารถช่วยจัดสภาพการณ์ที่ทำให้เกิดภาวะไม่สมดุลทางปัญญาเพื่อให้นักเรียนปรับเปลี่ยนโครงสร้างทางปัญญาด้วยตัวนักเรียนเอง

คณิศ คุ่มกองสุวรรณ (2562) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยครูมีหน้าที่จัดบริบทให้เหมาะสมในการสร้างความรู้ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมา และสามารถนำ ความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้

กล่าวโดยสรุปทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นการสร้างความรู้ใหม่ของผู้เรียนที่เกิดขึ้น โดยใช้ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมและโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม ความสนใจและแรงจูงใจภายในตนเองเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้เรียนสร้างความรู้ของบุคคล จากประสบการณ์ในการแก้ไขสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและสามารถนำไปใช้เป็นฐานในการแก้ปัญหาหรืออธิบายสถานการณ์อื่นๆ และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกับผู้อื่นเพื่อกระตุ้นให้มีการสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา

2.2 แนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ มีพัฒนาการมาจากปรัชญาปฏิบัตินิยม (Pragmatism) ที่นำโดย James และ Dewey ในต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 และ การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์เกี่ยวกับวิธีการหาความรู้ในปรัชญาวิทยาศาสตร์ (Philosophy of science) ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นมุมมองเชิง ปรัชญา เกี่ยวกับธรรมชาติของ ความรู้ จึงแสดงถึงแนวคิดการสร้างสรรค์มากมายหลายประการ แต่นักทฤษฎีที่โดดเด่นคนหนึ่ง คือ ฌอง เพีย เจต (Jean Piaget) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การสร้าง ความหมายของมนุษย์เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ประสบการณ์ กับ ความคิด ของพวกเขา เขาสนใจที่จะให้กำเนิดความรู้ ความคิดเห็นของเขามี แนวโน้มที่จะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนามนุษย์ในสิ่งที่เกิดขึ้นกับ บุคคลที่แตกต่างจากการพัฒนาที่ได้รับ อิทธิพลจากบุคคลอื่น มีแนวคิดของนักวิจัยที่กล่าวถึง พอสรุปได้ดังนี้

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541) กล่าวว่า การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มีเงื่อนไข คือการเรียนรู้เป็นกระบวนการลงมือกระทำ (Active Process) ที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่ แล้ว รวมทั้งประสบการณ์เดิมมาสร้างความหมายในการเรียนรู้ของตนเอง ความรู้และความเชื่อที่ แตกต่างกันของแต่ละคน จะขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและขนบธรรมเนียมประเพณีและประสบการณ์ของผู้เรียน จะถูกนำมาเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและจะมีผล โดยตรงต่อการสร้างความรู้ใหม่ แนวคิด ใหม่ หรือการเรียนรู้ นั้นเอง

สุมาลี ชัยเจริญ (2554) กล่าวว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปในแบบที่ให้นักเรียนสร้างความรู้จากการช่วยแก้ปัญหา (Collaborative Problem Solving) กระบวนการเรียนการสอน จะ เริ่มต้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive Conflict) นั่นคือ ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมและโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม ไม่สามารถจัดการแก้ปัญหาที่นั้น ต้องมีการคิดค้น หรือการแสวงหาความรู้เพิ่ม เช่น การค้นคว้าจากหนังสือในห้องสมุด หรือ สารสนเทศเพิ่มเติมที่ เรียกว่า “การปรับโครงสร้างทางปัญญา” หรือ “การสร้างโครงสร้างใหม่ทางปัญญา”(Cognitive Restructuring) โดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหา จนกระทั่งหา เหตุผล หรือหลักฐานในเชิงประจักษ์มาจัดความขัดแย้ง ทางปัญญาภายในตนเอง และระหว่างบุคคลได้

ทิศนา แคมมณี (2544) กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็น “Active process” ที่เกิดขึ้นเฉพาะตัวบุคคล กระบวนการสร้างความรู้ เกิดขึ้นจากการได้ใช้ความรู้เก่าที่ได้รับจากประสบการณ์เดิมร่วมกับความรู้ใหม่ในการตัดสินใจ

2. ความรู้ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม สิ่งทีบุคคลได้รับ ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและการสร้างความรู้ใหม่ ความเข้าใจมีความแตกต่างจากความเชื่อ และมีผลต่อการสร้างแนวคิดหรือการเรียนรู้

อัมพร ม้าคนอง (2546) กล่าวถึงแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. การเรียนรู้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองความรู้และประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ใหม่ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีส่วนช่วยในการสร้างความรู้

2. ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการสร้างความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียนโดยการสร้างสถานการณ์ คำถามกระตุ้นท้าทายความสามารถในการสร้างความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน

วีชรา เล่าเรียนดี (2560) กล่าวถึง กล่าวถึงแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. การเรียน คือ การเสาะหาความหมาย โดยความหมายต้องอาศัยความเข้าใจโดยการเข้าใจภาพรวม เช่นเดียวกับความเข้าใจแต่ละส่วน ความเข้าใจแต่ละส่วนขึ้นอยู่กับบริบทขององค์รวม

2. การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องเข้าใจรูปแบบการทำงานของสมองของผู้เรียนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความหมายของการเรียนรู้ด้วยตนเองแทนการท่องจำ

เวชฤทธิ์ อังกะภักทชจร (2555) กล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการสร้างความรู้ของผู้เรียนแต่ละคนอาจสร้างความรู้แตกต่างกันขึ้นอยู่กับแนวทางการสอนของผู้สอน

2. ความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างความรู้ใหม่ มีปฏิสัมพันธ์ การปฏิบัติ ผ่านประสบการณ์ตรงและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นการสร้างความรู้ใหม่

3. ผู้สอนเป็นผู้มีหน้าที่จัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการสร้างความรู้

กล่าวโดยสรุปแนวคิดของทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนนำความรู้เดิมที่ผ่านจากประสบการณ์เป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ใหม่ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีส่วนช่วยให้เกิดการสร้างความรู้ใหม่ โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้การเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านสถานการณ์ที่ต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้

2.3 แนวคิดพื้นฐานในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างมากกว่าเป็นผู้ที่รับความรู้ ดังนั้น วิธีการสอนมักจะเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ฐานความรู้และเทคโนโลยีรวมทั้งปรัชญาความรู้ (Epistemology) เชื่อว่า ความรู้เป็นสิ่งที่ไม่คงที่ เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ดังนั้นวิธีการที่จะรู้ คือ

การสร้างความรู้ ดังนั้นวิธีการจัดการเรียนรู้ควรต้องปรับเปลี่ยนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่สามารถตอบสนองต่อสังคม ผู้เรียนจะต้องมีคุณลักษณะเป็นผู้ที่แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลาและสร้างองค์ความรู้ใหม่เพื่อนำมาใช้ในการดำรงชีวิตและแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และทฤษฎีที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะดังกล่าว คือ ทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ ที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับการสร้างความรู้ของผู้เรียน โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับข้อมูลสารสนเทศ จากแหล่งต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิด มีปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม และสร้างความเข้าใจ ผู้วิจัยขอนำเสนอแนวคิดต่างๆ ของนักออกแบบเกี่ยวกับแนวคิดเชิงทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

Driver and Oldham (1986) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. ขั้นปฐมนิเทศ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้เข้าใจจุดมุ่งหมายของบทเรียนและการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

2. ขั้นทบทวนความรู้เดิม เป็นขั้นสอบถามเพื่อให้นักเรียนแสดงออกถึงความรู้ ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ในเรื่องที่กำลังจะเรียนรู้

3. ขั้นปรับเปลี่ยนความคิด

3.1 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ เมื่อได้พิจารณาความแตกต่างและความขัดแย้งระหว่างความคิดของตนเองและผู้อื่น ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก เช่น กำหนดประเด็นและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด

3.2 การสร้างความรู้ใหม่จากการอภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนจะเห็นแนวทางหรือวิธีการที่หลากหลายทำให้ผู้เรียนสามารถกำหนดความรู้ใหม่ได้

3.3 ประเมินความรู้ใหม่ เป็นขั้นที่นักเรียนนำความรู้ใหม่มาประเมินโดยการทดลองหรือการคิดอย่างลึกซึ้ง

4. ขั้นนำความคิดไปใช้ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้อีกกับความรู้อื่นๆ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ที่คุ้นเคยและไม่คุ้นเคยได้

5. ขั้นทบทวน ผู้เรียนสะท้อนให้เห็นถึงวิธีคิดของตนเองมีการเปลี่ยนแปลง จากจุดเริ่มต้นเรียนอย่างไร

Yager (1991) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. ขั้นเชิญชวนในขั้นแรกนี้ผู้เรียนสังเกตสิ่งรอบตัวด้วยความอยากรู้อยากเห็น แล้วตั้งคำถามพิจารณาคาตอบที่เป็นไปได้ของคำถามที่ตั้งขึ้น จดบันทึก ชี้แจงสถานการณ์ที่การรับรู้ของผู้เรียนแตกต่างกัน

2. ขั้นสำรวจในขั้นนี้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ร่วมกันระดมพลังสมองเกี่ยวกับทางเลือกที่เป็นไปได้ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากสารสนเทศ ทาการทดลอง สังเกตการณ์ที่เฉพาะเจาะจง ออกแบบโมเดล รวบรวมและจัดกระทำข้อมูล ใ้ยุทธวิธีแก้ปัญหา อภิปรายการแก้ปัญหา ออกแบบและดำเนินการทดลองประเมินทางเลือกที่หลากหลาย วิเคราะห์ข้อมูล

3. ขั้นนำเสนอคำอธิบายและคำตอบของปัญหาในขั้นนี้ผู้เรียนสื่อความหมายของข้อมูลและความคิดเห็น สร้างและอธิบายโมเดล สร้างคำอธิบายใหม่ ทบทวนและวิจารณ์คำตอบเพื่อประเมินผล รวบรวมคำตอบชี้ให้เห็นคำตอบที่เหมาะสม

4. ขั้นนำไปปฏิบัติในขั้นนี้ผู้เรียนมีการตัดสินใจ นำความรู้และทักษะไปใช้ ถ่ายโยงความรู้และทักษะแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นำผลที่ได้จากการเรียนรู้และส่งเสริมความคิดเห็นใช้โมเดลและความคิดเห็นเพื่อให้เกิดการอภิปรายและการยอมรับจากเพื่อนๆ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. ขั้นปฐมนิเทศ เป็นการเปิดโอกาสผู้เรียนสร้างจุดหมายในการเรียนรู้เนื้อหาที่กำหนด
2. ขั้นทำความเข้าใจ ให้ผู้เรียนปรับแนวคิด บรรยายความเข้าใจของตน เช่น ใช้ใน การอภิปรายกลุ่มย่อย การเขียนผังความคิด การเขียนสรุปความคิด เป็นต้น
3. ขั้นจัดโครงสร้างแนวคิดใหม่ เป็นหัวใจสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีวิธีดังนี้

3.1 การช่วยผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ ความเข้าใจใหม่ โดยผู้สอนต้องช่วยวินิจฉัยความเข้าใจผิดของผู้เรียน ซึ่งทำโดยการสัมภาษณ์ซักถามผู้เรียนโดยตรง

3.2 การเขียนแผนผังมโนทัศน์

3.3 การตรวจสอบความเข้าใจ เพื่อตรวจสอบว่ามโนทัศน์เกิดการเชื่อมประสานระหว่างกันและกันและจัดระเบียบเป็นโครงสร้างความรู้แล้วหรือยัง เชื่อมสู่เครือข่ายของปัญหาที่ต้องพิสูจน์หรือยัง และตัวความรู้สามารถนำไปใช้ในบริบททางสังคมโลกแห่งความเป็นจริงได้หรือไม่

4. ขั้นนำแนวคิดไปใช้ เปิดการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดของตนที่สร้างขึ้นไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่หลากหลายคุ้นเคยและแปลกใหม่

5. ขั้นทบทวนหรือเปรียบเทียบความรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนตนเองว่า แนวคิดของตนได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมก่อนเรียนรู้อย่างไร เกิดโครงสร้างความรู้ใหม่อย่างไร

วัชรา เล่าเรียนดี (2560) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎี คอนสตรัคติ-วิสต์ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อมผู้เรียน จูงใจ ไร่้ความสนใจ

- 1.1 จูงใจ รั้ความสนใจของผู้เรียน
- 1.2 แจ้งจุดประสงค์
- 1.3 สร้างความสำคัญให้ผู้เรียน
2. ให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียน
 - 2.1 ระบุตัวอย่างและไม่ใชตัวอย่าง และให้ผู้เรียนสังเกตความแตกต่าง
 - 2.2 นิยามความหมายและมโนทัศน์
 - 2.3 อภิปรายร่วมกันให้ผู้เรียนระบุรายการจัดกลุ่มและอธิบาย
 - 2.4 มีส่วนร่วมกิจกรรมต่างๆ ทุกบทเรียน
 - 2.5 ทำ Concept map หรือ Mind map เพื่อเสนอแนวคิด/ข้อสรุป
 - 2.6 ใช้กิจกรรมฝึกการตัดสินใจ เช่น บทบาทสมมติ จำลองสถานการณ์
 - 2.7 แสดงรูปแบบพฤติกรรมที่คาดหวัง จากกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดขึ้น
3. ตรวจสอบความเข้าใจ โดยผู้สอนดำเนินการดังนี้
 - 3.1 ถามคำถามหลายประเภทที่ส่งเสริมความคิด คำถามไม่จำกัดคำตอบ แต่ไม่กว้างเกินไปและไม่มีจุดเน้น
 - 3.2 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความรู้ความคิดด้วยตนเอง
 - 3.3 ถามคำถามที่สำคัญ ใช้คำถามแบบเจาะลึก โดยยึดหลักการถามของ Taba และ Bloom เช่น คำถามเปิดประเด็น ถามให้จัดกลุ่ม และอธิบายประกอบ ถามย้ำจุดเน้นถามให้ อธิบายให้ชัดเจน และให้สรุป ถามเปิดประเด็น และถามให้ตีความ และติดตาม เป็นต้น
 - 3.4 ถามให้ผู้เรียนอธิบายมโนทัศน์ นิยามคุณลักษณะต่างๆ ด้วยตนเอง
 - 3.5 ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น
4. จัดโอกาสและเปิดโอกาสให้ปฏิบัติโดยตรง
 - 4.1 ให้ฝึกกิจกรรมและเปิดโอกาสให้ปฏิบัติโดยตรง
 - 4.2 แสดงรูปแบบของผลลัพธ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนปฏิบัติได้
 - 4.3 กระตุ้นการตอบสนองอย่างเปิดเผย
 - 4.4 ให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกทักษะและปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มที่
 - 4.5 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมพิจารณาว่าผู้เรียนคนใดเกิดความคิดความเข้าใจในประเด็นสำคัญและใครบ้างที่ต้องมีการอธิบายเพิ่มเติมให้
5. การคิดไตร่ตรองและสะท้อนความคิดเกี่ยวกับบทเรียน
 - 5.1 ให้นักเรียนได้มีโอกาสรวมสรุปบทเรียน
 - 5.2 เชื่อมโยงวัตถุประสงค์กับบทสรุปของบทเรียน
 - 5.3 ใช้คำถามระดับสูงที่ส่งเสริมการคิด ให้มีการตอบสนองผู้เรียนในบทสรุป

5.4 ใช้คำถาม 2 ระดับ เป็นอย่างน้อย (ความรู้ความเข้าใจ และวิเคราะห์สังเคราะห์)

5.5 เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายให้มากที่สุด

5.6 วัดและประเมินผลว่าบรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียนหรือไม่ เช่น การสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติงาน หรือการทดสอบย่อย

6. ให้การฝึกเพิ่มเติมหรือให้ทำโดยอิสระ

6.1 เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง

6.2 ให้ทำแบบฝึกหัดที่เกี่ยวกับบทเรียนโดยตรง นักเรียนสามารถใช้ความรู้และทักษะในสถานการณ์อื่นๆ ที่แตกต่างจากที่ฝึกเพียงเล็กน้อย

6.3 ให้ทำแบบฝึกหัดในห้องเรียนให้เสร็จเพียงบางส่วน

6.4 แสดงรูปแบบที่สมบูรณ์ ระบุผลลัพธ์ที่ต้องการจะให้เกิดกับผู้เรียน

เวชฤทธิ์ อังคะภักทรขจร (2555) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎี

คอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. ขึ้นเกิดความขัดแย้งทางปัญญาผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางความคิดที่เป็นผลมาจากความรู้เดิมกับสิ่งที่รับรู้ ใหม่ไม่สอดคล้องกันของผู้เรียนกับเพื่อนหรือ ผู้เรียนกับผู้สอนผู้เรียนสังเกตตีความข้อมูลแล้วนำมาเปรียบเทียบกับความรู้เดิมหรือ มโนทัศน์ ตามความเข้าใจเดิม ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง

2. ขึ้นแสวงหาคาตอบผู้เรียนค้นหาคาตอบเพื่อลดความขัดแย้งทางปัญญาที่เกิดขึ้นโดยวางแผน ลงมือปฏิบัติเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และตีความผู้เรียนสะท้อนความคิดและความขัดแย้งกับผู้เรียนจนสามารถ สรุปคาตอบเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการจะรู้

3. ขึ้นตรวจสอบความเข้าใจผู้เรียนคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงผลการศึกษาค้นคว้ากับความเข้าใจของตนเอง ใช้เหตุผลในการประนีประนอมความขัดแย้งทางปัญญาจนสามารถสร้างความรู้และกระบวนการเรียนรู้ของตนเองขึ้นมา

4. ขึ้นการประยุกต์ใช้ความรู้ผู้เรียนนำความรู้ ทักษะและกระบวนการที่ได้เรียนรู้มาใช้ อธิบายตัดสิน แก้ปัญหา หรือดำเนินชีวิตของตนเองได้อย่างเหมาะสมผู้เรียนอาจจะศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากเรื่องที่เรียน ผู้สอนอาจนำเสนอข้อมูล สถานการณ์ คำถามใหม่ ซึ่งสัมพันธ์กับสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว ทำให้นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าเพื่อตรวจสอบความเข้าใจตนเองต่อไป

กล่าวโดยสรุป รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาผู้เรียนคือ การควบคุมตนเอง มีโอกาสได้เรียนรู้ และแก้ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นและการร่วมมือกับผู้อื่น นอกจากนี้ความขัดแย้งยังเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เพื่อนำไปแก้ปัญหาและพัฒนาไปสู่ ความร่วมมือ ระหว่างบุคคล และนำไปสู่ การพัฒนา ความเป็นตัวของตัวเอง การทำกิจกรรมผ่าน กระบวนการกลุ่ม บทบาทการเป็นผู้สอนไปสู่การเป็น

ผู้สร้าง โดยการลดบทบาทจากการสอนเป็นการแนะนำ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง การเสริมแรงไปสู่ความสนใจ โดยเป็นผู้ให้การสนับสนุน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ และคอยติดตามความสนใจและสิ่งที่ผู้เรียนรู้เพื่อช่วยให้มีการเรียนเป็นรายบุคคล

ทิสนา แคมมณี (2561) อธิบายถึงหลักการทั่วไปในการนำแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ไปใช้ไว้ดังนี้

1. ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ผลของการเรียนรู้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้ (process of knowledge construction) และ การตระหนักรู้ในกระบวนการนั้น (reflexive awareness of that process) เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง (authentic tasks) ครูจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนเห็น นักเรียนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2. เป้าหมายของการสอนจะเปลี่ยนจากการถ่ายทอดให้นักเรียนได้รับสาระความรู้ ที่แน่นอนตายตัวไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลายการเรียนรู้ทักษะต่างๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้

3. ในการเรียนการสอน นักเรียนจะเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว (active) นักเรียนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง โดยการให้นักเรียนอยู่ในบริบทจริงซึ่งไม่ได้หมายความว่านักเรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริงเสมอไป แต่อาจจัดเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อวัสดุ โดยนักเรียนสามารถจัดกระทำ ศึกษา สำรวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้น ๆ จนเกิดเป็นความรู้ ความเข้าใจขึ้น ดังนั้นความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคิดการจัดกระทำข้อมูลไม่ได้เกิดขึ้นได้ง่าย ๆ จากการได้รับข้อมูลหรือมีข้อมูลเพียงเท่านั้น

4. ในการจัดการเรียนการสอน ครูจะต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคมจริยธรรม (sociomoral) ให้เกิดขึ้น กล่าวคือนักเรียนจะต้องมีโอกาสเรียนรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้ เพราะลำพังกิจกรรมและวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลายที่ครูจัดให้ หรือนักเรียนแสวงหามาเพื่อการเรียนรู้ ไม่เป็น การเพียงพอ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดและประสบการณ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และบุคคลอื่นๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ ของนักเรียนกว้างขึ้น ซับซ้อนขึ้นและหลากหลายขึ้น

5. ในการเรียนการสอน นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยนักเรียนจะนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้ เช่น นักเรียนจะเป็นผู้เลือกสิ่งที่ต้องการเรียนเองตั้งกฎระเบียบเอง เลือกผู้ร่วมงานได้เอง และรับผิดชอบในการดูแลรักษาห้องเรียนร่วมกัน

6. ในการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะมีบทบาทแตกต่างไปจากเดิม คือ จากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ และควบคุมการเรียนรู้ เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวก และช่วยเหลือนักเรียนในการเรียนรู้ ให้คำปรึกษา แนะนำทั้งทางด้านวิชาการ และด้านสังคมแก่นักเรียน ดูแลให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหา และประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน นอกจากนี้ครูยังต้องมีความเป็นประชาธิปไตย และมีเหตุผลในการสัมพันธ์กับนักเรียนด้วย

7. ในการประเมินผลการเรียนการสอน เนื่องจากการเรียนรู้ตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์นี้ ขึ้นกับความสนใจและการสร้างความหมายที่แตกต่างกันของบุคคล ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงมีลักษณะหลากหลาย ดังนั้นการประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีลักษณะประเมินตามจุดมุ่งหมายในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล ควรใช้วิธีการหลากหลายโดยอาศัยบริบทจริงที่มี

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) ได้ให้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ไว้ ดังนี้

1. ให้นักเรียนตั้งคำถาม แล้วใช้คำถามและความคิดเห็นของนักเรียนในการวางแผน การสอน
2. ยอมรับและสนับสนุนความคิดเห็นของนักเรียน
3. ส่งเสริมความเป็นผู้นำ ความร่วมมือ การหาแหล่งข้อมูลข่าวสาร และการนำ ความคิดเห็นไปปฏิบัติ อันเป็นผลเนื่องมาจากกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน
4. ใช้ความคิดเห็น ประสบการณ์ และความสนใจของนักเรียน เพื่อให้บทเรียนดำเนินไปอย่างมีความหมาย
5. สนับสนุนให้นักเรียนเสนอแนะสิ่งที่เป็นสาเหตุของเหตุการณ์หรือสถานการณ์และสนับสนุนให้นักเรียนทำนายผลที่จะเกิดขึ้น
6. สนับสนุนให้นักเรียนทดสอบความคิดเห็นของตนเอง เช่น ตอบคำถามที่ตัวเองตั้งขึ้น พิจารณาว่าอะไรเป็นสาเหตุ และทำนายผลที่ตามมา
7. ค้นหาความคิดเห็นนักเรียนก่อนนำเสนอความคิดเห็นของครู หรือก่อนศึกษา ความคิดเห็นจากหนังสือเรียนหรือจากแหล่งอื่น
8. สนับสนุนให้นักเรียนท้าทายความคิดเห็นของกันและกัน
9. ใช้ยุทธวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ซึ่งเน้นความร่วมมือ การนับถือซึ่งกันและกันและใช้ กลยุทธ์ของการแบ่งงานกันทำ
10. สนับสนุนให้มีการสะท้อนความคิดและมีการวิเคราะห์วิจารณ์ความคิดเห็นของกันและกัน แสดงความเคารพและใช้ทุกความคิดเห็นที่นักเรียนสร้างขึ้น

11. สนับสนุนให้มีการวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง รวบรวมพยานหลักฐานที่สนับสนุน ความคิดเห็นและสร้างความคิดเห็นใหม่อันเนื่องมาจากประสบการณ์และพยานหลักฐานใหม่ความสัมพันธ์ของพลศึกษากับทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

กว่าทศวรรษที่ผ่านมาความแตกต่างของวิธีการจัดการเรียนรู้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ได้ถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายในด้านการศึกษาโดยใช้ในการสำรวจการเชื่อมโยงระหว่างความรู้ ความหมายและการเรียนรู้ แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์สามารถใช้ในการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเชื่อมโยงประสบการณ์ในห้องเรียนกับชีวิตจริงของผู้เรียน นักวิจัยได้พัฒนาและให้ความสำคัญแก่ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา (Grehaigne, Richard, & Griffin, 2005; Kirk & Macdonald, 1998; Kirk & MacPhail, 2002; Light, 2006; Light & Fawns, 2003; Rink, 2001; Rink, French, & Tjeerdsma, 1996) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเห็นได้ชัดในงานวิจัยเกี่ยวกับ Teaching Games for Understanding (TGfU) (Griffin & Butler, 2005; Light, 2005a; Rink, 1996; Rovegno, 1998) การพัฒนาส่งเสริมโดยนักวิจัยมีการอภิปรายอย่างกว้างขวางจากธรรมชาติของการเรียนรู้การค้นหาหลักฐานโดยทำการวิจัยในโรงเรียนโดยใช้ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Fox, 2001) ตั้งแนวคิดจากการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาสะท้อนมุมมองของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ในรูปแบบ Teaching Games for Understanding (TGfU) ของ Bunker and Thorpe (1982) จัดเป็นตัวอย่างของแนวคิด Social Constructivist โดยที่รูปแบบ TGfU ให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาพร้อมกับเพื่อนในชั้น เรียนและสนับสนุนการพัฒนากลยุทธ์ เป็นที่ยอมรับความสำคัญของทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ในพลศึกษาโดยความสำคัญนี้เริ่มจากการยอมรับ TGfU ที่ยึดหลัก Social Constructivist ในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นสำคัญ นั้น มีรากฐานมาจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ในวิชาพลศึกษา ตัวอย่างรูปแบบการสอนแบบผู้เรียนเป็นสำคัญได้รับการพัฒนาโดย Mosston (1972) ซึ่งยึดหลักทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ แนวคิดในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ดังนี้

1. การสำรวจทบทวนความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน Azzarito & Ennis (2003) ทาการศึกษาเกี่ยวกับการเชื่อมโยงแนวคิดของ Social Constructivist ไปสู่การสอนพลศึกษา ได้เสนอว่ากระบวนการสอนและการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์ในชั้น แรกครูควรจำประสบการณ์ครั้งก่อนของผู้เรียนและครูต้องจำได้ว่าผู้เรียนเรียนรู้อยู่ในช่วงใดเพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างความรู้ของผู้เรียนโดยเริ่มต้นของแต่ละบทเรียนครูจะถามคำถามถึงความรู้ก่อนของผู้เรียนและแสดงให้เห็นถึงข้อมูลที่สำคัญเช่นตำแหน่งที่เหมาะสมในสนามความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้น ด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่แล้วจากแหล่งต่างๆ เช่น สังคม

สิ่งแวดล้อม รวมทั้ง ประสบการณ์เดิมมาเป็นเกณฑ์ช่วยการตัดสินใจ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544)

ตัวอย่างเช่น การถามข้อมูลจากบทเรียนครั้ง ก่อนเพื่อดึงความสนใจของผู้เรียน โดยครูถามว่าจะเกิดอะไรขึ้น ถ้าผู้เล่นสีฟ้าหยุดตรงสีแดงและส่งบอลออก ขณะที่ผู้เรียนไม่แน่ใจการตอบและดูที่กระดาน และมีผู้เรียนตอบอย่างมั่นใจว่าเตะมุม แต่มีผู้เรียนคนหนึ่งในห้องเรียนกล่าวว่า มันมีความแตกต่างกันอย่างมาก เมื่อครูออกไปและชี้ตำแหน่งในสนามและบอกตำแหน่งที่กำลัง จะเล่นเมื่อผู้เรียนต้องการที่จะรู้ว่าตำแหน่งอะไรเป็นสิ่งที่ครูไม่สามารถอธิบายได้แต่ครูจำเป็นต้องที่จะให้ผู้เรียนเห็นมันจริงๆ เพื่อความเข้าใจ

2. การกระตุ้นผู้เรียนจาก คำถาม ปัญหา หรือสถานการณ์ ที่นำไปสู่ความขัดแย้งทางปัญญา Rovegno (1998) เสนอว่าการเพิ่มคำถามในกระบวนการ เมื่อครูถามคำถามจะเป็นการไม่เหมาะสม ถ้าครูบอกคำตอบเวลาผู้เรียนไม่ตอบสนอง

3. การสร้างแนวคิดใหม่เพื่อปรับความขัดแย้งทางปัญญา Jonassen (1999) ได้นำเสนอ ลักษณะของสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ เพื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย จะต้อง มีคุณลักษณะของการทำกิจกรรม (Active) กระบวนการเรียนรู้มีส่วนร่วมของผู้เรียน เกิดจากความตั้งใจและความรับผิดชอบตัวอย่างเช่น การเล่นเกมของเด็กๆ พวกเขาจะเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเล่นระหว่างกัน โดยพวกเขาไม่ต้องมาเรียนรู้วิธีการเล่นในชั้น เรียน ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ทักษะ ความรู้ ที่ได้เกิดจากการแลกเปลี่ยนกับสมาชิกคนอื่น โดยใช้วิธีการสื่อสารและการลงมือปฏิบัติเอง ตลอดจนการสะท้อนผลหลังการเรียนรู้ ชั้นทำความเข้าใจ คือ ผู้สอนให้ผู้เรียนปรับแนวคิดปัจจุบันหรือบรรยายความเข้าใจของตนเองในหัวข้อที่กำลังเรียน ซึ่ง ผู้เรียนแต่ละคน อาจจะมีแบบจำลองทางความคิดรวบยอดที่อาจจะไม่สมบูรณ์ในตอนแรกที่เริ่มเรียน โดยผู้เรียนอาจจะทำกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น อภิปรายกลุ่มเล็กเขียนผังความคิด การเขียนสรุปความคิด เป็นต้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544)

จากความหมายของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ สรุปได้ว่า การเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะมีบทบาทแตกต่างไปจากเดิม คือจากการเป็นให้ความรู้ และควบคุมการเรียนรู้เพียงทางเดียว เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวก และช่วยเหลือนักเรียนในการเรียนรู้ ให้คำปรึกษา แนะนำทั้งทางด้านวิชาการ และด้านสังคมแก่นักเรียน ดูแลให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหา และประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน นอกจากนั้นครูยังต้องมีความเป็นประชาธิปไตย และมีเหตุผลในการสัมพันธ์กับนักเรียนด้วย

3. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

การรายงานเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในตอนนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ในด้านของความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ประเภทของความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ การประเมินความคิดสร้างสรรค์ และการวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1959) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางสมองที่มีลักษณะความคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) คือ สามารถคิดได้หลากหลายทิศทางหลายแง่หลายมุมคิดได้กว้างไกล ความคิดแบบอบเนกนัย ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

Mednick (1978) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ องค์ประกอบในแบบใหม่ๆ ได้ และถ้าสิ่งที่นำมาเชื่อมโยงกันนั้น มีความห่างไกลกันมากเพียงใด การเชื่อมโยงสัมพันธ์ก็มีความสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงนั้น Torrance and Myers (1972) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความรู้สึกที่ไวต่อปัญหาและ สามารถรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ ๆ หรือผลผลิตใหม่ๆ ได้

Gardner (1993) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหา และการคิดผลิตภัณฑ์และการหิบบกคำถามใหม่ๆ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ประการคือ

1. ความคิดแง่บวก (positive thinking) คือ การคิดโดยไม่ได้มีนัยที่เกี่ยวกับ ความแตกต่าง หรือแปลกใหม่ ทั้งนี้ความคิดแง่บวกเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัย ซึ่งตรงข้ามกับการคิดแง่ลบ (negative thinking) ซึ่งหมายถึง ความคิดที่ไม่ดีงาม คิดไม่ดีต่อผู้อื่นหรือตนเอง คิดบั่นทอนกำลังใจ

2. การกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร (constructive thinking) ใช้ในความคิดที่ไม่ทำลายล้าง การคิดและการกระทำในเชิงลบที่มุ่งทำลาย เป็นลักษณะการเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ และสามารถเอาไปใช้ได้

3. การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ (Creative thinking) ซึ่งเป็นความหมายเกี่ยวกับความหมายทั่วไปในภาษาอังกฤษ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

บรรจง อมรชีวิน (2554) ได้ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความคิดใหม่ ภายใต้การทำงานของการคิดที่ประสานกัน โดยมีจินตนาการเป็นแรงขับเคลื่อนได้พบความหมายที่ คล้ายคลึงกัน จึงสรุปความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ได้ว่าเป็นความสามารถทางการคิดอย่างอิสระ และหลากหลาย สามารถเชื่อมโยง ดัดแปลง ปรับปรุงก่อให้เกิดการสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณค่า มีเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

อารี พันธุ์มณี (2557) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิด ในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิด ดัดแปลง ประยุกต์จากความคิด เดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมกับการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการ เกิดจากการสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการ ไปสู่การจินตนาการประยุกต์ จะทำให้เกิดผล งานความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

อชิร กลิ่นอำภา (2559) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดโยงสัมพันธ์ โดยอาศัยกระบวนการรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ๆ ความคิดใหม่ๆ หรือผลผลิตใหม่ๆ โดยมีกระบวนการคิด 4 ประเภท ได้แก่ ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ

ชัชฎา ทรรณลักษณ์ (2560) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง กระบวนการทางสมองที่ได้จากการคิดหลากหลายแง่มุม ทำให้เกิดการต่อยอดทางความคิด ส่งผลให้เกิดงานประดิษฐ์ใหม่ๆ ขึ้นมา

ประภัสสร ดิษสกุล (2562) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทาง การคิด จินตนาการในการริเริ่ม สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยใช้กระบวนการทางปัญญาขยายขอบเขตความคิด เชื่อมโยง ดัดแปลง ปรับปรุง ความคิดไปสู่องค์ความรู้ที่แตกต่างจากเดิม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าอย่าง เหมาะสม

ธีรรัตน์ เขียวแก้ว (2563) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอัน นำไปสู่การคิดค้น ประดิษฐ์ หรือผลิตสิ่งแปลกใหม่สามารถนำมาประยุกต์ให้เป็นประโยชน์ได้ สามารถ คิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่หลากหลาย หรือสามารถคิดเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ที่ดูเหมือนไม่สัมพันธ์กันมา รวมกันเพื่อการแก้ปัญหาในแนวทางใหม่ที่เอื้อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม นอกจากนี้ความคิด สร้างสรรค์เป็นความคิดโยงสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อนึกถึงสิ่งใดสิ่งนั้นจะสามารถเป็นตัวเชื่อมโยงให้ สามารถนึกถึงสิ่งอื่นๆ ที่สัมพันธ์กันต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ได้

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้หลายมุม หลากๆ ด้านทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่ ริเริ่มอะไรที่ใหม่ โดยอาจจะมีพื้นฐานความรู้เดิมและทำให้เห็นถึงความสามารถของสมองในการเห็นถึง ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การเชื่อมโยง สิ่งต่างๆรอบตัวที่เกิดขึ้น

ทำให้เกิดการเรียนรู้จนทำให้เกิดความคิดใหม่ร่วมถึงการจินตนาการและนำไปสู่การคิดค้นประดิษฐ์ สิ่งแปลกที่ใหม่หรือการแก้ปัญหา

3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้เสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจไว้หลายท่านดังนี้

ทฤษฎีของทอแรนซ์

Torrance (1964) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ไว้ ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่อง ขาดหายไป แล้วจึงรวบรวม ความคิด หรือตั้งเป็นสมมติฐานทำการทดสอบสมมติฐานและเผยแพร่ผลที่ได้จากการทดสอบ สมมติฐานนั้นซึ่งแบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact-Finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่การเกิดความรู้สึกกังวล มีความสับสนวุ่นวาย เกิดขึ้นในจิตใจแต่ไม่สามารถ บอกได้ว่าเป็น อะไร จากจุดนี้ก็ พยายาม ตั้งสติและหาข้อมูลพิจารณาว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสนหรือสิ่งทำให้เกิดกังวลในนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) ขั้นนี้เกิดจากขั้นที่ 1 เมื่อได้รับพิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึงเข้าใจและสรุปว่าความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายใจนั้นก็คือการเกิดปัญหานั้นนั่นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea-Finding) ขั้นนี้ก็ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิด ตั้งสมมติฐานขึ้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ในขั้นนี้จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-Finding) ขั้นนี้ก็จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ค้นพบ แล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไรและต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหา หรือการค้นพบทอแรนซ์ได้ทำการศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัยต่างๆ ปรากฏผลดังรายละเอียดต่อไปนี้ (ลักขณา สิริวัฒน์, 2549)

สำหรับอายุ 12 ถึง 14 ปี เด็กวัยนี้จะมีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ มากและยังไม่มี การวางแผนสำหรับอนาคตของตนเอง รักสนุกไม่คำนึงถึงเหตุผล เด็กที่มีพรสวรรค์จะมี การแสดงออกถึงจินตนาการของตนในด้านต่าง ๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี หรือเครื่องดนตรีกลไก เป็นต้น เด็กจะเริ่มต่อต้านระเบียบ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ต้องการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตนเอง นอกจากนี้เขายังจะมีความรู้สึกไม่มั่นใจในตนเอง อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และ อารมณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนฝูงก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย เนื่องจากกลัวว่าเพื่อนจะไม่ ยอมรับตน

เด็กควรมีโอกาสเรียนรู้ถึงการเลือกอาชีพ แม้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปภายหลังก็ตามหาก มีโอกาสทำงานที่ยากๆ น่าสนใจ มีการฝึกการตัดสินใจ จะไม่ทำให้เด็กแตกออกไปจากกลุ่มเพื่อน และยังทำใหม่ การตั้งเพื่อนไปในทางที่ถูกต้อง ควรมีการฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตความต้องการของคน อื่นและรู้จักเคารพในความเห็นของผู้อื่นด้วย

ทฤษฎีโครงสร้างทางสมองของกิลฟอร์ด Guilford (1967) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะได้ทำการศึกษาและวิจัยการ วิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) ของสติปัญญา โดยเน้นศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความ มีเหตุผลและแก้ปัญหาในที่สุดเขาได้เสนอทฤษฎีโครงสร้างเชาวน์ปัญญา (Structure of Intellect Theory) อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็นแบบจำลองมิติ (Three Dimensional Model) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2545) ได้นำเสนอไว้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Contents) มิติที่เป็นข้อมูล หรือสิ่งเร้า ที่เป็นสื่อในการคิด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural: F) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอนซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกรู้จักคิดได้ เช่น ภาพเขียน ภาพปั้น เป็นต้น
2. สัญลักษณ์ (Symbolic: S) หมายถึง ข้อมูลซึ่งอยู่ในรูปเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ
3. ภาษา (Semantic: M) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ กันสามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อแม่เพื่อนชอบโกรธเสียใจ เป็นต้น
4. พฤติกรรม (Behavior: B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกกิริยา อากา การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้ง ทักษะคิด การรับรู้การคิด เช่น การยิ้ม การสั่นศีรษะการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีคิด (Operations) มิติที่แสดงถึงลักษณะกระบวนการทำงานของสมองแบ่ง ออกได้ 5 ลักษณะ ดังนี้

1. การรู้และการเข้าใจ (Cognition: C) หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลมๆ ทำด้วยยางผิวเรียบก็บอกได้ว่าเป็น ลูกบอล
2. การจำ (Memory: M) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาและสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ เช่น การท่องสูตรคูณ การร้องเพลง
3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent: D) หมายถึง ความสามารถของสมองใน การตอบสนองได้หลายๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ ซึ่งกิลฟอร์ดได้อธิบายว่า

ความคิดอเนกนัยก็คือ ความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง เช่น ให้ออกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “ใจ” มาให้มากที่สุด

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent: C) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้ การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้ เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation: E) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสิน ข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เช่น การตัดสินใจการประกวดต่างๆ

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Products) มิติที่แสดงถึงผลที่ได้รับจากการทำงานของสมอง เมื่อสมองได้รับข้อมูลมากมิติด้านเนื้อหาและใช้ความสามารถในการตอบสนองต่อข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่ได้รับใน มิติด้านวิธีการคิดแล้ว ผลที่ได้จะออกมาเป็นมิติด้านผลการคิด ซึ่งผลของการคิดแบ่งเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. หน่วย (Unit: U) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น คน แมว นก เป็นต้น

2. จำพวก (Classes: C) หมายถึง ประเภท หรือจำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น คน แมว ปลา วาฬ เป็นจำพวกเดียวกันเพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนม

3. ความสัมพันธ์ (Relations: R) การเชื่อมโยงผลที่ได้จากการจับคู่เข้าด้วยกัน โดยอาศัย ลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบ กับระบบก็ได้ เช่น พระกับวัด คนกับบ้าน นกกับรัง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System: S) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลายๆ คู่ เข้าด้วยกัน อย่างมีระบบแบบแผน อย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอน เช่น 1 3 5 7 9 เป็นระบบเลขคี่

5. การแปลงรูป (Transformation: T) การเปลี่ยนแปลงปรับปรุง หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การแปลงรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรง 4 เส้น

6. การประยุกต์ (Implication: I) หมายถึง ความเข้าใจ ในการนำข้อมูล ไปใช้ขยาย ความ เพื่อพยากรณ์ หรือคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา เช่น ประเภท “ถ้า.... แล้ว...” ก็เป็นพวกใช้ คะเน โดยอาศัยเหตุและผล

ทฤษฎีการคิดของ เดอ โบโน

Debono (1984) เสนอแนวคิดและเทคนิคในการคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็น เรื่องที่สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดกันได้ โดยการฝึกการสอนเหมือนกับทักษะหรือความสามารถด้านอื่นๆ เขาเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ โดยเฉพาะความเจริญก้าวหน้าของศิลปะวิทยาการ ด้านต่างๆ เกิดมาจากความคิดของมนุษย์ทั้งสิ้น เขาเสนอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องสร้างหรือ ฝึกให้คุณได้คิดและเสนอวิธีการวัดความคิดว่าจะต้องวัดที่ผลผลิตของความคิดที่สามารถ นำไปใช้

แก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ดังจะเห็นได้จากความก้าวหน้าทางวิทยา การแขนงต่าง ๆ ความเจริญ ทางเทคโนโลยีที่พัฒนาต่อไปอย่างไม่หยุดยั้งเป็นผลมาจากความคิดและเป็นความคิดสร้างสรรค์ของ มนุษย์ที่เกิดขึ้น เดอโบโน อธิบายความคิดของมนุษย์ ไว้ 2 ลักษณะ คือ

1. แนวความคิด (Vertical Thinking) หมายถึง ลักษณะของการคิดเชิงเหตุผลเป็น การคิด เชิงตรรกะ (Logical Thinking) การคิดวิพากษ์วิจารณ์ คิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการ คิด ระเบียบวิธีวิทยาศาสตร์ (Scientific Method)

2. การคิดด้านข้าง (Lateral Thinking) หมายถึง เป็นลักษณะของการคิดออกไปจาก ขอบเขตของความคิดเดิมซึ่งปิดกั้นแนวคิดใหม่ การคิดนอกกรอบจะก่อให้เกิดแนวคิดใหม่หลาย ๆ อย่างก่อให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใหม่ ๆ เขาเชื่อว่านักคิด นักประดิษฐ์ นักเทคโนโลยี ควรเป็นผู้ที่มี ความสามารถในการคิดแบบ Lateral Thinking จึงจะเป็นบุคคลที่สามารถสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใช้ ให้เกิดประโยชน์ได้ กระบวนการคิดใน 2 ลักษณะนี้ไม่ได้แยกกันอย่างอิสระ แต่การคิดทั้งสองลักษณะ มี ความสัมพันธ์และสนับสนุนกันและกัน ในการนำความคิดไปสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ โดยเสนอ กระบวนการคิดออกไประยะต่างๆ 2 ระยะ คือ

การคิดระยะที่ 1 (First-Stage Thinking) เป็นระยะของกระบวนการคิดนอกกรอบ (Lateral Thinking) เป็นการคิดให้เกิดแนวคิดในการพิจารณาปัญหา เพื่อจะได้กำหนดให้ชัดเจนว่า ปัญหาที่แท้จริง คืออะไรและสามารถแสวงหาแนวคิดมาสร้างหรือก่อกำเนิดความคิด (Generating Ideas) ที่จะใช้แก้ปัญหา

การคิดระยะที่ 2 (Second-Stage Thinking) เป็นระยะของกระบวนการคิดในกรอบ (Vertical Thinking) นั้นหมายถึง เมื่อใช้กระบวนการคิดระยะที่ 1 แล้วจะทำให้เกิดการสร้างแนวคิด (Generating Ideas) ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา การคิดระยะนี้จะเป็นการทดสอบแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้จากการ วิเคราะห์ระยะที่ 1 ว่าแนวคิดใดมีความเหมาะสมและสามารถนำมาพัฒนาใช้ใน การแก้ปัญหาที่ ต้องการได้

ทฤษฎีชินเนคติคของกอร์ดอน

เป็นทฤษฎีที่อธิบายการเกิดขึ้นของความคิดสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่าง จากทฤษฎี ทัว ๆ ไปที่กล่าวถึงว่าความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลแต่ละคน แต่ทฤษฎีชินเนคติคนี้พูดถึง ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นเมื่อให้บุคคลที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันมาก ๆ ทั้งทางด้านบุคลิกภาพ และ ความคิดมาทำงานร่วมกันในระบบกลุ่ม (วินิซ สุธารัตน์, 2547) ศาสตราจารย์วิลเลียม เจ เจ กอร์ดอน (1961 อ้างถึงใน วินิซ สุธารัตน์, 2547) ได้เสนอ แนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์ ที่ดีเด่นั้นขึ้นอยู่กับความหลากหลายของ ความชำนาญ ความรู้และประสบการณ์ที่น่าสนใจของแต่ละ บุคคล ผลทางปฏิบัติของความคิด สร้างสรรคย่อมบังเกิดขึ้นบนพื้นฐานและมรรควิธีเดียวกันในทุก สาขาวิชาชีพ เกณฑ์ในการรวมกลุ่ม บุคคลนั้นเน้นลักษณะภูมิหลังทางอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญว่า

ทางด้านสติปัญญา เพราะกลไกทาง อารมณ์นั้นจะเกิดกับปฏิกิริยาโดยตรงได้รวดเร็ว และง่าย เมื่อเผชิญต่อปัญหาทันทีทันใด

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนของกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากทฤษฎีและเทคนิคของ นักจิตวิทยาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น ดังนี้ 1) การค้นหาปัญหา 2) การค้นพบ สาเหตุของปัญหา 3) การค้นพบแนวคิดในการแก้ปัญหา 4) ดำเนินการแก้ปัญหา

3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ตามแนวคิดของ Guilford (1967) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทาง สมองที่เกิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือที่เรียกว่าลักษณะการคิดนอกกรอบ หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ ได้ มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่งจะ นับ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิด ใน สถานการณ์ต่างๆ ได้ความคิดยืดหยุ่นเน้นเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ๆ ของความคิด แบบ คล่องแคล่วนั่นเองเป็นตัวเสริมและเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็น หมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิด ธรรมดาหรือความคิดง่ายๆ ความคิดริเริ่มอาจจะเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและ ประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็น รายละเอียด ในสิ่ง ที่คนอื่นมองไม่เห็นและยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย (อารี พันธมณี, 2557)

Guilford and Hoepfner (1971) ได้ศึกษาองค์ประกอบเพิ่มเติม และพบว่าความคิด สร้างสรรค์ต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบ

- 1) ความคิดริเริ่ม (Originality)
- 2) ความคิดคล่องตัว (Fluency)
- 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
- 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
- 5) ความคิดไวต่อปัญหา (Sensitivity Problem)
- 6) ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)
- 7) ความซึมซับ (Penetration)

8) ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

Torrance (1973) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ความคิดคล่อง (fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดได้หลากหลายเพื่อ
 ตอบต่อคำถาม

2) ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) หมายถึง ความสามารถในการกระทำต่อปัญหาและคิดได้
 หลากหลาย สามารถแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ได้หลายด้าน

3) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแสดงที่แปลกใหม่
 โดย ไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป

Dalton (1987) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ ควรมีองค์ประกอบ 8 ประการ โดย 4
 องค์ประกอบ และเป็นความสามารถทางสติปัญญาและ 4 องค์ประกอบหลังเป็นความสามารถ
 ทางด้านจิตใจและ ความรู้สึก ดังนี้

1. การคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความประณีต หรือความละเอียดลออ (Complexity)
5. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)
6. ความสลับซับซ้อน (Complexity)
7. ความกล้าเสี่ยง (Risk-Taking)
8. ความคิดคำนึงหรือจินตนาการ (Imagination)

Jellen and Urban (1986) กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ มีดังต่อไปนี้

- 1) ความคิดคล่องตัว
- 2) ความคิดยืดหยุ่น
- 3) ความคิดริเริ่ม
- 4) ความคิดละเอียดลออ
- 5) การกระทำที่แสดงถึงการเสี่ยงอันตราย
- 6) การผสมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่น การจัดรวมสิ่งต่าง ๆ ให้มีความต่อเนื่อง
- 7) อารมณ์ขัน

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบดังนี้

1) ต้องเป็นสิ่งใหม่ สิ่งที่เกิดสร้างสรรค์ออกมานั้นต้องเป็นการคิดที่ไม่มีมาก่อน และไม่ได้
 ลอกเลียนแบบใคร

2) ต้องใช้การได้ สามารถนำมาพัฒนาให้เป็นจริงและใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม ตอบสนอง ต่อวัตถุประสงค์ของการคิดได้เป็นอย่างดี ความคิดสร้างสรรค์จึงต้องเป็นความคิดที่มีเหตุผลสามารถ นำไปใช้แก้ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยวิธีเดิม หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ใช้ประโยชน์ได้ดีกว่าของเดิมที่ใช้กันอยู่

3) ต้องมีความเหมาะสม ถึงแม้ว่าความคิดใหม่นั้นจะประกอบไปด้วยความแปลกใหม่เป็นความคิดต้นแบบ แต่ต้องผสมผสานองค์ประกอบของความมีเหตุมีผล ความเหมาะสมและคุณค่า ภายใต้มาตรฐานที่ยอมรับกันทั่วไปบางประการด้วย

วัชรารณ หาสะศรี (2561) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่มีลักษณะอ่อนกนัย ซึ่ง ประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) มีลักษณะแปลกใหม่แตกต่างจากของเดิม/คิดดัดแปลง ประยุกต์เป็นความคิดใหม่

2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)

2.1 ด้านถ้อยคำ (Word Fluency) คิดได้อย่างหลากหลาย ใช้ประโยชน์ได้และไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

2.2 ด้านความสัมพันธ์ (Associational Fluency) จากสิ่งทีคิดริเริ่มออกมาได้อย่างเหมาะสม

2.3 ด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความคิดที่สามารถนำเอาความคิด ริเริ่มนั้นมาแสดงออก ให้เห็นเป็นรูปภาพได้อย่างรวดเร็ว

2.4) ความคิดคล่องด้านความคิด (Ideational Fluency) เป็นการสร้างความคิดให้เกิดขึ้น อย่างรวดเร็ว คิดได้ทันที ที่ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) มีความเป็นอิสระคิดได้หลาย ๆ อย่าง

4) ความคิดสวยงามละเอียดลออ (Elaboration) มีความรอบคอบ มีความคิดสวยงาม ด้านคุณภาพ มีความประณีต ในความคิดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีคุณภาพในทุกๆ ด้าน

3.3 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาประเภทของความคิดสร้างสรรค์หลายๆ ทศวรรษแล้ว สามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ ได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์อาจจะแบ่งแยกได้ 4 ประเภทด้วยกัน อุซนีย์ โพธิสุข (2537) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทความเปลี่ยนแปลง (Innovation) คือ แนวคิดที่เป็น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้น เช่น ทฤษฎีใหม่ การประดิษฐ์ใหม่ เป็นต้น เป็นการคิดโดยภาพรวมมากกว่า แยกเป็นส่วนย่อยบางครั้งเรียกว่า “นวัตกรรม” ที่เป็นการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่มาใช้เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น เช่น การใช้สมอกล เป็นต้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การผสมผสาน แนวคิด จากแหล่งต่างๆ เข้าด้วยกัน แล้วก่อให้เกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ ทาง คณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา เช่น การนำหลักการคำนวณของลูกคิดและหลักทฤษฎี ทาง วิทยาศาสตร์มาผสมผสานเป็นคอมพิวเตอร์ ซึ่งกลายเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่ง

3. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง (Extension) เป็นการผสมผสานกันระหว่าง ความคิดสร้างสรรค์ประเภทเปลี่ยนแปลงกับความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์ คือ เป็นโครงสร้าง หรือกรอบที่ได้กำหนดไว้กว้าง ๆ แต่ความต่อเนื่องเป็นรายละเอียดที่จำเป็นใน การปฏิบัติงานนั้น เช่น งานอุตสาหกรรมการสร้างรถยนต์ ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับปรุง อย่างต่อเนื่องจากต้นแบบเดิม

4. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการลอกเลียน (Duplication) เป็นลักษณะการจำลอง หรือลอกเลียนแบบจากความสำเร็จอื่น ๆ โดยอาจจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แปลกไปจากเดิมเพียง เล็กน้อยแต่ส่วนใหญ่ยังคงแบบเดิมอยู่

3.4 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1964) ได้อธิบายกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็น กระบวนการรวบรวม ความคิดตั้งเป็นสมมติฐาน จากนั้นทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบ สมมติฐานที่ตั้งขึ้น ขึ้น ต่อไปจึงเป็นการรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐานเพื่อเป็นแนวคิด ซึ่งกระบวนการ การ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แบ่งออกได้เป็น 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – Finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึกสับสนวุ่นวาย (Mess) เกิดขึ้นในจิตใจแต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้ก็พยายามตั้งสติและพิจารณาดูว่า ความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อได้พิจารณา โดย รอบคอบแล้วจึงสรุปว่าความกังวลใจความสับสนวุ่นวายในใจนั้นก็คือการมีปัญหาเกิดขึ้นนั่นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – Finding) ขั้นนี้ก็ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้น ก็ จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้น ต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ในขั้นนี้เป็นขั้นของการค้นพบคำตอบ จาก การทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับ คำตอบ ที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร

Osborn (1963) ได้ขยายกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เป็น 7 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 การชี้ถึงปัญหา เป็นการระบุหรือทราบประเด็นปัญหา

ขั้นที่ 2 การเตรียมและรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นเตรียมการรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการคิดแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ เป็นขั้นคิดพิจารณาและแจกแจงข้อมูล

ขั้นที่ 4 การใช้ความคิดหรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่าง ๆ เป็นขั้นพิจารณา และหาทางเลือก ที่เป็นไปได้ไว้หลายๆ ทาง

ขั้นที่ 5 การคิด (Incubation) และการทำให้กระจ่าง (Illumination) เป็นขั้นที่ทำให้เกิดความกระจ่างชัดในความคิด

ขั้นที่ 6 การสังเคราะห์ หรือการรวบรวมส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

ขั้นที่ 7 การประเมินผล เป็นการคัดเลือกคำตอบที่มีประสิทธิภาพที่สุด

นักการศึกษา ได้เสนอแนวคิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (สุวิทย์ มูลคำ, 2547) สรุปได้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ค้นพบปัญหา เป็นขั้นเริ่มต้นตั้งแต่รู้สึกกังวลใจ มีความสับสนเกิดขึ้นในใจพิจารณาอย่างรอบคอบ ค้นหาสาเหตุดังกล่าวเกิดจากปัญหาอะไร

ขั้นที่ 2 เตรียมการและรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นเตรียมการของผู้คิดที่จะศึกษาข้อมูลพื้นฐานและเตรียมข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นข้อเท็จจริงของเรื่องที่ค้นพบปัญหา เพื่อใช้ในการคิดแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ เมื่อได้ข้อมูลจากขั้นตอนที่ 2 จะเป็นขั้นคิดพิจารณาข้อมูลอย่างละเอียดหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล

ขั้นที่ 4 พุ่มพึกความคิด เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มาทั้งเก่าและใหม่ปราศจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย ยังกระจัดกระจาย ไม่สามารถขมวดความคิดได้ จึงจำเป็นต้องมีสมาธิทำจิตใจให้ว่าง รอโอกาสให้ความคิดแวบขึ้นมา

ขั้นที่ 5 ความคิดกระจ่างชัด เป็นขั้นตอนของความคิดสับสน กระจัดกระจาย วุ่นวายได้ผ่านการเรียงเรียงเชื่อมโยงความสัมพันธ์เข้าด้วยกัน มีความกระจ่างชัดและมองเห็นภาพเกิดขึ้นในใจความคิดแวบขึ้นมา

ขั้นที่ 6 ทดสอบความคิดเป็นขั้นที่นำความคิดที่คิดได้ของ ขั้นที่ 5 ที่ยังไม่มั่นใจไปพิสูจน์ให้เห็นจริงและถูกต้อง

Paul (1997; ไพฑูรย์ สินลารัตน์ และคณะ, 2558) ได้เสนอวงจรการคิดสร้างสรรค์โดยตรง (Directed Creativity Cycle) เป็นรูปแบบที่สร้างขึ้นมาจากการสังเคราะห์กระบวนการการคิดสร้างสรรค์โดยผสมผสานแนวคิดของรูปแบบต่าง ๆ โดยเริ่มพิจารณาจากตำแหน่งที่ 9.00 น. ของวงกลมในชีวิตประจำวัน โดยวงจรมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. ขั้นการสังเกต (Observation) อย่างรอบคอบ

2. ขั้นการคิดวิเคราะห์ (Analysis) ว่าสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นสิ่งใดสำเร็จและสิ่งใดล้มเหลว กระบวนการทางจิตเหล่านี้สร้างขึ้นและเก็บแนวคิดเหล่านี้ไว้ในความทรงจำ
3. ขั้นการสร้าง (Generation) จากข้อมูลของการคิดวิเคราะห์ นำมาใช้เป็นความคิดใหม่ เพื่อ การตอบสนองความต้องการที่เฉพาะเจาะจงและสัมพันธ์กับสิ่งใหม่
4. ขั้นการเก็บเกี่ยว (Harvesting) หาสมดุลระหว่างความพึงพอใจกับการตัดสินใจในเบื้องต้น ของความคิด
5. ขั้นการเพิ่มเติมเสริมสร้าง (Enhancement)
6. ขั้นการประเมิน (Evaluation) ประเมินความคิดที่ใช้งานได้
7. ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) การคิดสร้างสรรค์จะมีคุณค่าเมื่อได้นำไปใช้ในการทำงาน และวงจรนี้ก็เริ่มต้นใหม่จากการสังเกตและการวิเคราะห์เป็นวงจรต่อเนื่องกันไป พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในแต่ละช่วงอายุ

Torrance and Ligon (1965) พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ ของแต่ละบุคคลนั้นมามากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการประกอบกัน การศึกษาลักษณะและ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจะช่วยให้ผู้สอนทำการสอนได้ดี ส่วนใหญ่แล้วการ พัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเน้นไปในทางจินตนาการ สำหรับพัฒนาการทางด้านจินตนาการ ทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัยต่างๆ ดังนี้

วัยประถมศึกษา (6 – 12 ปี) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น เด็กวัยนี้จะให้ความสนใจกับสิ่งที่อยาก رؤ้อยากเห็นในเรื่องของการเรียน เด็กจะเอาแต่ใจตนเอง ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ระยะเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทเรียน นิทาน หรือการ อภิปราย ผู้ใหญ่ควรช่วยให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง และคอยตอบคำถามต่าง ๆ เด็กอายุ 8-10 ปี เด็กวัยนี้มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นและสามารถนำความคิดไปใช้ได้จริง เด็กมักจะชอบเลียนแบบบุคคลที่ตนชอบ ซึ่งการเลียนแบบนั้นจะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความคิด สร้างสรรค์ หรือทักษะอื่น ๆ เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งที่ยากขึ้นได้และรู้จักการใช้ทักษะ การถามคำถาม เกี่ยวกับปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักคิดมากขึ้น มีความกังวลใจในสิ่งที่ตนเองไม่ได้ทำ และจะรู้สึกเสียใจ ถ้าไม่ได้รับความยุติธรรม เด็กวัยนี้ต้องการโอกาสที่จะได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่ควร ให้โอกาสนี้แก่เด็กและคอยให้คำแนะนำสนับสนุน พร้อมทั้งแสดงให้เด็กเห็นว่าความคิดของเขามี ประโยชน์ วัยนี้เป็นวัยที่เด็กควรเรียนรู้ว่าตนเองไม่สามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้ ช่วงอายุ 10 - 12 ปี เด็กชอบการอ่านหนังสือ สำรวจค้นคว้า ชอบการทดลอง และมีสมาธิ สามารถใช้ความคิดได้นาน ๆ ช่วงวัยนี้เป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านศิลปะและดนตรีได้อย่างรวดเร็ว มัก ชอบลองทำทุกสิ่งทุกอย่างด้วยตนเอง มีความคิดละเอียดลึกซึ้งและรอบคอบมากขึ้น ถ้าเป็นงานที่ทำ ทายเด็กสามารถแปลงหลักเกณฑ์ต่างๆ ได้ จึงควรกระตุ้นให้เด็กหัดทำงานยาก ๆ และหัดตัดสินใจ

จากความหมายของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลนั้นมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายองค์ประกอบได้แก่การศึกษาลักษณะต่างๆ และกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจะช่วยให้ผู้สอนทำการสอนได้ดี ส่วนใหญ่แล้วการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเน้นไปในทางจินตนาการ สำหรับพัฒนาการทางด้านจินตนาการ ทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัยต่างๆ ตามการรับรู้เด็กจะมีความคิดที่แตกต่างออกไปตามสถานการณ์ที่ตนเองได้พบเจอ

3.5 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

Horng (2005) เสนอกลยุทธ์สำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์

1. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก สนับสนุนการสะท้อนความคิดเห็นของตนเอง การอภิปรายกลุ่มโดยครูเตรียมคำถามสำหรับ การอภิปราย และการนำเสนอความคิด ผู้เรียนได้รับ อิสรະที่จะเลือกเรียนในแต่ละประเด็น ให้ผู้เรียนได้สำรวจความคิดเห็นเพื่อการค้นพบเป็นสำคัญ ความคิดสร้างสรรค์จะถูกส่งเสริมถ้าครูเชื่อมโยงผู้เรียน ในการอภิปรายความรู้จากการเรียนโดยใช้ สิ่งเร้าจากภายใน และสนับสนุน การเรียนรู้แบบร่วมมือ จะช่วยผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2. การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย ครูควรใช้เทคโนโลยีมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เช่น โปรแกรม Power-Point, สื่อ มัลติมีเดียและเตรียมคำถามปลายเปิดไว้ถามผู้เรียนหลังจาก การเรียนรู้

3. กลยุทธ์ในการจัดการชั้นเรียน เมื่อผู้เรียนแสดงความคิดเห็น พวกเขาไม่ควรถูกขัดขวางและ ไม่ควรถูกตัดสินในทันทีทันใด ผู้เรียนต้องการคำแนะนำ คำถามปลายเปิด การเตรียมสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเป็นมิตร สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ประกอบด้วย การส่งเสริม การค้นพบความรู้สนับสนุนความพยายามในการสร้างสรรค์

4. การเชื่อมโยงระหว่างการจัดการเรียนรู้และชีวิตจริง ผู้เรียนจะสนุกกับบทเรียนเมื่อ สัมพันธ์กับชีวิตจริง และผู้เรียนสามารถแบ่งปัน ประสบการณ์กับเพื่อนร่วมชั้นรวมทั้งการอภิปราย

5. คำถามปลายเปิดและการกระตุ้น แผนการจัดการเรียนรู้ควรออกแบบคำถามสำหรับ ผู้เรียนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการในการอภิปรายกลุ่ม

สุทิน ฌ สุวรรณ (2555) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่นำ ปัญหามาใช้ในการสอน เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็ก การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน Problem-Based Learning (PBL) เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิด การเรียนการสอนที่ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเน้นไปที่ การให้นักเรียนได้ทักษะการเรียนรู้ด้วย ตนเอง โดยให้โอกาสในการคิดค้นทฤษฎีการคิดของตนเอง รวมไปถึงองค์ความรู้ นอกจากนี้ PBL ยังช่วยนักเรียนในการพัฒนาความสามารถทางด้านสติปัญญาในระดับสูง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และ ทักษะทางการสื่อสาร การท างานเป็นทีม การ

แบ่งปันข้อมูลซึ่งกันและกัน (Awang and Ramly, 2008) การเรียนรู้แบบ PBL จะใช้วิธีการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กเกิดแนวทางการเรียนรู้ของตัวเอง โดยจะให้เด็กได้คิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อน หลังจากนั้นจึงเข้ามาอภิปราย ร่วมกับผู้อื่นและสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้กระบวนการ

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2559) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการสอนที่ได้รับพัฒนามาจากการสอนแบบ Problem-Based Learning (PBL) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนมีความตื่นตัวที่จะ หาคำตอบ คิดค้น แทนที่จะเป็นผู้เรียนและรอรับข้อมูลจากครูเท่านั้น ซึ่งถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายโดย ใช้วิธีนี้ร่วมกับการสอนแบบดั้งเดิม หรือที่เรียกว่า Lecture ซึ่งก็มีที่ได้ผลดีกับวิธีการนี้ แต่วิธีนี้อาจทำให้ เด็กไทยขาดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรมของไทยทำให้นักเรียนติดอยู่ในกรอบ เนื่องจาก ต้องทำตามกรอบที่สังคมวางไว้ ทำข้อสอบชุดเดียวกัน มีวิธีคิดไปในทิศทางเดียวกัน สำหรับการสอนแบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน หรือ CBL นั้น ผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยาย มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกสอนให้ นักเรียนได้เรียนรู้ ทำหน้าที่เป็น Facilitator โดย วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ ได้สังเคราะห์วิธีการสอนแบบ CBL ออกเป็น 8 กระบวนการ และ 9 บรรยายภาคกระบวนการ 8 ข้อ ได้แก่

1. สร้างแรงบันดาลใจทางการเรียน
2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Study) ให้ผู้เรียนได้ลองหาข้อมูลและหาแนวทางเพื่อ สร้างองค์ความรู้เป็นของตัวเอง
3. จัดการเรียนการสอนแบบตัวต่อตัวหรือแบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสในการปฏิสัมพันธ์ หรือสอบถามระหว่างครู หรือผู้เรียนคนอื่นๆ
4. ให้นักเรียนแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง
5. ใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ให้เกมมีส่วนในกระบวนการเรียนรู้
6. จัดให้มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน
7. ให้นำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์
8. ใช้วิธีการวัดผลอย่างไม่เป็นทางการ ในการวัดผลด้านต่าง ๆ

ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถพัฒนาได้เพียงใช้แค่ 8 กระบวนการนี้เท่านั้น แต่การพัฒนาต้องอาศัยบริบทที่เหมาะสม ซึ่งก็คือ บรรยากาศในการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดที่ สร้างสรรค์ โดยบรรยากาศดังกล่าว ประกอบไปด้วย

1. ควรเน้นไปที่ทักษะการคิดของนักเรียน เน้นการมีส่วนร่วมให้มาก สอนแบบสนุกสนาน
2. เน้นไปที่การกระตุ้นความสงสัยใคร่รู้ของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามค้นหาและเสนอแนวทางแก้ไข หรือแนวคิดของตัวเอง
3. ใช้เทคนิคการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และกระตุ้นการคิด

4. ลดการแข่งขันในห้องเรียน หากเด็กส่วนใหญ่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของผู้อื่น นักเรียนจะรู้สึกถูกกระตุ้นและสนับสนุนให้เกิดโอกาสในการเรียนรู้สร้างสรรค์มากกว่า

5. จัดให้มีการทำงานแบบกลุ่ม ที่ได้ทำงานร่วมกัน เช่น การระดมสมองที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้

6. ช่วงเวลาในการเรียนไม่ควรนานเกินไป ระยะเวลาที่เหมาะสมประมาณ 90 นาที

7. เปิดโอกาสให้มีการถกเถียงกันในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สละเวลาในส่วนนี้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

8. ควรมีการ Feedback กับผู้เรียนทุกคน เพื่อให้ทราบพัฒนาการทางด้านทักษะการคิดของตัวเอง

9. ให้ออกสาเด็กได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง โดยครูควรมีการเสริมแรงทางบวก เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจในการคิดของตัวเอง

Sharp (2004) ได้ศึกษางานวิจัยและทฤษฎีต่างๆ เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยอิทธิพลที่ส่งเสริมและหล่อเลี้ยงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านทางการศึกษานั้นประกอบด้วย

1. สภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์ (The Creative Environment) พื้นฐานของสภาพแวดล้อมที่สร้างสรรค์ คือ การสนับสนุนการเล่นของเด็ก เช่น การเล่นที่ส่งเสริมจินตนาการผ่านการแสดงบทบาท สมมติ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ สำหรับสภาพแวดล้อมอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญ คือสภาพแวดล้อมทางการเลี้ยงดูในวัยเด็กที่มีส่วนในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ คือสภาพแวดล้อม ทางกายภาพ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของขนาดของพื้นที่, รูปแบบของห้องเรียน, พื้นที่กลางแจ้ง, คุณภาพ ของอุปกรณ์และวัสดุที่ใช้และการเข้าถึงสภาพแวดล้อมใหม่ๆ ที่หลากหลาย นอกจากนี้ สิ่งที่สำคัญ คือ การให้เวลาเด็กอย่างเพียงพอใน การพัฒนาโครงการที่สร้างสรรค์ของพวกเขาเอง

2. หลักสูตรที่สร้างสรรค์ (Creative Programs) พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก นั้นสามารถพัฒนาผ่านหลักสูตรการสอนที่เฉพาะเจาะจงอย่างการเรียนศิลปะ แต่จากการศึกษาของ Sharp พบว่าในประเด็นนี้อาจมีบางกลุ่มไม่เห็นด้วย ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการศึกษาเพิ่มเติม

3. ผู้สอนที่สร้างสรรค์ และการสอนที่สร้างสรรค์ (Creative Teachers and Creative Teaching) เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญที่สุดในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก โดยเน้นที่ บทบาทของครูในการจัดสรรความสมดุลระหว่างความเป็นโครงสร้างและความเป็นอิสระในการแสดงออก ของเด็ก จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมของครูที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้แก่

- 3.1 ถ้ามคำถามปลายเปิด
- 3.2 สามารถยอมรับความกำกวม
- 3.3 เป็นแบบอย่างสำหรับความคิดและพฤติกรรมที่สร้างสรรค์
- 3.4 ส่งเสริมการทดลองและความเพียรพยายาม
- 3.5 ยกย่องเด็กที่ให้คำตอบแบบไม่คาดคิด

นอกจากนี้ ยังมีข้อสังเกตหลายอย่างเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ ในชีวิตประจำวันของเด็ก ซึ่งรวมไปถึงการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่และเพื่อนฝูง สถานการณ์ที่เหมาะสม ที่สุดสำหรับความคิดสร้างสรรค์ คือ การแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล, การเจรจาความขัดแย้งและการ เปรียบเทียบความคิดและการกระทำเพื่อประกอบการตัดสินใจ นอกจากนี้ครูยังควรให้ความสนใจใน ศักยภาพของเด็กและกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นตาม การตีความของตัวเอง การฝึกให้เด็ก เรียนรู้ที่จะยืนหยัดในความคิดของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อ สิ่งนั้นแตกต่างจากคนอื่น ๆ แต่ใน ขณะเดียวกันเด็ก ๆ ควรเรียนรู้ที่ตัดสินใจด้วยว่าสิ่งใดที่ควรยึดถือ ตามแบบฉบับและสิ่งใดที่เหมาะสมที่ จะคิดแตกต่าง ผู้ใหญ่จึงมีส่วนสำคัญในการทำหน้าที่สนับสนุน และชี้แนะให้กับเด็ก ในทางกลับกัน ผู้ใหญ่ก็สามารถสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เช่นกัน หากผู้ใหญ่จำกัดจินตนาการเด็กหรือ คาดหวังกับสิ่งที่เด็กสามารถทำได้ต่ำเกินไป รวมไปถึงแรงกดดันจาก ครูที่เน้นไปที่เนื้อหาและการคำนวณ มากเกินไป จนขาดการฝึกฝนและพัฒนาและยังรวมถึงความ ตึงเครียดในการตอบสนองในชั้นเรียน และการสนใจเฉพาะคนบางคน สิ่งเหล่านี้ล้วนสกัดกั้นความคิด สร้างสรรค์ของเด็ก

จากความหมายของแนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การ สอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นักเรียนมีความตื่นตัวที่ จะ หาคำตอบ คิดค้น แทนที่จะเป็นผู้เรียนและรอรับข้อมูลจากครูเท่านั้น ซึ่งถูกนำมาใช้อย่าง แพร่หลายโดย ใช้วิธีนี้ร่วมกับการสอนแบบดั้งเดิม หรือที่เรียกว่า Lecture ซึ่งก็มีที่ได้ผลดีกับวิธีการนี้ แต่วิธีนี้อาจทำให้ เด็กมีความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

3.6 การจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์มณี (2557) เสนอว่าการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนมีองค์ประกอบ สำคัญที่ควรดำเนินการในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. กระบวนการคิดเป็นการสอนที่เพิ่มทักษะความคิดด้านต่างๆ เช่น ความคิดจินตนาการ ความคิดเอहनัย อเนกนัย ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิด แปลกใหม่ ความหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล

2. ผลผลิต เป็นสิ่งที่ชี้ให้เราเห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิดประสิทธิภาพ ทางความคิด การนำเอาความรู้ไปสู่การนำไปใช้ จุดสำคัญในการสอนว่าจะพิจารณาเกณฑ์ของ ผลผลิต

อย่างไรนั้นควรจะมีการกำหนดให้ผู้เรียนรู้จักการระบุดจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จัก ประเมินการทำงานของตนเองอย่างใช้เหตุผล พยายาม และสามารถปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3. องค์ความรู้พื้นฐาน คือให้โอกาสเด็กได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้านโดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลาย และมีแหล่งข้อมูลที่ต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเอง และที่สำคัญให้เด็กได้สร้างความรู้จากตัวของเขาเอง

4. สิ่งที่ทำทนายผู้เรียน คือหางานที่สร้างสรรค์ และมีมาตรฐานให้เด็กได้ทำ

5. บรรยากาศในชั้นเรียน คือต้องให้ อิสระ เสรี ความยุติธรรม ความเคารพใน ความคิดเห็น ของผู้เรียน ให้เด็กมั่นใจว่าจะไม่ถูกลงโทษหากมีความคิดที่แตกต่างจากครู หรือ คิดว่าครูไม่ถูกต้อง ยอมให้เด็กล้มเหลว หรือผิดพลาด (โดยไม่เกิดอันตราย) แต่ต้องฝึกให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

6. ตัวผู้เรียนคือสนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นตนเอง ความเคารพตนเองกระหายใคร่รู้

7. การใช้คำถาม คือครูต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนถามคำถามของเขา

8. การประเมินผล ครูต้องหลีกเลี่ยงการประเมินที่ซ้ำๆ ซากๆ หรือเป็นทางการอยู่ตลอด และสนับสนุนให้เด็กประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง และประเมินร่วมกับครู

9. การสอนและจัดหลักสูตร ควรจะนำไปผสมผสานกับวิชาการต่างๆ เพราะสามารถใช้ได้กับทุกวิชา ลองให้เด็กเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่มีความสำคัญที่สุด คำตอบที่ตายแล้ว คำตอบที่คลุมเครือและเปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆ และให้ครูเป็นผู้ให้การสนับสนุนและช่วยเหลือเด็กไม่ใช่ผู้สั่งการและสอน

10. การจัดระบบในชั้นเรียน ให้เด็กได้ค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองให้มากขึ้น ปรับระบบตารางเรียนให้ยืดหยุ่นเพื่อตอบสนองความต้องการและความสามารถที่หลากหลาย จัดกลุ่ม การสอนหลายๆ แบบ เช่น จับคู่กลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่และสอนแบบเดี่ยว นอกจากนี้ควรจัดห้องเรียนให้แตกต่างกันไปในแต่ละเวลา สถานที่ เช่น บางห้อง บางเวลา ไม่มีที่นั่ง นั่งใกล้กัน ไกลกัน นั่งข้าง นอก เรียนที่สนาม เป็นต้น

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1. ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนใช้เทคนิคต่างๆ ในการกระตุ้นเร้าเรียกร้องความสนใจของผู้เรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ เช่น เกม เพลง นิทาน ลีลาท่าทางต่างๆ ที่ จะทำให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ เป็นต้น

2. ขั้นระดมพลังความคิด เป็นการดึงศักยภาพของผู้เรียนทุกคนเพื่อให้สามารถค้นหา คำตอบ ผู้เรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมโดยมีผู้สอนทำหน้าที่เหมือนผู้อำนวยการความสะดวกทุก ขั้นตอน

3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน เมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้คิดหาคำตอบแล้วผู้เรียนเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ

4. ขั้นตอนนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน วิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นผลจากการนำเสนอของผู้อื่น เป็นขั้นที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ การรู้จักการยอมรับ การมีเหตุผลการประยุกต์ การนำไปใช้ ทำให้ผู้เรียน เกิดความภาคภูมิใจ

5. ขั้นวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนรู้จักประเมินผลงานตนเองและผู้อื่น มีการยอมรับ แก้ไข บนพื้นฐานของ หลักการทางประชาธิปไตย

6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน ผลงานของผู้เรียนทุกคนทุกกลุ่ม ได้นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น จัดนิทรรศการ และการนำผลงานสู่สาธารณชน เป็นการนำเสนอความรู้และความคิด สร้างสรรค์ของผู้เรียน เพื่อให้เพื่อน ผู้ปกครอง ชุมชน และบุคคลที่เกี่ยวข้องได้ชื่นชมผลงาน

Tan (2007) ได้เสนอแนวความคิดสำหรับกระตุ้นและฝึกฝนความสามารถเชิงสร้างสรรค์ ในโรงเรียน ดังนี้

1. กระตุ้นและสนับสนุนบรรยากาศของกลุ่มสร้างสรรค์ เช่น การอนุญาตให้พูด คิด ทำงาน ในเงื่อนไขที่ปราศจากความเครียดและความกังวล รวมทั้งความกลัวจากการถูกลงโทษ ยอมรับ บทบาทร่วมกันเช่น การระดมสมอง การทำงานหรือเล่นด้วยความคิดที่แตกต่าง ครูไม่ควรแสดง บทบาทเป็นผู้ประเมิน ผู้จัดการ ผู้ตรวจสอบ แต่ควรเป็นหุ้นส่วน ผู้ให้คำแนะนำ ผู้ให้ การกระตุ้น และ เป็นผู้เชี่ยวชาญ

2. หลีกเลี่ยงความกดดันจากกลุ่มและความอิจฉาจากการแข่งขัน แต่ยอมรับและ สนับสนุน การร่วมมือกันทำงาน ความกดดันจากกลุ่มควรอยู่ในระดับต่ำและสม่ำเสมอ เพราะ จะขัดขวาง ความคิดของผู้เรียน

3. พยายามหลีกเลี่ยงและป้องกันปฏิกริยาเชิงลบ หรือการลงโทษจากเพื่อนร่วมชั้น

4. เตรียมการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมจากการทำงานและช่วงเวลาพัก โดยยอมให้มีการ ครุ่นคิด

5. แสดงและชื่นชมการมีอารมณ์ขัน

6. กระตุ้นและส่งเสริมการเล่นที่อิสระ และการเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมของเป้าหมายและ ความคิด

7. สนับสนุนการริเริ่มการตั้งปัญหาและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

8. สร้างและสนับสนุนสถานการณ์ของความท้าทาย การกระตุ้นพฤติกรรมสร้างสรรค์

9. ระมัดระวังข้อมูลย้อนกลับอย่างรวดเร็วต้องมีความแน่ใจรูปแบบของพฤติกรรมหรือการ แก้ปัญหา

10. สร้างรูปแบบที่สนับสนุนการตั้งปัญหา

11. พยายามหลีกเลี่ยงคำถามที่ต้องการคำตอบ ใช่หรือไม่
12. กระตุ้นให้เกิดคำถามจากผู้เรียน
13. ไม่ควรให้วิธีการหรือกลยุทธ์เพื่อแก้ปัญหาอย่างรวดเร็ว แต่ควรให้การแนะนำตามขั้นตอนไปสู่การกระตุ้นอิสระทางความคิด
14. ยอมรับความผิดพลาด
15. ชี้แจงความผิดพลาดและสร้างพยายามไปยังการค้นพบการแก้ปัญหา
16. พยายามปรับการวิเคราะห์ที่ผิดพลาด
17. พยายามให้ผู้เรียนตอบสนองต่อการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม
18. สนับสนุนความสนใจ ความเข้าใจ การได้มาซึ่งความรู้ในความหลากหลายและความแตกต่าง
19. ให้การกระตุ้นและตัวอย่างการสืบสวนที่เป็นระบบ
20. แสดงความอดทนและความชื่นชมจากข้อยกเว้นทางความคิด ความคิดเดิมและผลงานที่สร้างสรรค์
21. ให้กำลังใจผู้เรียนในการยอมรับความรู้และชื่นชมความคิดสร้างสรรค์
22. สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์เพื่อกระตุ้นการวางแผนอย่างละเอียดจากความคิด
23. สนับสนุนความสำคัญของการวางแผนอย่างละเอียดหรือตระหนักถึงความเป็นจริงจากความคิดสร้างสรรค์
24. พัฒนาและสาธิตการสร้างการวิจารณ์
25. ทำให้ผู้เรียนตอบสนองสำหรับความเกี่ยวข้องและผลที่เกิดขึ้นตามมาจาก การแก้ปัญหา สรุปว่าการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การสร้างสรรค์ การสอน คือ ออกแบบประสบการณ์ใหม่ๆ พัฒนาเนื้อหาหลักสูตรใหม่ๆ และพัฒนาวิธีการใหม่ๆ และการสอนเพื่อความคิดสร้างสรรค์ คือ ให้งานที่สร้างสรรค์ อธิบายวัตถุประสงค์ บอกลักษณะการ ควบคุม และผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสร้างสรรค์

3.7 คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1964) ได้สรุปลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจากผลการศึกษาของ สเตนน์และเฮนซ์ (Stein and Heinze, 1960) ซึ่งได้ศึกษาบุคลิกภาพของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ซึ่งเป็นแบบวัดบุคลิกภาพ Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI), Thematic Apperception (TAT), แบบวัดบุคลิกภาพของรอร์ชาช (Rorschach) และอื่นๆ ซึ่งได้สรุปบุคลิกภาพที่สำคัญๆ ของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไว้ 46 ประการ ดังนี้ มีความสามารถในการตัดสินใจ, มีความเป็นอิสระในด้านการคิด, มีอารมณ์อ่อนไหว และเป็นคนอ่อนโยน, มีความกล้าที่จะคิดในสิ่งที่แปลกใหม่, มีแนวคิดค่อนข้างซับซ้อน, มีความคิดเห็น

รุนแรง, มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง, มีความพยายามที่จะทำงานยากๆ หรืองานที่ต้องแก้ปัญหา, มีความจำแนกย่ำ, มีความรู้สึกไวต่อสิ่งสวยงาม, มีความซื่อสัตย์และรักความเป็นธรรม, ความเป็นอิสระในการ ตัดสินใจ, มีความตั้งใจจริง, มีความสามารถในการหยั่งรู้, มักจะกล้าหาญและชอบ การผจญภัย, มักจะ ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์, มักจะคาดคะเน หรือเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า, มักจะช่วยเหลือและให้ความรู้ แก่ผู้อื่น, มักจะต่อต้านในสิ่งที่ไม่เห็นด้วย, มักจะทำผิดข้อบังคับและกฎเกณฑ์, มักจะวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งที่ พบเห็น, มักจะทำงานผิดพลาด, มักจะทำในสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ, รักสันโดษ, มักจะเห็นแก่ประโยชน์ของ ผู้อื่นมากกว่าประโยชน์ของตนเอง, มักให้ความสนใจกับทุกสิ่งที่อยู่รอบตัว, มักจะอยากรู้อยากเห็น, มักจะ ยอมรับในสิ่งที่ไม่เป็นระเบียบ, มักจะไม่ทำตามหรือเลียนแบบผู้อื่น, มักจะหมกมุ่นในปัญหา, มักจะดื้อ ดิ่งและหัวแข็ง, มักจะช่างซักถาม, มักจะไม่สนใจในสิ่งเล็กๆ น้อยๆ มักจะไม่ยอมรับความคิดของผู้อื่น โดยง่าย, มักจะกล้าแสดง ความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับผู้อื่น, มักจะรัก และเต็มใจเสี่ยง, ไม่เบื่อกิจวัตร, มักจะไม่ชอบทำตัวเด่น, มักจะมีความสามารถในการหยั่งรู้, มักจะพอใจในผลงานที่ทำทลาย, มักจะไม่เคยเป็นศัตรูของใคร, มักจะต่อต้านกฎระเบียบต่างๆ ที่ไม่ ถูกต้อง, มักจะวางเป้าหมายให้กับ ชีวิตตนเอง, มักจะต่อต้านการกระทำที่รุนแรงต่างๆ มักจะจริงจังกับ ทุกๆ คน มักจะเลี้ยงตนเองได้ โดยที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น

Guitford (1967) ได้กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการ คิด ดังนี้

- 1) มีความคิดคล่อง สามารถคิดได้อย่างรวดเร็ว ได้ปริมาณมาก และไม่ซ้ำในเรื่องเดียวกัน
- 2) มีความคิดที่แปลกใหม่ สามารถคิดได้แตกต่างจากความคิดทั่วไป หรือไม่ซ้ำกับผู้อื่น ซึ่ง เป็นความคิดที่มีคุณค่าและมีประโยชน์
- 3) มีความคิดยืดหยุ่น สามารถคิดดัดแปลงให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่าง ทันทีทันใด
- 4) มีความสามารถในการสังเคราะห์ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นจากความคิดที่ไม่ เหมือนผู้อื่น
- 5) มีความสามารถในการวิเคราะห์ สามารถคิดแยกแยะโครงสร้างออกเป็นส่วนๆ แล้วนำมา รวมให้เกิดผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ
- 6) มีการปรับเปลี่ยนหรือให้นิยามใหม่ สามารถปรับปรุง เปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้เกิด ประโยชน์ หรือดีความ ขยายความ และนำข้อมูลไปใช้กับจุดประสงค์อื่น
- 7) มีการคิดที่ซับซ้อน สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่าง ๆ ได้ และถ่าย โยง ความคิดไปสู่การปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 8) มีความสามารถในการประเมินค่า มองเห็นคุณค่าของงานที่สร้างสรรค์ขึ้น และประเมิน ค่า ตนเองได้ตามความเป็นจริง

Lugo and Hershey (1979) กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูง ดังนี้

- 1) ชอบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ
- 2) มีความเชื่อมั่นในตนเอง
- 3) เป็นคนใจกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้
- 4) มีความอดทนต่อความผิดปกติ และความไม่เป็นระบบระเบียบได้
- 5) เป็นคนมีอารมณ์ขัน

Davis and Rimm (1994) สรุปลักษณะของผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง เป็นตัวของตัวเอง ชอบที่จะทำอะไรเสี่ยง มีพลังกระตือรือร้น ขี้เล่น มีอารมณ์ขัน ยืดหยุ่นคติ มีปฏิริยาโต้ตอบ มีแนวโน้มที่จะเป็นคนที่มีความคิดและสนใจเกี่ยวกับความงาม สนใจ ในสิ่งที่ซับซ้อนและลึกซึ้ง ต้องการเวลาที่เป็นส่วนตัวและอยู่ตามลำพัง มีแนวโน้มที่จะ เป็นคนรับรู้ได้ มาก และหยิ่งรู้ เต็มใจที่จะอดทนต่อสิ่งคลุมเครือมีความเห็นแตกต่างใน การที่จะยอมรับ ระเบียบแบบ แผน มีแนวโน้มที่จะซักถามเกี่ยวกับกฎระเบียบ ข้อตกลง และอำนาจต่าง ๆ มีความ สนใจในการทำสิ่ง ต่าง ๆ มาก และไม่คอยจะสื่อสาร

บรรจง อมรชีวิน (2544) กล่าวว่า เราสามารถศึกษาวิธีและกระบวนการคิดจากคนที่มี ความคิด สร้างสรรค์มาเป็นแนวทาง หรือแบบอย่างในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้โดยคน ที่คิด สร้างสรรค์ จะมีลักษณะคล้ายๆ กัน ดังนี้

1. มีความคิดตลอด คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดจำนวนมาก ไม่จำกัดตัวเอง ใน หนึ่งความคิดเพียงหนึ่งหรือสองความคิด ต้องการความคิดที่มากขึ้นและดีกว่าเดิม

2. มีความยืดหยุ่นในการคิด สามารถผันแปรความคิดออกไปได้ไม่สกัดกั้นความคิด เปรียบเสมือน คนที่กระหายในความรู้จะใช้จินตนาการ เพื่อเล่นกับความคิดและชอบที่จะทดลองสิ่ง ใหม่ ๆ

3. ต้องการคิดให้ได้เริ่มแรก คือ ต้องการคิด ทดลอง ค้นพบหนทางใหม่ริเริ่มเป็นคนแรก ปรับปรุงความคิดให้มีคุณภาพตลอดเวลา ขวนขวายหาความรู้เพิ่มอยู่เสมอในการที่จะช่วยคิดได้อย่าง ซับซ้อนและมีความพิเศษเฉพาะไม่เหมือนใครมีความความพยายามไม่ยอมจำนนโดยง่าย

อารี พันธมณี (2557) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีบุคลิกภาพประจำแตกต่าง จากเด็กโดยทั่ว ๆ ไปมีพฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

- 1) อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้อยู่เป็นนิจ
- 2) ชอบเสาะแสวงหา สืบหา ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
- 3) ชอบซักถาม และถามคำถามแปลกๆ
- 4) ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ

- 5) ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและรวดเร็ว
- 6) ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ
- 7) อารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
- 8) มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ

3.8 การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์

ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วัดได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การเขียนบรรยาย หรือการใช้แบบวัด ซึ่งการวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดวิธีหนึ่งก็คือ การใช้แบบวัด อาร์ พินช์มณี (2542) กล่าวว่าแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับความนิยม มีหลายชุดด้วยกันเช่น แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford ซึ่งประกอบด้วยแบบทดสอบ จำนวน 10 ชุด ที่มีทั้งลักษณะที่เป็นภาษาและรูปภาพ โดยเน้นที่การวัดการคิดแบบอเนกนัย มิติที่ 3 ตามทฤษฎีโครงสร้างทางปัญญา คือผลของการคิดที่ประกอบไปด้วยหน่วยจำพวก ความสัมพันธ์ ระบบ การแปลงรูป และการประยุกต์ แบบวัดนี้ใช้เกณฑ์ความคล่อง เกณฑ์ความยืดหยุ่น และ เกณฑ์ความคิดริเริ่มของการตอบ มีค่าความเที่ยงระหว่าง 0.42 - 0.97 Torrance (1964) โดยได้พัฒนาเป็นแบบวัด 2 ลักษณะ คือลักษณะที่เป็นภาษา และ ลักษณะที่เป็นรูปภาพ แบบวัดที่เป็นภาษาประกอบด้วย 6 กิจกรรม คือ การตั้งคำถาม การคาดเดา สาเหตุ การคาดเดาถึงผลกระทบ การประยุกต์สิ่งของในสถานการณ์ใหม่ การดำเนินชีวิตใน สถานการณ์ที่ผิดปกติ และการตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ผิดปกติ ส่วนแบบวัดที่เป็นลักษณะรูปภาพ ประกอบด้วยกิจกรรมทั้งหมด 3 กิจกรรม คือ การต่อเติมภาพ การสร้างภาพ และการต่อเติมเส้น หรือวงกลม การวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์อีกวิธีหนึ่งที่เป็นที่นิยมคือการวัดจากผลงานโดย ผลงานนั้นเป็นผลผลิตของกระบวนการที่สร้างสรรค์ที่ดำเนินโดยผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ภายใต้ สิ่งแวดล้อมที่สร้างสรรค์ การคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดที่มีแบบแผนที่นำไปสู่ผลงานที่สร้างสรรค์ ดังนั้นการคิดสร้างสรรค์จะดูที่ผลผลิตเป็นสำคัญ การตัดสินใจว่าผลงานใดเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ มักจะเริ่มจากความใหม่หรือความริเริ่ม แต่ความใหม่และความริเริ่มยังไม่สามารถจะระบุได้ว่า ผลผลิตใดเป็นผลผลิตที่มี ความสร้างสรรค์ ซึ่งนอกจากความริเริ่มและความใหม่แล้วผลงานที่มี ความสร้างสรรค์ควรมีความเหมาะสม มีการแปลงรูปและมีพลังของการรวมตัวกันขึ้นมาเป็น ผลงานชิ้นนั้น ลักษณะของงานที่มอบหมายให้ผู้เรียนทำควรนำไปสู่การสร้างผลผลิตหรือการ ตอบสนองที่สามารถสังเกตได้และควรมีลักษณะปลายเปิดเพียงพอเพื่อให้สามารถสร้างงานที่มีความริเริ่มและยืดหยุ่น รวมทั้งไม่ควรเป็นงานที่ต้องอาศัยทักษะพิเศษมากเกินไป (เช่น งานศิลปะหรือภาษาชั้นสูง) แต่หากจำเป็นต้องใช้ก็จะต้องควบคุมให้ผู้เรียนมีความสามารถในทักษะนั้นๆ เท่าเทียมกัน แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลงานที่สร้างสรรค์อาจไม่ได้รับความสนใจจากนักวิจัยมาก เท่ากับ

การประเมินลักษณะของบุคคลที่สร้างสรรค์ แต่ก็มีนักวิจัยและนักการศึกษาส่วนหนึ่งกล่าวว่า การประเมินความสร้างสรรค์เริ่มจากการพิจารณาจากผลผลิตที่มีความสร้างสรรค์ โดยได้ให้เหตุผลว่า การทำความเข้าใจกับผลงานที่สร้างสรรค์จะช่วยให้เข้าใจในความคิดสร้างสรรค์ด้านอื่นๆ ของบุคคล ซึ่งทุกคนมีความสร้างสรรค์อยู่ในตัวและผลงานที่สร้างสรรค์ก็จะเป็นตัวชี้วัดว่าบุคคล นั้นมี ความสร้างสรรค์ มากน้อยเพียงใด สรุปได้ว่าการวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ คือการใช้แบบวัด ซึ่งในการ วิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกแนวคิดของ Torrance นำมาสร้างเป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์

แบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (1969; สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2560) มีชื่อว่า TTCT (Torrance test of creative thinking) ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ได้หลายระดับอายุ ได้แก่ 1) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (thinking creatively with picture) 2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (thinking creatively with words) 3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (thinking creatively with Sounds and Words : Sounds and Images) และ 4) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว (thinking creatively in Action and Movement) ซึ่งพบว่าแบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษามีความสัมพันธ์กับการจัด การเรียนรู้โดยใช้กลวิธีการคิดเห็น เป็นภาพ มีรายละเอียดดังนี้

ลักษณะของแบบวัด แบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม เป็นการตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มากที่สุด เพื่อให้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นมากที่สุดและคำถามที่ ตั้งขึ้นนั้น ต้องไม่เป็นคำถามที่สามารถตอบได้เพียงแต่เหลือรูปภาพเท่านั้น แต่จะต้องตอบจากการ ใช้ความคิด

กิจกรรมที่ 2 การเดาสาเหตุ เป็นการเขียนสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของรูปภาพในกิจกรรม ที่ 1 ให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การเดาผลที่จะเกิดตามมา เป็นการเขียนผลที่อาจเกิดขึ้นอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ในภาพที่กำหนดให้ในรูปภาพของกิจกรรมที่ 1

กิจกรรมที่ 4 ปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น เป็นการดัดแปลงสิ่งของในภาพที่กำหนดให้ และให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

กิจกรรมที่ 5 ประโยชน์ของสิ่งของ เป็นการเขียนรายชื่อหรือบอกรายการของสิ่งของที่น่าสนใจและแปลกที่ทำมาจากสิ่งของที่ กำหนดให้

กิจกรรมที่ 6 ตั้งคำถามแปลกๆ เป็นการตั้งคำถามแปลก ๆ เกี่ยวกับสิ่งของต่าง ๆ ที่กำหนดให้

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล เป็นการเขียนสิ่งที่คิดหรือคาดเดาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่ไม่น่าเป็นไปได้ที่กำหนดให้

การตรวจให้คะแนน การตรวจให้คะแนนของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษานั้น Torrance ได้แบ่งการ ให้คะแนนออกเป็น 3 ด้าน คือ

1. ความคิดคล่อง พิจารณาจากคำตอบที่เป็นไปได้ตามเงื่อนไขของคำถาม โดยให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน ตามปริมาณคำตอบที่ไม่ซ้ำกัน

2. ความคิดยืดหยุ่น พิจารณาจากคำตอบที่เป็นไปได้ ซึ่งจะจัดกลุ่มหรือประเภทของคำตอบของผู้เรียนแต่ละ คน ตามวิธีการคิดที่แตกต่างกันต่อสิ่งเร้าหรือเงื่อนไขที่กำหนดให้ โดยให้คะแนนคำตอบเป็นกลุ่ม หรือ ประเภทละ 1 คะแนน

3. ความคิดริเริ่ม พิจารณาจากความถี่ของคำตอบของผู้เรียนทั้งหมดที่เป็นความคิด แปลกแตกต่างไปจาก ธรรมดาในการตอบของกลุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดให้คะแนนคำตอบตามความถี่ ดังนี้

จำนวนของคำตอบซ้ำคิดเป็นร้อยละ 0 - 1.99 ให้ 2 คะแนน

จำนวนของคำตอบซ้ำคิดเป็นร้อยละ 2 - 4.99 ให้ 1 คะแนน

จำนวนของคำตอบซ้ำคิดเป็นร้อยละ 5 ขึ้นไป ให้ 0 คะแนน

3.9 ความสัมพันธ์ของพลศึกษากับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

พลศึกษาใช้กิจกรรมทางกายเป็นสื่อในการพัฒนาผู้เรียน โดยกิจกรรมทางกายนั้น ประกอบไปด้วยกิจกรรมต่างๆมากมาย เช่น กิจกรรมการเล่น กิจกรรมการเคลื่อนไหว เกม กีฬา ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดนักการศึกษา ดังนี้

Jim Lavin (2008) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ในทางพลศึกษา ไว้ดังนี้ เมื่อผู้เรียนได้เรียนพลศึกษาที่มีการจัดการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนจะได้เรียนรู้มากกว่าเนื้อหาที่เกี่ยวกับร่างกายของตนเอง นักเรียนจะได้เรียนรู้และฝึกเกี่ยวกับวิธีการเป็นสมาชิกที่ดีในสังคม และได้ใช้ทักษะทางกายในสภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกัน เพราะฉะนั้นการเรียนพลศึกษาจึงมีความสัมพันธ์ต่อการสร้างสรรค์ ถึงแม้ว่าในหลักสูตรไม่ได้เน้นความสำคัญโดยเฉพาะเจาะจงใน วิธีการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์หรือการเรียนรู้สร้างสรรค์

กิจกรรมการเล่น มีงานวิจัยมากมายที่พบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่น และความคิดสร้างสรรค์ Russ (1996) เสนอว่าการเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ เนื่องจากกระบวนการทางพุทธิพิสัยและจิตพิสัยเกี่ยวข้องกับการเกิดความคิด สร้างสรรค์ในการเล่น Christie & Johnson (1983) สรุปว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างความสนุกสนาน กับความคิดสร้างสรรค์

Vygotsky (1990) เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้จากการเล่นของเด็ก ที่เป็นการผสมผสานระหว่างความประทับใจกับความเป็นจริงตามความต้องการของเด็ก ในระหว่างการ เล่น เด็กจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ จากการศึกษาของ Vygotsky แสดง ความสัมพันธ์

ระหว่างจินตนาการกับความเป็นจริง ทั้งนี้ต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับสิ่งที่เป็นจริงอยู่ โดยที่จินตนาการเกิดจากประสบการณ์จริงของแต่ละคนที่มีความลึกซึ้งหรือหลากหลายแตกต่างกัน นอกจากนี้จินตนาการกับอารมณ์ยังมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด โดยอารมณ์เป็นผลมา จากกระบวนการในการจินตนาการ การเล่น เป็นกิจกรรมที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคม ที่ต้อง ประกอบด้วยเด็กมากกว่า 1 คน 1 เรื่อง หรือ 1 บทบาท ซึ่งทำให้เด็กต้องมีความเข้าใจในสังคมของ การเล่นนั้น มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการสื่อสาร ซึ่ง องค์ประกอบของการเล่นประกอบด้วย องค์ประกอบ 2 ส่วนที่สัมพันธ์กันได้แก่สถานการณ์ที่ต้องใช้จินตนาการ และ กฎในการใช้ จินตนาการ เช่น การกำหนดบทบาทของผู้เล่นและกติกาในการเล่น ดังนั้นการเล่นมีความสำคัญต่อ การพัฒนาความรู้และจิตใจโดยเฉพาะการคิดสร้างสรรค์ การเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาศักยภาพ ทางสัญลักษณ์ นอกจากนี้เป้าหมายและกฎกลายเป็นจุดสนใจของการเล่น เมื่อเด็กถึงวัยเรียนการเล่นจะกลายเป็นกลไกต้นสำหรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง: "การควบคุมตนเองของเด็กที่ยิ่งใหญ่ที่สุดที่ เกิดขึ้นในการเล่น" เริ่มแรกการเล่นเป็นการลอกเลียนแบบส่วนใหญ่จากสิ่ง ที่ เขาได้เห็นหรือได้ยินหรือทำมาก่อน อย่างไรก็ตามการเล่นเป็นมากกว่าการส่งผ่าน: "กิจกรรมการเล่นของเด็กไม่ได้เป็นเพียงแค่ความทรงจำของประสบการณ์ที่ผ่านมา แต่ยังเกิดการสร้างสรรค์ที่ ผสมผสานเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก" (Smolucha, 1992) การศึกษาในปัจจุบันแสดงการเชื่อมโยงระหว่างการเล่นและความคิดสร้างสรรค์และมี ความสัมพันธ์กับความรู้ ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ Singer & Singer (1990) พบว่าการเล่นโดย การปฏิบัติโดยตรงมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดแบบแตกต่างหรือเนกนัย (Divergent Thinking) และอารมณ์ พบว่าการเล่นเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์และถือ ได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากองค์ความรู้และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์

Russ (2003) กล่าวว่าการเล่นและความคิดสร้างสรรค์มีความเชื่อมโยงกัน ในทางทฤษฎีและในเชิงประจักษ์ การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาพุทธิพิสัยและจิตพิสัยซึ่งมีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ เพราะทั้งการเล่นและความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดแบบแตกต่าง(Divergent Thinking) และพุทธิพิสัยและจิตพิสัยมีความสัมพันธ์กับการคิดแบบแตกต่าง(Divergent Thinking)ในเด็ก เพราะฉะนั้นการเล่นจึงมีส่วนช่วยในการพัฒนาการคิดแบบแตกต่าง(Divergent Thinking) ซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการทางพุทธิพิสัยที่สำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ Guilford(1968)กล่าวว่าความคิดแบบอเนกนัย(Divergent Thinking) สร้างจากความหลากหลาย ของความคิด การเล่นจึงช่วยส่งเสริมความคิดแบบอเนกนัย(Divergent Thinking) เพราะว่าการ เล่นเด็กจะได้ฝึกทักษะความคิดแบบอเนกนัย(Divergent Thinking) โดยการแสดงบทบาทที่ แตกต่างกันในการเล่น (Singer & Singer, 1990)

กิจกรรมการเคลื่อนไหว วิธีการใช้กิจกรรมทางกายในการพัฒนาและ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก กิจกรรมการเคลื่อนไหว สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการ ส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์ของเด็ก Capel (1986) เสนอว่ากิจกรรมการเคลื่อนไหวส่งเสริมให้เด็ก ได้มีโอกาสในการเคลื่อนไหวและสร้างสรรค์ อธิบายการเคลื่อนไหวอย่าง สร้างสรรค์เป็นวิธีที่มีความสุขสำหรับเด็กที่จะสำรวจการเคลื่อนไหว เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิด จินตนาการและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ Cheung (2010) อธิบายการรับรู้ของครูเกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือสามารถคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว รวดเร็ว และได้คำตอบมากที่สุดในเวลาที่กำหนด ครูยอมรับว่าความคล่องแคล่วถูกแสดงออกมาจากความหลากหลายจากท่าทางและความเคลื่อนไหวของเด็ก

1. เด็กมีท่าทางที่แตกต่างกันในช่วงเวลาต่างๆ
2. จุดเริ่มต้นของกิจกรรม เด็กเลียนแบบการเคลื่อนไหว หลังจากเด็กเลียนแบบการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน เด็กเริ่มมีการเคลื่อนไหวของตนเองที่จะตอบคำถามของครู
3. เริ่มต้นเด็กเลียนแบบท่าทางจากภาพและสามารถสร้างท่าทางตามที่ครูต้องการได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นการได้รับแรงบันดาลใจจากความรู้หรือทักษะ ถ้าเด็กไม่มีความคิด ในเรื่องพื้นฐานการเคลื่อนไหว การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะเป็นเรื่องยาก ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือ มีความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม ครูสังเกตว่าเด็กใช้ประสบการณ์ที่ผ่านมาแสดงในสถานการณ์ใหม่ ดังนี้

1. เด็กรู้เกี่ยวกับท่าทางของสัตว์และสามารถใช้สร้างการเคลื่อนไหว เช่น การว่ายน้ำของปลาโลมา ปลาวาฬ
2. เด็กสังเกตรูปภาพที่แตกต่างกันของเมฆและเชื่อมโยงไปสู่การเคลื่อนไหว เช่น รูปร่างต่างๆ ของเมฆเป็นเปิด ข้าวโพด เป็นต้น
3. เด็กใช้ประสบการณ์ในการเดินและใช้ความคิดในการเคลื่อนไหวใหม่ เด็กพบการเปลี่ยนแปลงและความต้องการที่แตกต่างโดยครู อย่างไรก็ตามระดับของ ความคิดยืดหยุ่นของเด็กจะแตกต่างกันที่จำนวนของการสร้างสรรค์ ในเบื้องต้นของโปรแกรมการ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหว ครูควรให้งานง่ายๆและส่งเสริมโดยการกระตุ้นจาก วิธีดี รูป หรือ ภาพถ่าย จะช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์

คนที่มีความคิดริเริ่ม(Originality) คือ มีความคิดที่แปลกใหม่ต่างจากความคิดธรรมดา ของคนทั่วไป ในช่วงของกิจกรรมสร้างสรรค์และการแสดงออกเด็กจะแสดงความคิดริเริ่มออกมา ได้ดี โดยส่วนใหญ่จะแตกต่างและไม่ซ้ำกัน

1. เด็กสามารถสร้างการแสดงของพวกเขา
2. เด็กสร้างรูปแบบของตนเองในแต่ละกลุ่มที่แตกต่างกัน
3. เพศมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ เช่น เด็กผู้หญิงจะสร้างการเคลื่อนไหวที่งดงาม แต่เด็กผู้ชายจะสร้างการเคลื่อนไหวแบบกระตือรือร้น ครูควรส่งเสริมโดยสร้างบรรยากาศ ที่

อิสระ ความคิดละเอียดลออ(Elaboration) คือการคิดได้ในรายละเอียดเพื่อขยายหรือตกแต่งความคิดหลักให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เด็กสามารถขยายความคิด ครูชื่นชมเมื่อเด็กสาม มารถสร้างการเคลื่อนไหวโดยความคิดของเขาเอง ครูพบว่าเด็กสามารถเชื่อมโยงและขยายความคิด ถ้ากิจกรรมสร้างสรรค์การเคลื่อนไหว เหมาะสมกับประสบการณ์เดิมของเด็ก ครูควรเริ่มกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิม ของเด็กและส่งเสริมให้เด็กได้เชื่อมโยงความรู้

Cheung (2010) ได้เสนอการออกแบบกิจกรรมการเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนการออกแบบแต่ละกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบด้วย 4 ประเด็นหลัก ส่งเสริมให้ผู้เรียนโดยการสำรวจ การจินตนาการ และการคิดสร้างสรรค์

1. การนำเสนอประเด็นจากกิจกรรม การเชื่อมโยงการเรียนรู้กับประสบการณ์ก่อนเรียน ครูนำเสนอประเด็นของกิจกรรมและให้ผู้เรียนแสดงความรู้เกี่ยวกับประเด็นเพื่อสำรวจความรู้ของผู้เรียน การเริ่มต้นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียน เตรียมโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนได้มองเห็นสิ่งต่างๆ ในมุมมองที่แตกต่าง จากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดผ่านการเชื่อมโยงความคิด

2. การได้เรียนรู้และแสดงทักษะการเคลื่อนไหว ส่งเสริมผู้เรียนในการสำรวจทักษะการเคลื่อนไหว นำไปสู่การสร้างสรรค์ผ่านการแนะนำ และยอมให้ผู้เรียนยึดทักษะการเคลื่อนไหว พื้นฐาน และเรียนรู้วิธีใช้

3. การสร้างสรรค์และการแสดง ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นหาหนทางของการตอบสนองความท้าทายของครู ในกระบวนการ ความคิด ความรู้สึก ทักษะและความรู้จะใช้ทำงานไปด้วยกันในหนทางใหม่ การเตรียมงานสำหรับการสร้างสรรค์และการแสดงออก ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด จินตนาการสร้างสรรค์ และแสดง จึงสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์

4. สมรรถภาพและการรู้คุณค่า ส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติการเคลื่อนไหวเพื่อการรู้คุณค่า เตรียมโอกาสสำหรับผู้เรียนได้แชร์ความคิดและความสนุกจากการสร้างสรรค์

Jim Lavin (2008) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับเกมสร้างสรรค์ ดังนี้ การสอนเพื่อความคิดสร้างสรรค์ วิธีการนี้มุ่งให้ความสำคัญกับพลังสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผู้เรียนจะถูกกระตุ้นจากครูในการคิดโดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์ของเกม ครู ไม่ต้องค้นหาหรือจัดเตรียมคำตอบให้ผู้เรียน แต่ให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ครูทำหน้าที่ เป็นผู้แนะนำ กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากกว่าผลงาน การสอนอย่างสร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับครูในการใช้จินตนาการ ทำให้การจัดการเรียนรู้มีความ น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ จุดประสงค์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากเกมและการสอนเกม ได้แก่

1. เข้าใจโครงสร้างรากฐานของกิจกรรมผ่านประสบการณ์
2. เข้าใจความต้องการกติกาของเกม ความยุติธรรม ความอดทน

3. ความปลอดภัยในเกม

4. พัฒนากลยุทธ์ที่สัมพันธ์กับเกม

วิธีการสอนเกมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1. ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์ด้วยความเชื่อมั่น ดังนี้

1.1 การเคลื่อนที่ไปกับลูกบอลหรืออุปกรณ์ในแนวทางที่แตกต่าง

1.2 รับ-ส่งบอลหรืออุปกรณ์ในแนวทางที่แตกต่าง

1.3 พัฒนาทักษะในสถานการณ์ของเกม

1.4 ใช้แทคติกเบื้องต้นสำหรับบุกหรือป้องกัน

2. การวางแผน การดัดแปลง และการจำแนกปัจจัยสำคัญที่ไม่สามารถแยกออกใน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ การอภิปรายและปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม

3. ยอมรับเมื่อผู้เรียนนำเอาทักษะที่ได้เรียนรู้จากเกมไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่มีความท้าทาย

4. จำนวนผู้เล่น กิจกรรมบุคคล กิจกรรมคู่ การเล่นเป็นทีม

5. พื้นที่ในการเล่น เหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น

6. อุปกรณ์ การใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่อย่างจำกัด ช่วยเพิ่มความท้าทาย เลือกอุปกรณ์ 2 - 3 ชิ้น พัฒนาเป็นเกมของตนเองเพื่อพัฒนาความสามารถความคิดสร้างสรรค์

7. กติกา เป็นกติกาต่างๆ มากกว่ากติกาที่ซับซ้อนเหมาะกับจำนวนผู้เล่น

8. ทักษะ ควรเป็นทักษะเบื้องต้นมากกว่าทักษะที่ซับซ้อน การพัฒนาเกมเพื่อความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1

อธิบายวัตถุประสงค์และคุณค่าของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เรียนประกอบด้วย

1. การสร้างเกมของผู้เรียนสิ่งที่เขาต้องทำและสร้างสรรค์ขึ้นควรเป็นลักษณะเฉพาะของพวกเขา

2. การค้นพบสำหรับพวกเขา ทำไมกติกาถึงมีความสำคัญและอะไรคือวัตถุประสงค์ที่พวกเขาต้องการให้เกิด

3. ให้อิสระแก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเชื่อใจ

4. การแบ่งปันความคิดเห็น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น พวกเขาควรทำงานแบบร่วมมือกันในการพัฒนาเกม

5. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และสรุปความสำคัญของเกม อธิบายการพัฒนาเกมในการทดลองตามความคิดของผู้เรียน

6. การสอนสมาชิกในกลุ่ม กลุ่มสอนเพื่อนและครู

7. ทำงานและเล่นอย่างปลอดภัย

ขั้นที่ 2 เป็นเรื่องง่ายในการอนุญาตให้ผู้เรียนเลือกอุปกรณ์ ขนาดพื้นที่ และจำนวนผู้เล่น อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนควรใช้อุปกรณ์ให้มาก การแนะนำเกมอาจจะซับซ้อนเกี่ยวกับกติกาหรือ การสร้างเกม ผู้เรียนต้องจัดเตรียม ความชัดเจนของพื้นที่ในการเล่น จำนวนผู้เล่นในแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ค่าโครงของเกม การออกแบบเกมในบริบทของพื้นที่ที่ใช้งานได้และอุปกรณ์ที่เตรียมไว้ เกมควรจะปลอดภัย ยุติธรรม และสนุก การแบ่งกลุ่มแต่ละกลุ่มควรมีความสามารถใกล้เคียงกัน เพื่อช่วยเหลือกัน โดยประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจะเป็นการพัฒนาความร่วมมือในการทำงาน

ขั้นที่ 4 ผู้เรียนควรมีช่วงเวลาในการเล่นโดยใช้อุปกรณ์ที่ได้รับประมาณ 5 นาที ครูควรถามผู้เรียน เกี่ยวกับการออกแบบการใช้อุปกรณ์ เช่น ถ้าผู้เรียนมีเชือกกระโดด ครูควรให้ผู้เรียนหาทางใช้มากกว่าการกระโดด ครูควรเสนอการรวมกันของอุปกรณ์เพื่อความปลอดภัยของผู้เรียน ผู้เรียนจะมีความท้าทายในการออกแบบแนวทางจากการใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์หลังจากเล่นเพื่อค้นพบลักษณะของอุปกรณ์ ครูควรถามผู้เรียนไปด้วยเหมือนการอภิปรายกลุ่มเกี่ยวกับความคิดที่เป็นไปได้ในการสร้างเกม ถ้าผู้เรียนไม่สามารถออกแบบเกมได้ ครูสามารถแนะนำผู้เรียนได้ผู้เรียนบาง กลุ่มเมื่อค้นพบเกม พวกเขาสนุกและพัฒนาเกม แต่บางครั้งเป็นเกมที่ปลอดภัยครูต้องคอยระวัง เมื่อผู้เรียนเริ่มพัฒนาเกม ครูมีบทบาทในการอำนวยความสะดวก การถามคำถามปลายเปิดร่วมเล่นเกมกับผู้เรียนโดยผู้เรียนเป็นผู้สอน ครูควรตัดสินใจเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของเกม ถ้าหากได้มา จากที่อื่นโดยการจำได้ ครูควรผู้เรียนคิดใหม่หรือเปลี่ยนเกม

ขั้นที่ 5 แนวคิดของเกมจากจินตนาการของผู้เรียน ครูควรเตรียมการดังนี้

1. ตัดสินการตั้งกติกา
2. ตัดสินระบบการให้คะแนน
3. จำแนกเทคนิคเฉพาะ
4. จำแนกกติกาเฉพาะในเกม
5. ตัดสินลักษณะความปลอดภัย

การบูรณาการที่สามารถนำมาใช้ในกิจกรรมเกม ได้แก่

1. ข้อมูล ทักษะเทคโนโลยี เช่น ใช้ VDO
2. ภาษาอังกฤษ เช่น ทักษะการพูด การฟัง การเขียนอธิบาย

3. เลข เช่น การคิดคะแนน การวัดพื้นที่ในการเล่น

ขั้นที่ 6 เมื่อเกมถูกพัฒนาเพียงพอแล้ว แต่ละกลุ่มควรได้รับโอกาสให้อธิบายแก่ผู้เรียนในชั้นและ แสดงวิธีการเล่นเกม และให้ผู้เรียนในห้องเล่นเกม โดยให้ผู้เรียนที่คิดเกมเป็นผู้ดูแล ความคาดหวัง คือแต่ละกลุ่มได้สร้างเกมและสามารถแสดงในห้อง ความสนุกสนานอาจจะอยู่ที่การตั้งชื่อเกม

ขั้นที่ 7 การบรรลุผลสำเร็จควรให้แต่ละกลุ่มเขียนบันทึกเกมที่ชอบมากที่สุด และนำเสนอในชั้นเรียนทักษะ-เทคนิค สร้างสรรค์เกม

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนได้รับเค้าโครงการพัฒนาทักษะและเทคนิคในเกม ทักษะและเทคนิคประกอบด้วย

1. การจับสองมือ
2. การขว้าง ปา โยน มือล่าง มือบน
3. การเตะด้วยขนาดของลูกบอลและประเภทของลูกบอลหลายๆแบบ
4. การเคลื่อนที่ไปกับอุปกรณ์
5. การตีลูกบอล เช่น เทนนิส
6. การเลี้ยงเป้า
7. การรับลูกบอลในการเล่น แตกต่างโดยความสูงและความเร็ว
8. การโยน
9. การส่งบอล
10. การเลี้ยงบอล

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสามารถเลือกบัตรได้ จำนวนบัตรของแต่ละกลุ่มขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์และความสามารถทางกายของกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนควรได้รับโอกาสในการอภิปรายวิธีการสร้างสรรค์เกมโดยใช้ทักษะที่หลากหลายที่เขาเลือก สมาชิกแต่ละคนของกลุ่มควรได้แสดงความคิดเห็น บางกลุ่มอาจถามครูเกี่ยวกับการใช้ ทักษะอื่นๆ อีกได้หรือไม่ เกมของผู้เรียนควรประกอบด้วยทักษะที่แตกต่างกัน ผู้เรียนต้องการ อุปกรณ์เกมเพื่อทำให้ปฏิบัติทักษะได้ง่ายขึ้น

ขั้นที่ 4 ผู้เรียนทดสอบความคิดที่ต้องการจะพัฒนากับผู้เรียนภายในกลุ่ม โดยสามารถยกเลิสิ่งที่ไม่ปฏิบัติไม่ได้ในชั้นอภิปรายเหตุผลที่ทำไมเกมจึงใช้ไม่ได้ควรเป็นคำวิจารณ์ในเชิงบวก จุดสำคัญของเกมควรอยู่ที่การเลือกทักษะ

ขั้นที่ 5 - 8 เหมือนกับขั้นตอนของอุปกรณ์ เทคนิคหรือกลยุทธ์ วิธีการนี้ให้ความสนใจกับการใช้เทคนิคและกลยุทธ์ที่แยกกันไม่ได้ในเกม เป็นวิธีจากการ พัฒนาเกมโดยการเล่นที่ม และการสร้างความท้าทายแก่ผู้เรียน การบุก ออกแบบเกม 5 คนทั้งการป้องกันเมื่อเลี้ยงลูกบอลและบุกเมื่อ

มีโอกาส ตาข่าย ออกแบบเกม 5 ต่อ 5 โดยไม่ให้ลูกบอลตกพื้น การตี ออกแบบเกม 5 ต่อ 5 ต้องการบอลในการตีโดยไม่ใช้ข้อมูลจากซอฟต์แวร์บอล

4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬา

4.1 ความหมายของความมีน้ำใจนักกีฬา

จรรยาพร ธรณินทร์ (2538) กล่าวว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็ก เพื่อให้เป็นคนที่มีความสุข มีน้ำใจโอปออ้อมอารี รู้แพ้ รู้ชนะ ไม่เหยียดหยามฝ่ายตรงข้ามเมื่อชนะ ไม่เสียใจเมื่อพ่ายแพ้ รู้จักธรรมชาติของกีฬาว่าต้องมีชนะ มีแพ้ หรือเสมอกัน เป็นผลติดตามมาจากการลงแข่งขัน การแพ้ ชนะนี้ ไม่เกิดขึ้นกับฝ่ายเขาก็ต้องเกิดกับฝ่ายเรา เราจึงต้องไม่มีจิตใจที่อ่อนแอหรือหวั่นไหว

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2563) กล่าวว่า การมีน้ำใจนักกีฬา หมายถึง ความมีใจจริงที่จะเล่นหรือแข่งขันกีฬา โดยไม่เอาเปรียบผู้อื่นพร้อมทั้งมีน้ำใจเอื้อเฟื้อและให้อภัยต่อผู้อื่นด้วย

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541) กล่าวถึงน้ำใจนักกีฬาว่า เป็นอุดมคติที่นักกีฬาและผู้ฝึกสอนจะต้องยึดถือในการแข่งขัน เข้าใจผลลัพธ์ในการแข่งขัน คือรู้จักชนะหรือแพ้ โดยยอมรับผลการตัดสินนั้นๆ

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า น้ำใจนักกีฬาเป็นน้ำใจที่ประกอบไปด้วยคุณธรรมที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งอย่างหนึ่งที่เป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้บุคคลสามารถมีชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นหลักหรือคุณธรรมที่ยึดถือปฏิบัติในการการอยู่ร่วมกันได้แกยินดีที่จะปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ มีความรักความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกันเล่นด้วยชั้นเชิงของการเล่นด้วยความสามารถ ให้เกียรติยอมรับคำตัดสินของผู้ตัดสิน ถ้าแพ้หรือชนะก็ไม่แสดงออกนอกหน้ามาจกจนเกินไป เล่นกีฬาตามอุดมคติของการเล่นกีฬาอย่างแท้จริงโดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่น นอกจากความสนุกสนานและสุขภาพอนามัยที่เกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาเป็นที่ตั้งเท่านั้น ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ได้ัญเชิญมาตอนหนึ่งว่า “การกีฬานั้นสำคัญมากนอกจากจะทำให้นักเรียนและประชาชนมีกำลังกายและอนามัยที่ดีแล้วยังช่วยฝึกจิตใจให้รู้จักหน้าที่ที่มีความสามัคคีในหมู่คณะทั้งฝึกให้เกิดความกล้าหาญอดทนรู้แพ้ รู้ชนะมีเมตตากรุณา เห็นอกเห็นใจผู้แพ้ มีจิตใจเป็นนักกีฬาโดยแท้จริง”

กษมน รุ่งโรจน์รังสรร (2560) น้ำใจนักกีฬาเป็นคุณธรรมจริยธรรมส่วนบุคคลที่ได้รับการยอมรับจากสังคมว่าถูกต้องเหมาะสม ไม่ว่าจะมีความสุขพอ่อนโยนการรู้แพ้รู้ชนะ มีความยุติธรรม มีมารยาทดีงาม เป็นพฤติกรรมที่ควรปฏิบัติทั้งในการแข่งขันกีฬาและในชีวิตประจำวัน เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

รัศมี ทองดี (2562) ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นคุณธรรมพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้บุคคลอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข คุณธรรมไม่จำเป็นต้องเกิดกับนักกีฬาเท่านั้นแต่จะควรที่จะเกิดกับทุกคนในสังคม ได้แก่ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ความซื่อสัตย์ความสามัคคี ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความยุติธรรม ความอ่อนน้อมถ่อมตน มีน้ำใจโอบอ้อมอารี คุณธรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ควรยึดถือและปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันในสังคม

DiYES International School (2024) น้ำใจนักกีฬา คือ การเคารพคู่ต่อสู้ เฉลิมฉลองชัยชนะด้วยความอ่อนน้อมถ่อมตน และเผชิญกับความสูญเสียอย่างมีศักดิ์ศรี โดยมีลักษณะดังต่อไปนี้

1) ไม่มีข้อแก้ตัว มีแต่โอกาสในการเรียนรู้: เป็นเรื่องปกติที่จะรู้สึกผิดหวังหลังจากแพ้ แต่น้ำใจนักกีฬาที่ดีจะกระตุ้นให้เด็กๆ ละเว้นจากการแก้ตัว แต่พวกเขาควรมองว่าการสูญเสียเป็นโอกาสในการเรียนรู้และปรับปรุง

2) ยอมรับข้อผิดพลาดและก้าวต่อไป: การเรียนรู้ที่จะยอมรับข้อผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของเกมเป็นสิ่งสำคัญของน้ำใจนักกีฬา ส่งเสริมให้เด็กๆ ถอยกลับจากข้อผิดพลาดทั้งในและนอกสนามด้วยความยืดหยุ่นและความมุ่งมั่น

3) พยายามอย่างเต็มที่เสมอ: น้ำใจนักกีฬาไม่ได้เกี่ยวกับการเป็นคนที่ดีที่สุด มันเกี่ยวกับการพยายามอย่างเต็มที่ของคุณ สอนเด็ก ๆ ว่าความสำเร็จที่แท้จริงอยู่ที่ความมุ่งมั่นและการทำงานหนักโดยไม่คำนึงถึงผลลัพธ์

4) สนับสนุนและให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีม: ในกีฬาประเภททีม การสนับสนุนและให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมเป็นสิ่งสำคัญ

5) เคารพตนเองและผู้อื่น: น้ำใจนักกีฬาที่ดีสอนให้เด็กเคารพตนเองเพื่อนร่วมทีมคู่ต่อสู้และเจ้าหน้าที่ของเกม ความเคารพซึ่งกันและกันเป็นรากฐานของการเล่นที่ยุติธรรม

จากความหมายของความมีน้ำใจนักกีฬา สรุปได้ว่า น้ำใจนักกีฬาเป็นน้ำใจที่ประกอบไปด้วยคุณธรรมที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่เป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นหลักหรือคุณธรรมที่ยึดถือปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันได้ ยินดีที่จะปฏิบัติตาม กฎระเบียบ ข้อบังคับ มีความรักความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกันเล่นด้วยความสามารถของการกีฬา

4.2 ลักษณะของผู้มีน้ำใจนักกีฬา

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541) กล่าวถึงลักษณะของผู้ที่มีน้ำใจนักกีฬาไว้ดังนี้

1. เล่นกีฬาด้วยความยุติธรรม และสุดความสามารถ
2. เล่นกีฬาเพื่อความสนุกสนาน และเพื่อความสำเร็จของทีม
3. เล่นกีฬาโดยใช้สมอง และเล่นตามแบบฉบับของนักกีฬา
4. ยอมรับเจ้าหน้าที่ และการตัดสินใจของคณะกรรมการ

5. ปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างที่ดีทั้งในและนอกสนามแข่งขัน
6. ทำตัวให้เป็นที่เลื่อมใสแก่บุคคลทุกคน
7. ชื่อสัตย์ต่อกฎระเบียบของการเล่นกีฬา
8. มีความสุภาพอ่อนน้อมต่อคู่แข่งชั้น กรรมการ และเจ้าหน้าที่
9. ให้เกียรติคู่แข่งชั้นด้วยความจริงใจ เมื่อได้รับชัยชนะ
10. สงบเสถียรในชัยชนะที่ได้รับ
11. งดการกระทำที่ก้าวร้าวไม่สุภาพต่อทีมหรือเจ้าหน้าที่แข่งขัน เมื่อประสบความพ่ายแพ้
12. ไม่คดโกง หลีกเลี่ยงการแข่งขัน หรือประทุษร้ายฝ่ายตรงข้ามนอกจากนั้น

น้ำใจนักกีฬาจะสอนคนให้เป็นคนที่มีรู้จักรักหมู่คณะร่วมมือร่วมใจกัน รู้จัก เคารพต่อ กฎเกณฑ์ ระเบียบ เชื่อฟังผู้ฝึกสอนและผู้ตัดสิน รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย สอนให้รู้จักทำงานประสานกันเป็น กลุ่ม รักความยุติธรรม ชื่อสัตย์ เสียสละไม่เป็นคนเห็นแก่ตัว สอนให้เป็นคนตัดสินใจได้ถูกต้อง และ น้ำใจนักกีฬายังประกอบด้วยหลักสำคัญ 6 ประการดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้ที่มีความเชื่อฟังผู้ฝึกสอน ปฏิบัติตามกติกา ระเบียบ มารยาท และ ยอมรับในคำ ตัดสินของกรรมการตัดสิน ทำตนให้เหมาะสมกับสังคม และศีลธรรม
2. เป็นผู้ที่สนใจคอกว้างขวาง ให้เกียรติคู่แข่งชั้น รู้จักการให้อภัย รักใคร่ดูญาติพี่น้องมีความ สามัคคี ตรงไปตรงมา กล้าเผชิญกับความจริง
3. เป็นผู้ที่มีน้ำใจโอบอ้อมอารีเผื่อแผ่ รู้จักบังคับยับยั้งใจ ไม่เยาะเย้ยผู้อื่น เสียสละเพื่อ ประโยชน์ส่วนรวม เคารพและให้เกียรติแก่ผู้อาวุโส
4. เป็นผู้ที่สุภาพอ่อนโยน เล่นกีฬาตามกฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ ไม่แก่งัดคู่แข่งชั้น วางตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ไม่สำคัญตนผิด ไม่โอ้อวดในสิ่งที่ตนประสบความสำเร็จ
5. เป็นผู้ที่มีความกล้าหาญ อดทน ถือว่าการแพ้หรือชนะเป็นเรื่องธรรมดา มีความวิริยะ อุตสาหะ ขยันหมั่นเพียรในการฝึกซ้อม และเวลาแข่งขันควรเล่นเต็มความสามารถ
6. เป็นผู้รักความยุติธรรม เล่นดีที่สุดในเกมการแข่งขัน ไม่แก่งัดคู่แข่งชั้น ช่วยเหลือเมื่อ ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บจากการแข่งขัน มีความเที่ยงธรรม มีคุณธรรมประจำใจ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

วรงค์ดี เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า การที่บุคคลใดจะเป็นผู้ที่น้ำใจเป็นนักกีฬาหรือไม่ มาก น้อยแค่ไหนนั้นจะสามารถทราบได้จากการแสดงออกในสภาพการณ์จริงของบุคคลเท่านั้น พฤติกรรม ที่จะทำให้สามารถทราบได้ว่าบุคคลนั้นเป็นผู้ที่มีน้ำใจนักกีฬาหรือไม่ที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

เมื่อเป็นผู้เล่นกีฬา

1. เล่นกีฬาอย่างเต็มกำลังความสามารถไม่ว่าการเล่นนั้นจะแพ้หรือชนะก็ตาม

2. ปฏิบัติตามกฎและระเบียบข้อบังคับของการเล่นกีฬาด้วยความเคร่งครัดตลอดเวลาการเล่น

3. มีความสุภาพเรียบร้อยไม่แสดงอาการโอ้อวดหรือเย่อหยิ่ง
4. เล่นกีฬาด้วยชั้นเชิงของการกีฬาไม่พยายามเอาเปรียบหรือคดโกงฝ่ายตรงกันข้าม
5. เชื่อฟังและยอมรับคำตัดสินของผู้ตัดสินอย่างหน้าชื่นตาบาน
6. แสดงความเป็นมิตรและให้เกียรติแก่เพื่อนร่วมเล่นทั้งฝ่ายเดียวกันและฝ่ายคู่แข่ง
7. ถ้ามีการพลาดพลั้งก็มีการขอโทษและให้อภัยซึ่งกันและกันและฝ่ายคู่แข่ง
8. เวลาชนะก็ไม่แสดงอาการดีใจออกนอกหน้ามากเกินไปหรือดูถูกเหยียดหยามผู้แพ้
9. เวลาแพ้ก็ไม่แสดงอาการเสียใจออกนอกหน้ามากเกินไป แต่ก็พยายามหาสาเหตุเพื่อแก้ไขให้ดีขึ้นต่อไป

10. ไม่ช่วยุหรือกั้นแกล้งผู้เล่นด้วยกันทั้งที่เป็นผู้เล่นฝ่ายเดียวกันหรือฝ่ายคู่แข่ง
11. มีใจหนักแน่นมีความอดทน อดกลั้นในเหตุต่างๆที่เกิดขึ้น
12. มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อเพื่อนร่วมเล่นทั้งฝ่ายเดียวกันและฝ่ายตรงข้าม
13. ยอมรับในผลการเล่นว่าเป็นไปตามระดับความสามารถของตนเองด้วยดี
14. มีความเชื่อและเล่นกีฬาตามอุดมคติของการกีฬาอย่างแท้จริง
15. มีความสามัคคีและมีความร่วมมือในระหว่างเพื่อนร่วมเล่นด้วยกัน
16. มีวินัยและมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง
17. เมื่อแพ้ไม่แสดงอาการอาฆาตหรืออิจฉาผู้ชนะ
18. มีความเข้าใจซึ่งกันและกันไม่แบ่งชั้นวรรณะ เชื้อชาติ หรือศาสนา
19. เมื่อจบเกมการเล่นกีฬาแล้วจะแสดงความเป็นมิตรต่อกันทั้งกับผู้เล่นฝ่ายเดียวกันฝ่ายคู่แข่งและผู้ตัดสิน เช่น ด้วยการสัมผัสมือกันหรือแสดงความยินดีต่อกันและกัน

เมื่อเป็นผู้ดูกีฬา

1. ปรบมือให้เกียรติแก่ผู้ตัดสินและผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเมื่อลงสนามเริ่มเล่นและเมื่อเล่นจบเกมแล้ว
2. ปรบมือแสดงความชื่นชมในฝีมือหรือความสามารถของผู้เล่นทั้งสองฝ่ายในระหว่างเล่น
3. ยอมรับในคำตัดสินของผู้ตัดสินและเจ้าหน้าที่ควบคุมเกมการเล่นด้วยดี
4. ปฏิบัติตามกฎระเบียบข้อบังคับของสนามโดยเคร่งครัด
5. ชมกีฬาในแง่ของชั้นเชิงและความสามารถในการเล่นกีฬาอย่างแท้จริง
6. ไม่ให้ ช่วยุผู้เล่น เจ้าหน้าที่ หรือผู้เล่นทั้งของฝ่ายตนเองและฝ่ายตรงกันข้าม
7. เปล่งเสียง สนับสนุนให้กำลังใจผู้เล่นด้วยวาจาสุภาพทั้งฝ่ายตนเองและฝ่ายตรงกันข้าม

8. เมื่อฝ่ายเดียวกันเป็นผู้ชนะก็ไม่แสดงความดีใจจนออกนอกหน้าเกินไปและไม่ดูถูกหรือเหยียดผู้แพ้

9. เมื่อฝ่ายเดียวกันเป็นผู้แพ้ก็ไม่แสดงอาการออกนอกหน้ามากจนเกินไปและไม่อาฆาตผู้ชนะ

10. มีใจเป็นธรรม ชมกีฬาโดยยึดมั่นในอุดมคติของการกีฬาคือกีฬาเพื่อสุขภาพกีฬาเพื่อมิตรภาพ และกีฬาเพื่อความสนุกสนานอย่างแท้จริง

11. มีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเป็นมิตรกับเพื่อนผู้ชมกีฬาด้วยกัน

12. ยอมรับในผลการเล่นและในความสามารถของผู้เล่นทั้งของฝ่ายตนเองและของฝ่ายตรงข้าม

เสาวลี ช่วยแก้ว (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่องระดับความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล และได้รับบุคลิกณะของการมีน้ำใจนักกีฬาไว้ 10 ด้าน

1. ด้านความยุติธรรม
2. ด้านความมีน้ำใจ
3. ด้านความมุ่งมั่น
4. ด้านการรู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย
5. ด้านความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
6. ด้านความสามัคคี
7. ด้านความอดทนอดกลั้น
8. ด้านความถ่อมตน
9. ด้านความมีมารยาท
10. ด้านความซื่อสัตย์

4.3 แนวคิดการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา

Purdy (1973) ซึ่งกล่าวว่า หลักสำคัญของความมีน้ำใจนักกีฬา แสดงออกได้ดังนี้ คือ การแสดงการยอมรับคู่แข่งชั้นตลอดเวลา ยอมรับเจ้าหน้าที่และผู้ตัดสินมีความรู้และเข้าใจ กฎกติกาการแข่งขันอย่างดี ควบคุมตัวเองได้ตลอดเวลา ยอมรับทักษะการเล่นกีฬา

พยุงค์ดี สนเทศ (2523) ได้กล่าวถึงการปลูกฝังจริยธรรมด้านความมีน้ำใจนักกีฬาในชั่วโมงสอนวิชาพลศึกษาว่าครูผู้สอนสามารถดำเนินการได้หลายด้าน ซึ่งพอสรุปเป็นด้านใหญ่ได้ 3 ด้าน ดังนี้คือ

1. ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การควบคุมความประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องเหมาะสมกับจรรยาบรรณ ขอบบังคับ ข้อตกลง กฎหมายและศีลธรรม ครูพลศึกษาจะต้องปลูกฝังให้นักเรียนตั้งแต่การแต่งกายอย่างเป็นระเบียบ ถูกต้องตามที่โรงเรียนกำหนด รักษาความสะอาดของสถานที่เรียน อุปกรณ์และสนามกีฬาเชื้อฟังคำสั่ง ระเบียบที่ครูกำหนด ปฏิบัติตามกฎกติกาที่เล่น รู้จักการเข้า

แถว การเดิน การวิ่ง อย่างเป็นระบบหมู่พวก ใช้วาจาอย่างสุภาพเรียบร้อยทั้งในและนอกสนามกีฬา รู้จักควบคุมจิตใจและอารมณ์ให้อยู่ในกรอบที่ติงาม ถึงแม้จะได้รับการช่วยจากสิ่งเร้าภายนอกต่าง ๆ นานา ก็ตามความเป็นผู้ที่มิระเบียบวินัยนั้น ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลุกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียน เป็นอันดับแรกในการเรียนการสอน เพราะวาระเบียบวินัยนี้จะมีผลต่อ การปลุกฝังด้านอื่นๆ ต่อไป ดังนั้นก่อนที่จะสอนเนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ครูผู้สอนต้องฝึกระเบียบต่าง ๆ เช่น การเข้าแถว ระเบียบแถว การเบิก การเก็บอุปกรณ์พลศึกษา การจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนและการตรงต่อเวลา เป็นต้น

2. ความรับผิดชอบ หมายถึง ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพันด้วยความพากเพียร และความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ในงานที่ได้รับมอบหมายโดยเน้นที่ความเอาใจใส่ต่อการเรียน มีความเคารพต่อกฎกติกาการแข่งขัน มีอารมณ์หนักแน่นเมื่อ เผชิญกับภาวะความกดดันขณะเล่นกีฬาหรือแข่งขันรู้จักปฏิบัติหน้าที่ในตำแหน่งที่ตนได้รับมอบหมายในการเล่นหรือแข่งขันกีฬาให้ดีที่สุด มีความเพียรพยายามในการฝึกซ้อมตรงต่อเวลาที่ครูหรือผู้ฝึกสอนกีฬากำหนด และต้อง การให้นักเรียนยอมรับในความสามารถของตนเองความรับผิดชอบ เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลุกฝังให้นักเรียนโดยการมอบหมายงานให้นักเรียนเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคลรับผิดชอบต่างๆ เช่น การเตรียมอุปกรณ์ การเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาดสนามกีฬาหรือห้องเรียนพลศึกษา เป็นต้น ทั้งนี้ต้องการให้นักเรียนเหล่านั้นเกิดความรับผิดชอบขึ้นกับตัวเอง นอกจากนั้นในด้านการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา ครูผู้สอนจะต้องให้นักเรียนมุ่งมั่นเอาจริงกับเกม ไม่มีการผ่อนฝีมือหรือท้อถอยเมื่อทำการแข่งขัน ซึ่งการที่ครูสามารถจัดโปรแกรมการฝึกซ้อม การเรียนทักษะกีฬา เป็นกลุ่มให้มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน จะทำให้เกิดผลดีต่อการพัฒนาทางทักษะกีฬา และปลุกฝังความรับผิดชอบได้เป็นอย่างดี

3. ความเสียสละ หมายถึง การละความเห็นแก่ตัวการให้แก่บุคคลที่ควรให้ด้วย กำลังกาย กำลังทรัพย์ กำลังความคิด รวมทั้งการรู้จักสละทิ้งอารมณ์ร้ายในตนเองด้วย โดยที่จะต้องให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ทำกิจการงานเท่าที่จะทำได้ไม่ชิงดูตายให้คำแนะนำ ช่วยแก้ปัญหา ช่วยเพิ่มพูนความรู้ตามกำลังสติปัญญา และมีความยินดีเมื่อเห็นผู้อื่นมีความสุขให้อภัยอยู่เสมอ การสอนวิชาพลศึกษานั้น ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นตัวอย่างหรือเป็นต้นแบบพฤติกรรมนำมาซึ่งความเสียสละให้นักเรียนได้ในหลายกรณี เช่น การเสียสละยอมให้ผู้หญิงหรือ ผู้อ่อนแอเข้าร่วมกิจกรรมก่อนการช่วยให้กำลังใจเพื่อน ช่วยคิดหาแนวทางให้กิจกรรมสนุกสนาน มีเพื่อน ๆ เข้าร่วมทุกคน เสียสละเวลาช่วยฝึกซ้อมให้กับบุคคลที่มีทักษะด้อยกว่า ให้อภัยเพื่อนที่เล่นรุนแรงอย่างไม่ได้ตั้งใจ เป็นต้น

จรรยาพร ธรณินทร์ (2534) กล่าวว่า สำหรับเด็กๆ นั้นวิธีที่จะปลูกฝังสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้เกิดขึ้นกับเด็กมีอยู่มากมายหลายวิธี เช่น การฝึกอบรม การให้การศึกษา การพาไปฟัง เทศน์เข้าวัดฟังธรรม การสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม การเลียนแบบตัวอย่างที่ดีงามจากผู้ใหญ่และ กิจกรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัยอื่นๆ ได้แก่ ความชื่นชมวัฒนธรรม ศาสนา ดนตรีและกีฬา การเล่น กีฬาจะช่วยปลูกฝังความดีงามให้กับเด็กเล็กๆ เพราะสนามกีฬาเป็นห้องปฏิบัติการเป็นห้องทดลองโดย ต้องอยู่ในสภาพเหตุการณ์ต่างๆ มีการทำงานร่วมกัน มีปัญหาให้แก้ไขอยู่เฉพาะหน้าต้องตกเป็นฝ่าย รับ ต้องรุกเข้าไปสู้ ต้องแข่งขันเพื่อเป้าหมายอย่างเดียวกันต้องเครียดในการดำเนินเกม ต้องต่อสู้ให้ เป็นอย่างดีที่สุด สนามกีฬาจึงเป็นสถานที่ ที่สร้างสรรค์เด็กให้เป็นคนดีคุณธรรมที่สามารถหยิบฉวย โอกาสในขณะเล่นกีฬาให้บังเกิดขึ้นกับเด็กๆ มีดังนี้

ความมีน้ำใจนักกีฬา เด็กควรได้รับการปลูกฝังให้เป็นคนสุภาพ มีน้ำใจโอบอ้อมอารี รู้แพ้ รู้ชนะ ไม่เหยียดหยามฝ่ายตรงข้ามเมื่อชนะ ไม่เสียใจเมื่อพ่ายแพ้ รู้ธรรมชาติของกีฬาที่ต้องมีชนะมี แพ้หรือเสมอกันเป็นผลติดตามมาจากการลงแข่งขันการแข่งขันแพ้ชนะนี้ไม่เกิดขึ้นกับฝ่ายเขาก็ต้องเกิดขึ้นกับ ฝ่ายเราเราจึงต้องไม่มีจิตใจที่อ่อนแอหรือหวั่นไหวในการเล่นต้องฝึกกล่าวคำว่า “ขอโทษ” “ขอบคุณ” และ “ไม่เป็นไร” ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ความดีงามของ “น้ำใจคนไทย”

ความสามัคคี เด็กๆ ที่เล่นกีฬาจะต้องร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือกันไม่แบ่งแยกพวกไม่เกี่ยงกัน ทำงานที่ได้รับมอบหมายมีความรักหมู่คณะมีความสามัคคีในหมู่ย่อยซึ่งจะทำให้เกิดความ สามัคคีในหมู่ใหญ่ต้องไม่เห็นแก่ตัวหรือต้องการเป็นคนเด่นคนเดียวจนปราศจากน้ำใจให้ กับผู้อื่น

ความมีระเบียบวินัย เด็กที่เล่นกีฬาจะต้องมีระเบียบวินัย ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพ ระเบียบกติกาในการเล่นกีฬา มีมารยาทในการเป็นผู้ดูแลและผู้เล่นที่ดี มีระเบียบทั้งอยู่ต่อหน้าผู้อื่น และเมื่ออยู่ตามลำพัง

ความรับผิดชอบ เด็กๆ ควรฝึกรับผิดชอบตนเองได้พอสมควรกับอายุรู้จักบทบาทหน้าที่ของ ตนเอง รู้หน้าที่ในการเรียน การทำ การบ้าน ทำงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น การเป็นกรรมการชั้นเรียน เจ้าหน้าที่อุปกรณ์ ตรงต่อเวลา ฝึกการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี

ความยุติธรรม เด็กๆ ควรเข้าใจความหมายของความยุติธรรมไม่เอาเปรียบใช้กลโกงผู้อื่น เชื่อฟังผู้ตัดสิน ปฏิบัติตามคำ ชี้ขาด ยึดถือหลักเหตุผลและความเป็นจริง ยอมรับผลการกระทำ ที่ได้ ทำ ไปแล้วและนา ไปแก้ไขในบรรดาคุณธรรมที่ได้จากการเล่นกีฬานั้น อาจนับได้ว่า “น้ำใจนักกีฬา” เป็นคุณธรรมในภาพรวมที่เป็นจุดเด่นที่สุดสำหรับคุณธรรมที่พึงเน้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

การดำเนินการปลูกฝังความมีน้ำใจในนักกีฬาแก่เด็กนั้นควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาจากชั่วโมงพลศึกษาและการเรียนการสอนวิชาต่างๆ เมื่อมี โอกาสหรือจังหวะที่เหมาะสม

2. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กทุกคนไม่เลือกเฉพาะบางคนแต่ควรเป็นไปอย่างถาวร
หน้า
3. กีฬาที่จะช่วยปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาได้ดีที่สุด คือ กีฬาประเภททีมเนื่องจากการฝึกการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน
4. กีฬาประเภทศิลปะการต่อสู้มักจะมีปรัชญาชีวิตแฝงไว้ด้วย เช่น กระบี่กระบองมวยไทย จะเน้นความสุขุมอ่อนน้อม การเคารพครูอาจารย์ การฝึกให้พลังจิตอ่อนโยนและการนำอาวุธต่อสู้ไปใช้ในทางที่ดี จึงสามารถฝึกความมีน้ำใจนักกีฬาได้อย่างลึกซึ้งถึงจิตใจ
5. การฝึกน้ำใจนักกีฬาควรปลูกฝังทุกครั้งที่มีการฝึกกีฬาและฝึกได้ทุกวันทุกเวลาและทุกสถานที่ไม่เฉพาะแต่ในสนามกีฬาเท่านั้น
6. ครูอาจารย์และพ่อแม่ผู้ปกครอง มีส่วนปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาแก่เด็กเพราะในชีวิตจริงเด็กจะต้องเรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬาจากผู้ใกล้ชิดและผู้ใหญ่ไม่ใช่แต่เฉพาะในชั่วโมงพลศึกษา ซึ่งมีเพียง 1-2 ครั้งเท่านั้น
7. การให้เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันกีฬาบ่อยๆ เป็นหนทางหนึ่งที่สอนความมีน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กได้ทั้งนี้ครูและผู้ฝึกประจำทีมจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ให้เล่นกีฬาเพื่อความมีน้ำใจนักกีฬาและมิตรภาพมากกว่ามุ่งเพียงเพื่อชัยชนะเหรียญทองอย่างเอาเป็นเอาตายจนปราศจากคุณธรรม
8. ควรปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กตั้งแต่เยาว์เพื่อนำไปใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมไทยปัจจุบันได้อย่างราบรื่น
9. เด็กที่มีน้ำใจนักกีฬามักจะเป็นคนยิ้มง่ายสนิทสนมคุ้นเคยกับผู้อื่นได้ดีมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
10. เด็กควรได้รับการฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งจากประสบการณ์ตรงและโดยทางอ้อมหรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่ดีในสังคม

दन्य जारु प्रसिथी (2553) ได้อธิบายว่า การตระหนักถึงความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นคุณธรรมเบื้องต้นของการกีฬา ซึ่งครูเป็นบุคคลที่สำคัญที่จะช่วยปลูกฝังให้เกิดมีขึ้นในตัวของเด็ก โดยพยายามให้เด็กไม่ได้ยึดมั่นในเรื่องของชัยชนะ หรือแพ้ ไม่ใช่สาระสำคัญของชีวิตแต่ควรมีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ มีเหตุผล รู้จักควบคุมอารมณ์ รู้จักเสียสละ รักพวกรักพ้อง เป็นลักษณะสำคัญที่เกิดจากการเล่นกีฬาที่น่าจะส่งผลให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างดีตลอดจนสามารถสร้างสรรค์คุณธรรมประจำใจ และสังคมให้ก้าวหน้าสืบไป

दन्य दवगुममेस्र (2553) กล่าวว่า การสอนหรือการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาไม่ควรจัดสอนเป็นการเฉพาะแต่ควรแฝงอย่างเหมาะสมในกิจกรรมทุกอย่างของวิชาพลศึกษาโดยจัด

ให้เป็นประสบการณ์จริง ซึ่งนักเรียนไม่รู้เลยว่ากำลังถูกสอนเรื่องน่าใจนักกีฬาหรือเรียกว่าการดูซึมทางวัฒนธรรมตามธรรมชาติในช่วงสอนวิชาพลศึกษาครูผู้สอนสามารถดำเนินการได้หลายด้าน ซึ่งพอสรุปได้ 3 ด้าน ดังนี้คือ

1. ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การควบคุมความประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องเหมาะสมกับจรรยา มารยาท ข้อบังคับ ข้อตกลง กฎหมายและศีลธรรม ครูพลศึกษาต้องปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักการแต่งกายอย่างเป็นระเบียบถูกต้องตามที่โรงเรียนกำหนดรักษาความสะอาดของสถานที่เรียน อุปกรณ์และสนามกีฬาซึ่งระเบียบที่ครูกำหนดปฏิบัติตามกฎหมายกติกาที่เล่น รู้จักการเข้าแถว การเดิน การวิ่งอย่างเป็นระบบหมู่พวกใช้วาจาอย่างสุภาพเรียบร้อยทั้งในและนอกสนามกีฬา รู้จักควบคุมจิตใจและอารมณ์ให้อยู่ในกรอบที่ติงามถึงแม้จะได้รับการช่วยเหลือจากสิ่งเร้าภายนอกต่างๆ นานาก็ตามความเป็นผู้มีระเบียบวินัยนั้นครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียนเป็นอันดับแรกในการเรียนการสอน เพราะวาระระเบียบวินัยนี้จะมีผลต่อการปลูกฝังด้านอื่นๆ ต่อไปดังนั้นก่อนที่จะสอนเนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ครูผู้สอนต้องฝึกระเบียบต่างๆ เช่น การเข้าแถว ระเบียบแถว การเบี่ยงการเก็บอุปกรณ์พลศึกษาการจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนและการตรงต่อเวลา เป็นต้น

2. ความรับผิดชอบ หมายถึง ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพันด้วยความพากเพียรและความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำ ในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมายในงานที่ได้รับมอบหมายโดยเน้นที่ความเอาใจใส่ต่อการเรียนมีความเคารพต่อกฎ กติกาการแข่งขันมีอารมณ์หนักแน่นเมื่อเผชิญกับภาวะความกดดันขณะเล่นกีฬาหรือแข่งขันรู้จักปฏิบัติหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมายในการเล่นหรือแข่งขันกีฬาให้ดีที่สุดมีความเพียรพยายามในการฝึกซ้อมตรงต่อเวลาที่ครูหรือผู้ฝึกสอนกีฬากำหนดและต้องการให้นักเรียนยอมรับในความสามารถของตน ความรับผิดชอบเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลูกฝังให้นักเรียนโดยการมอบหมายงานให้นักเรียนเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลรับผิดชอบต่างๆ เช่น การเตรียมอุปกรณ์ การเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาดสนามกีฬาหรือห้องเรียนพลศึกษา เป็นต้น

3. ความเสียสละ หมายถึง การละเว้นความเห็นแก่ตัวให้แก่บุคคลที่ควรให้ด้วยกำลังกาย กำลังทรัพย์ กำลังความคิด รวมทั้งการรู้จักสละทิ้งอารมณ์ร้ายในตนเองด้วย โดยที่จะต้องให้ความช่วยเหลือผู้อื่นทำกิจการงานเท่าที่จะทำได้ไม่นิ่งดูตายให้คำแนะนำ ช่วยแก้ปัญหาช่วยเพิ่มพูนความรู้ตามสติปัญญาและยินดีเมื่อเห็นผู้อื่นมีความสุข การสอนวิชาพลศึกษานั้น ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นตัวอย่างหรือเป็นต้นแบบพฤติกรรมนำมาซึ่ง ความเสียสละให้นักเรียนได้ในหลายกรณี เช่น การเสียสละยอมให้ผู้อื่นหรือผู้ที่อ่อนแอเข้าร่วมกิจกรรมก่อนการช่วยให้กำลังใจเพื่อนช่วยคิดหาแนวทางให้กิจกรรมสนุกสนานมีเพื่อนๆ เข้าร่วมทุกคน เสียสละเวลาช่วยฝึกซ้อมให้กับบุคคลที่มีทักษะด้อยกว่า ให้อภัยเพื่อนที่เล่นรุนแรงอย่างไม่ได้ตั้งใจ เป็นต้น

จากความหมายของแนวคิดการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา สรุปได้ว่า การให้ความสำคัญกับความมีน้ำใจนักกีฬาซึ่ง คุณธรรมเบื้องต้นของการกีฬา ซึ่งครูเป็นบุคคลที่สำคัญที่จะช่วยปลูกฝังให้เกิดมีขึ้นในตัวของเด็ก โดยพยายามให้เด็กไม่ได้ยึดมั่นในเรื่องของชัยชนะ หรือแพ้ เป็นประเด็นสำคัญ ควรเน้นเรื่องของการมีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ มีเหตุผล รู้จักควบคุมอารมณ์ รู้จักเสียสละ เป็นลักษณะสำคัญที่เกิดจากการเล่นกีฬาที่น่าจะส่งผลให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคม

4.4 แนวคิดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬา

DiYES International School (2024) ได้อธิบายไว้ว่า น้ำใจนักกีฬาไม่ใช่แค่ทักษะสำหรับนักกีฬาในสนามกีฬาเท่านั้น แต่เป็นแนวทางสู่ความสำเร็จในชีวิต เนื่องจากการที่ผู้เรียนมีความมีน้ำใจนักกีฬา แสดงให้เห็นทักษะอื่นๆ ที่สำคัญตามมาด้วย ได้แก่ ทักษะการแก้ไขข้อขัดแย้ง บทบาทของความเป็นผู้นำและการมีส่วนร่วมกับผู้อื่น การส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬา ในรายวิชาพลศึกษา ไม่ใช่เพียงแค่เป็นกิจกรรมหรือเกมส์เท่านั้น กิจกรรมพลศึกษามีส่วนสร้างลักษณะนิสัยหรืออุปนิสัยเพื่อการเตรียมพร้อมกับการที่เค้าจะได้พบเจอสถานการณ์จริงในอนาคต การส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬาจึงมีความสำคัญ

การสอนความมีน้ำใจนักกีฬาที่ดีให้กับผู้เรียนสามารถทำได้ดังนี้

- 1) การปฏิบัติตามกฎ: เน้นความสำคัญของการปฏิบัติตามกฎ อธิบายว่ามีกฎเพื่อรับรองความเป็นธรรมและความสงบเรียบร้อยในกีฬา และทุกคนโดยไม่คำนึงถึงระดับทักษะจะต้องปฏิบัติตาม
- 2) การแก้ไขข้อขัดแย้ง: สอนเด็กๆ ให้จัดการความขัดแย้งและความขัดแย้งในสนามโดยไม่ต้องใช้ความโกรธหรือภาษาเชิงลบ ส่งเสริมการสื่อสารที่สร้างสรรค์
- 3) การเล่นเกมแบบรวม: ในกีฬาเยาวชนสิ่งสำคัญคือ ต้องรวมผู้เล่นที่มีทักษะน้อยและทำให้แน่ใจว่าพวกเขาสนุก ทุกคนสมควรได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วม และผู้ปกครอง โค้ช และเพื่อนผู้เล่นมีบทบาทในการรวมกลุ่มนี้
- 4) การเล่นเกมที่ยุติธรรม: ทำให้ชัดเจนว่าการโกงเป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้ การชนะโดยไม่สุจริตไม่เพียงทำให้ชัยชนะมัวหมอง แต่ยังขัดขวางการพัฒนาการส่วนบุคคลอีกด้วย
- 5) ปฏิบัติตามคำแนะนำ: เน้นย้ำถึงความสำคัญของการฟังโค้ชและผู้ตัดสินเคารพการตัดสินใจและปฏิบัติตามคำแนะนำของพวกเขา
- 6) เคารพคู่ต่อสู้: สอนเด็กๆ ให้เคารพความพยายามของทีมตรงข้ามไม่ว่าพวกเขาจะชนะหรือแพ้ รับทราบทักษะของพวกเขาและก้าวไปข้างหน้าอย่างสง่างาม
- 7) การให้กำลังใจ: การให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมเป็นพื้นฐานของน้ำใจนักกีฬาที่ดี ส่งเสริมวัฒนธรรมการมองโลกในแง่ดีที่นักเรียนยกระดับซึ่งกันและกัน

8) การยอมรับคำตัดสิน: บางครั้งนักเรียนอาจไม่เห็นด้วยกับการตัดสินใจของครูหรือผู้ตัดสิน สอนให้พวกเขายอมรับคำตัดสินเหล่านี้อย่างสง่างามและมองว่าเป็นโอกาสในการฝึกความอดทน

9) การจัดการผลลัพธ์: โดยไม่คำนึงถึงชัยชนะหรือความพ่ายแพ้ใดๆ ควรเรียนรู้ที่จะยอมรับผลลัพธ์อย่างสง่างาม ทั้งชนะและแพ้ให้บทเรียนอันมีค่า

4.4 แนวคิดพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

อภิวัดน์ จั่วลำหิน (2553) ได้อธิบายทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก ว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กสอดคล้องกับพัฒนาการทางปัญญาเพราะการที่เด็กจะวินิจฉัยจริยธรรมว่าสิ่งใดดีหรือไม่สิ่งนั้นควรทำ หรือไม่ต้องอาศัยการใช้เหตุผลเชิงตรรกวิทยาและความคิดเชิงนามธรรม ฉะนั้นเด็กที่มีพัฒนาการทางปัญญาในขั้นก่อนการคิดแบบมีเหตุผลจะมีพัฒนาการด้านจริยธรรมในระดับต้น ส่วนเด็กที่มีพัฒนาการทางด้านปัญญาในขั้นการคิดแบบเหตุผลเชิงนามธรรมจะมีพัฒนาการด้านจริยธรรมในระดับที่สูงสุด

โคลเบอร์ก (दनัย ดวงกุ่มเมศร์, 2553, น. 18-19; อ้างอิงจาก Kohlberg, 1969) ได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กออกเป็น 3 ระดับ 6 ขั้นพัฒนาการ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับก่อนเกณฑ์ (Preconvention level) (2-10 ปี) หมายถึง กระทำในสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดแก่ผู้อื่น

ขั้นที่ 1 คือ การมุ่งที่จะหลบหลีกมิให้ตนเองถูกลงโทษทางกายเพราะกลัวความเจ็บปวดที่จะได้รับและยอมทำตามคำสั่งผู้ใหญ่เพราะเป็นผู้ที่มีอำนาจทางกายเหนือตน

ขั้นที่ 2 คือ ยอมทำเพื่อให้ได้รางวัล ให้ได้รับในสิ่งที่ตนเองพอใจเริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนแบบเด็กๆ คือ เขาทำ มาฉันต้องทำ ไป เขาให้ฉัน ฉันต้องให้เขาตอบแทน เป็นต้นจริยธรรมขั้นนี้จะเน้นความต้องการได้รับคำ ชมเชยและรางวัลมากกว่าการได้รับการลงโทษ

ระดับที่ 2 ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional level) (10-16 ปี) หมายถึง การทำตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มย่อยๆ ของตนเอง บุคคลผู้มีจริยธรรมในระดับ 2 นี้ยังต้องมีการควบคุมจากภายนอก แต่ก็มีความสามารถที่จะแสดงบทบาทสังคมได้

ขั้นที่ 3 คือ บุคคลยังไม่เป็นตัวของตัวเอง มีการคล้อยตามการชักจูงของผู้อื่นโดยเฉพาะเพื่อนๆ เกิดกับเด็กในช่วงอายุ 10-13 ปี ขั้นนี้ตรงกับวัยเด็กที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะให้ความสำคัญกับกลุ่ม เพื่อนมากจะกระทำ เพื่อให้เพื่อนยอมรับจึงมีการเลียนแบบที่ตนเห็นว่าดีคือเอาอย่างเด็กดี เด็กวัยนี้ส่วนใหญ่จะทำ ตามในสิ่งที่ตนตัดสินว่าคนอื่นจะเห็นด้วยหรือยอมรับ เพื่อให้เป็นที่ชอบพอและเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม เพื่อนสรุปจริยธรรมขั้นนี้เน้นหนักในด้านการทำ ตามคนอื่นมากกว่า การคำนึงเรื่องการถูกลงโทษ และการต้องการรางวัล

ขั้นที่ 4 บุคคลมีความรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งในสังคมของตน ถือได้ว่าตนมีหน้าที่ตามกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมของตนกำหนดหรือคาดหวังเกิดกับบุคคลในช่วงอายุ 13-16 ปี ขั้นนี้บุคคลจะมีความรู้และประสบการณ์ว่าแต่ละกลุ่มจะมีกฎเกณฑ์ให้สมาชิกยึดถือมีความเข้าใจในหน้าที่ของตนในกลุ่ม มีศรัทธาในกฎเกณฑ์ของกลุ่มมากพอสมควร เข้าใจบทบาทของผู้อื่นการกระทำ ที่ถูกต้อง สรุปรว่าจริยธรรมขั้นนี้ในเรื่องการกระทำตามหน้าที่ในหมู่คณะทำ ตามขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมมากกว่า กลัวการถูกลงโทษหรือทำเพื่อต้องการรางวัลหรือกระทำตามกลุ่มเพื่อน

ระดับที่ 3 ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Post Conventional level) อายุ 16 ปี ขึ้นไปหมายถึง การตัดสินใจข้อขัดแย้งต่างๆ ด้วยการไตร่ตรองด้วยตนเองและตัดสินใจไปตามแต่ว่าจะเห็นความสำคัญของสิ่งใดมากกว่ากัน

ขั้นที่ 5 การเห็นความสำคัญของคนหมู่มาก ไม่ทำตนให้ขัดต่อสิทธิอันพึงมีพึงได้ของผู้อื่น สามารถบังคับใจตนเองได้ ใช้หลักการเคารพตนเองหรือการทำ ตามคำมั่นสัญญาเกิดกับคนที่อายุ ตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป ขั้นนี้บุคคลพยายามกระทำ เพื่อหลบหนีไม่ให้เกิดตราหน้าว่าขาดเหตุผลเป็นคนไม่แน่นอน คำว่าหน้าที่ของบุคคลในที่นี้ คือการกระทำ ตามที่ตกลงมีความเคารพตนเองและต้องการให้ผู้อื่นเคารพตน ขั้นนี้บุคคลจะมีอุดมคติหรือคุณธรรมประจำ ใจตนเองหรือสัญญาไว้กับผู้อื่นไม่พยายาม ลิดรอนสิทธิของผู้อื่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัวด้วย

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นสูงสุดแสดงถึงการมีความรู้สึกสากลนอกเหนือจากกฎเกณฑ์มีความ ยึดหยุ่นทางจริยธรรม ขั้นนี้แสดงพฤติกรรมถึงความมีคุณธรรมโดยคำนึงความถูกต้องยอมรับในคุณค่า ของความเป็นมนุษย์ ความยุติธรรมและมีอุดมคติ คำนึงถึงสิทธิมนุษยชนเกรงกลัวต่อบาป ส่วนใหญ่ พบในวัยผู้ใหญ่ที่มีความเจริญทางด้านสติปัญญา

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก สามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์สามารถพัฒนาได้ตามวัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 3ระดับ จัดเป็นขั้นพัฒนาการทางจริยธรรมได้ 6 ขั้น การพัฒนาทางจริยธรรม มีความสำคัญและจำเป็นต้อง พัฒนาไปพร้อมๆ กับความรู้ สติปัญญาและการมีส่วนร่วมทางสังคม

5. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

5.1 วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็น พลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้

และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐาน การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และ การจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์ได้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารการคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ มีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้ง การเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรค ต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และ การอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆและมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสมและมีคุณธรรมในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย

8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

5.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551) ได้จัดทำสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาและอธิบายตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ไว้ดังนี้

สุขภาพ หรือ สุขภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็นกิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ

สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน

สุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน

พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาประกอบด้วย

1. การเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องธรรมชาติของการเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์ ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโต ความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงานของระบบต่างๆ ของร่างกาย รวมถึงวิธีปฏิบัติตนเพื่อให้เจริญเติบโตและมีพัฒนาการที่สมวัย

2. ชีวิตและครอบครัว ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องคุณค่าของตนเองและครอบครัว การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ความรู้สึกทางเพศ การสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น สุขปฏิบัติทางเพศ และทักษะในการดำเนินชีวิต

3. การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการเล่นในแบบต่างๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคล และ

ประเภทที่มีย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติกฎ กติกา ระเบียบ และข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา และความมีน้ำใจ

4. การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักและวิธีการเลือกบริโภคอาหาร ผลิตภัณฑ์และบริการสุขภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และการป้องกันโรคทั้งโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ

5. ความปลอดภัยในชีวิต ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆทั้งความเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ ความรุนแรง อันตรายจากการใช้ยาและสารเสพติด รวมถึงแนวทางในการสร้างเสริมความปลอดภัยในชีวิต

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ใน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษามี 5 สาระ 6 มาตรฐาน ดังนี้

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษาและมีทักษะในการดำเนินชีวิต

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา มาตรฐาน

มาตรฐาน พ 3.2 ระวังการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุการใช้ยาเสพติด และความรุนแรง

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. เข้าใจความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงานของระบบต่างๆของร่างกายและรู้จักดูแลอวัยวะที่สำคัญของระบบนั้นๆ

2. เข้าใจธรรมชาติการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม แรงขับเคลื่อนทางเพศของชายหญิง เมื่ออย่างเข้าสู่วัยรุ่น สามารถปรับตัวและจัดการได้อย่างเหมาะสม

3. เข้าใจและเห็นคุณค่าของการมีชีวิตและครอบครัวที่อบอุ่นและเป็นสุข

4. ภูมิใจและคุณค่าในเพศของตน ปฏิบัติสุขอนามัยทางเพศได้ถูกต้องเหมาะสม

5. ป้องกันและหลีกเลี่ยง สิ่งปัจจัยพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพและการเกิดโรคอุบัติเหตุ ความรุนแรง สารเสพติด และการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

6. มีทักษะการเคลื่อนไหวและการควบคุมตนเองในการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

7. รู้หลักการเคลื่อนไหวและสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย เกมการละเล่นพื้นเมืองกีฬาไทย กีฬาสากลได้อย่างปลอดภัยและสนุกสนาน มีน้ำใจนักกีฬาโดยปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ และหน้าที่ของตนเองจนงานสำเร็จลุล่วง

8. วางแผนปฏิบัติกิจกรรมทางกาย กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพได้ตามความเหมาะสมและต้องการเป็นประจำ

9. จัดการกับอารมณ์ ความเครียด และปัญหาสุขภาพได้อย่างเหมาะสม

10. มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ข้อมูลข่าวสารเพื่อใช้สร้างเสริมสุขภาพ

ในส่วนของสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากลมาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬาตัวชี้วัดชั้นปีดังนี้

ตัวชี้วัด

1. แสดงทักษะการเคลื่อนไหวร่วมกับผู้อื่นในลักษณะแบบผลัดและแบบผสมผสานได้ตามลำดับทั้งแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบ และการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

2. จำแนกหลักการเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรง การใช้แรงและความสมดุลในการเคลื่อนไหวร่างกายในการเล่น เล่นกีฬา และนำผลมาปรับปรุง เพิ่มพูนวิธีปฏิบัติของตนและผู้อื่น

3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากล ประเภทบุคคลและประเภทอย่างละ 1 ชนิด

4. ใช้ทักษะกลไกเพื่อปรับปรุงเพิ่มพูนความสามารถของตนและผู้อื่นในการเล่นกีฬา

5. ร่วมกิจกรรมทางนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรมแล้วนำความรู้และหลักการที่ได้ไปใช้เป็นฐานการศึกษาหาความรู้เรื่องอื่นๆ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. การเคลื่อนไหวร่วมกับผู้อื่นแบบผลัดในลักษณะผสมผสานในการร่วมกิจกรรมทางกาย เช่น กิจกรรมแบบผลัด ภายบริหารประกอบเพลง ยืดหยุ่นขั้นพื้นฐานที่ใช้ทำต่อเนื่องและการต่อตัวท่าต่างๆ

2. การเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรง การใช้แรง และความสมดุลกับการพัฒนาการเคลื่อนไหวในการเล่นเกมส์และกีฬา

3. การเล่นกีฬาไทย กีฬาสากล ประเภทบุคคลและประเภททีม เช่น กรีฑา ประเภทลู่วิ่ง ประเภทลาน เปตอง วายน้ำ เทเบิลเทนนิส วอลเลย์บอล ฟุตบอล ตะกร้อวง

4. การใช้ข้อมูลด้านทักษะกลไกเพื่อปรับปรุงและเพิ่มพูนความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬา

5. นำความรู้ที่ได้และหลักการของกิจกรรมนันทนาการไปใช้เป็นฐานการศึกษาหาความรู้

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา ตัวชี้วัดรายชั้นปี

ตัวชี้วัด

1. อธิบายประโยชน์และหลักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ สมรรถภาพทางกาย และการสร้างเสริมบุคลิกภาพ

2. เล่นเกมที่ใช้ทักษะการวางแผนและสามารถเพิ่มพูนทักษะการออกกำลังกายและการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ

3. เล่นกีฬาที่ตนเองชื่นชอบและสามารถประเมินทักษะการเล่นของตนเองเป็นประจำ

4. ปฏิบัติตามกฎ กติกาตามชนิดกีฬาที่เล่น โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น

5. จำแนกกลวิธีการรุก การป้องกันและการนำไปใช้ในการเล่นกีฬา

6. เล่นเกมและกีฬาด้วยความสามัคคีและมีน้ำใจนักกีฬา

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. ประโยชน์และหลักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ สมรรถภาพทางกายและการสร้างเสริมบุคลิกภาพ

2. การเล่นเกมที่ใช้ทักษะการวางแผน

3. การเพิ่มพูนทักษะการออกกำลังกายและการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ

4. การเล่นกีฬาประเภทบุคคลและประเภททีมที่ชื่นชอบ

5. การประเมินทักษะการเล่นกีฬาของตน

6. กฎ กติกาในการเล่นกีฬาไทย กีฬาสากลตามชนิดกีฬาที่เล่น

7. กลวิธีการรุก การป้องกันในการเล่นกีฬา

8. การสร้างความสามัคคีและความมีน้ำใจนักกีฬาในการเล่นเกมส์และกีฬา

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่ต้องการให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถในการปรับตัวเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมีความต้องการให้นักเรียนมีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ตลอดจนมีพื้นฐานความรู้ ทักษะ และเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาระดับมัธยมศึกษา และการศึกษาตลอดชีวิต ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถในการสื่อสารความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เช่นเดียวกับการจัดการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มุ่งเน้นเพิ่มพูนความรู้ ทักษะให้ผู้เรียนตามความถนัดหรือความสนใจ จนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนหรือการประกอบอาชีพได้ ซึ่งจะต้องประกอบไปด้วย หลักการจัดการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ และการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ต้องคำนึงถึงความต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพของตนเอง มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ และออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ เช่นเดียวกับสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ใช้กระบวนการทางประชาสังคม เช่น เข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย เล่นกีฬา กิจกรรมนันทนาการ เป็นสื่อกลางในการสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ การปฏิบัติตามกติกา

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

สุรียา กลิ่นบานชื่น (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหา สำหรับนักเรียนประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา 2) ทดสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยวิธีปกติในด้านความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา การวิจัยประกอบไปด้วย 2 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 25 คน โดยเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม

ข้อมูล ประกอบด้วย แบบวัดความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่าที (t-test)

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการสำรวจความรู้

เดิม 2) ขั้นกระตุ้นผู้เรียน 3) ขั้นการสร้างแนวคิดใหม่ 4) ขั้นค้นพบคำตอบ

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนประถมศึกษาได้

2.1 ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อชิร กลิ่นอำภา (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลของโปรแกรมฝึกดาบไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองพบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมพบไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่า โปรแกรมฝึกกีฬาดาบไทยสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

ประภัสสร ดิษสกุล (2562) ได้ศึกษาเรื่อง นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) กรอบแนวคิดการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 2) สภาพ ปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ 3) พัฒนานวัตกรรมการบริหารโรงเรียน ประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ประชากร คือ โรงเรียนประถมศึกษาที่เข้าร่วมโครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอน พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ของสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กรอบแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การกระตุ้นสร้างแรงบันดาลใจ การฝึกใช้จินตนาการ การค้นคว้าเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ร่วมกัน การกระตุ้นความคิดและการแก้ปัญหา กิจกรรมการเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน และการประเมินผลงาน นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนตามแนวคิดการพัฒนานักเรียนให้มี

ความคิดสร้างสรรค์ ชื่อ “เสริมพลังนโยบาย สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อสร้างความเข้มแข็งในการใช้จินตนาการ การคิดและแก้ปัญหา การ นำเสนอผลงาน และการ ประเมินผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน” ซึ่งมี 3 องค์ประกอบ คือ การเสริมพลังการบริหารโรงเรียน ด้านนโยบาย ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน

ธีรรัตน์ เขียวแก้ว (2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้กลวิธีการ คิดเห็นเป็นภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา การ วิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้กลวิธีการคิดเห็นเป็นภาพ ที่มี ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 79 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ กลวิธีการคิดเห็นเป็นภาพ จำนวน 39 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการ เรียนรู้แบบปกติ จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กลวิธี การคิดเห็นเป็นภาพ จำนวน 8 แผน และแบบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ และการ ปฏิบัติ และความคิดสร้างสรรค์ ระยะเวลาในการ ดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่าง ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่าที่ ผลการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความคิด สร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญโต ศรีจันทร์ (2565) จากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะกีฬาฟุตบอลและความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้การเรียนรู้โดยสมองเป็นฐาน การศึกษาการพัฒนาทักษะ กีฬาฟุตบอลและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้การเรียนรู้โดยสมองเป็นฐานโดย 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลและความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและ หลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลและความคิด สร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ การเรียนรู้โดยสมองเป็นฐาน จำนวน 20 คนและกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 20 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้สมองเป็นฐาน จำนวน 8 แผนมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.88 ถึง 0.92 และแบบวัดทักษะกีฬาฟุตบอลและ ความคิดสร้างสรรค์มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.86 และ 1.00 ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของ คะแนนด้วยค่าที่ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตบอลและความคิด สร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 สรุปผลการวิจัยได้ว่าการพัฒนาทักษะกีฬาฟุตบอลและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา โดยใช้การเรียนรู้โดยสมองเป็นฐาน สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ความมีน้ำใจนักกีฬา

दनัย ดวงกุ่มเมศร์ (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดบางปะกอก เขตราชบุรีบูรณะ กรุงเทพมหานคร ซึ่งใช้การคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 40 คน โดยกลุ่มที่ 1 จัดการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มที่ 2 จัดการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬากลุ่มที่ 3 จัดการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬา และกลุ่มที่ 4 จัดการเรียนการสอนพลศึกษาแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา แบบทดสอบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.8 -1.0 มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เท่ากับ 0.75 และมีค่าความเชื่อมั่น

ของแบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา เท่ากับ 0.91 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาเป็นระยะเวลา 16 สัปดาห์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (test for Dependent Sample) วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One - way Analysis of Variance) และเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่โดยวิธีของตุกี (Tukey) ผลการวิจัยพบว่า

1. รูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษา เพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นอธิบายและสาธิต 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นอภิปราย 5) ช้้นนำไปใช้ 6) ชั้นประเมิน และ 7) ชั้นสรุป ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objective Congruence) จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิเท่ากับ 1.0 มีคุณภาพเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้

2. ผลการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา พบว่า

2.1 ค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังการเรียนการสอนพลศึกษาของกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 3 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ย

คะแนนการทดสอบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังการเรียนการสอนพลศึกษาของกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 3 สูงกว่ากลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการเรียนการสอนพลศึกษา ของกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 4 สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ย คะแนนการทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนการสอนพลศึกษาของกลุ่มที่ 2 สูงกว่ากลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบความมีน้ำใจ นักกีฬาหลังการเรียนการสอนพลศึกษาของกลุ่มที่ 3 สูงกว่ากลุ่มที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิสาชล ภาวงศ์ (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนอหลักสูตรรายวิชาพลศึกษาเพื่อ เสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษา เพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาประกอบด้วย 4 ด้านคือ ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้านการกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ด้านวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ สภาพ ปัญหาโดยรวมพบว่า ผู้บริหารมีสภาพ ปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณา เป็นรายด้านพบว่า ด้านการกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีสภาพ ปัญหาอยู่ในระดับมาก ขณะที่ความต้องการจำเป็นในทุกด้านอยู่ในระดับมาก และพบว่าครู พลศึกษามีสภาพ ปัญหาโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการ กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีสภาพ ปัญหาอยู่ในระดับมาก ขณะที่ความต้องการจำเป็นในทุกด้านอยู่ในระดับมาก และนอกจากนี้พบว่านักเรียนมีสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในทุกด้านอยู่ในระดับมาก 2) การนำเสนอหลักสูตรรายวิชาพลศึกษาเพื่อ เสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาประกอบด้วย จุดมุ่งหมายหลักสูตรโครงสร้างรายวิชา จุดประสงค์ของ รายวิชาน้ำใจนักกีฬา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้การจัดการเรียนการ สอน คำอธิบายรายวิชา ประมวลรายวิชา และการวัดและการประเมินผล

นิพล โนนจ้อย (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบกิจกรรมการเสริมสร้างความมีน้ำใจ นักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1. ศึกษาลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬาและความต้องการเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา 2. เพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมการเสริมสร้างความมีน้ำใจ นักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา และ 3. เพื่อประเมินรูปแบบกิจกรรม การเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เป็นการศึกษาการ วิจัยแบบวิจัยและพัฒนา 3 ขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา มีจำนวน 13 ลักษณะดังนี้ (1) การยอมรับความสามารถของ ตนเอง (2) การยอมรับความจริง (3) การให้เกียรติผู้อื่น (4) การเคารพคำตัดสิน (5) การอดทนอดกลั้น

(6) การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย (7) ความซื่อสัตย์ (8) ความเสียสละ (9) ความยุติธรรม (10) การยอมรับความสามารถของผู้อื่น (11) ความมีวินัย (12) ความมีน้ำใจ และ(13) ความสามัคคี และความต้องการเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาอยู่ทุกระดับมาก

2) รูปแบบกิจกรรมการเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬา

ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เป็นกิจกรรมสำหรับใช้ในการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษา ประกอบด้วยกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬา 9 กิจกรรมดังนี้ (1) กิจกรรมการละลายพฤติกรรม (2) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (3) กิจกรรมฐาน (Walk Rally) (4) กิจกรรมภาคกลางคืน (5) กิจกรรมการบำเพ็ญประโยชน์ (6) กิจกรรมการให้ความรู้ความเข้าใจ (7) กิจกรรมการวางแผนทำงานเพื่อสังคม (8) กิจกรรมกีฬาเชื่อมความสัมพันธ์ (9) กิจกรรมการสรุปและประเมินผล 3) ผลการประเมินรูปแบบกิจกรรมการเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนามีความเหมาะสมและความเป็นประโยชน์อยู่ทุกระดับมาก

พชรพล พรหมมา (2562) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีเอไอที่มีต่อพัฒนาการความสามารถกีฬาฟุตบอลและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถกีฬาฟุตบอลและความมีน้ำใจนักกีฬาระหว่างก่อนกับหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถกีฬาฟุตบอลและความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตในมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐด้วยวิธีแบบเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 40 คน โดยเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีเอไอ และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีเอไอ (IOC = 0.88-0.90) แบบทดสอบความสามารถกีฬาฟุตบอล (IOC = 1.00) และแบบประเมินความมีน้ำใจนักกีฬา (IOC = 1.00) ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถกีฬาฟุตบอลและความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองหลังการทดลอง พบว่า 2.1) ความสามารถกีฬาฟุตบอลหลังการทดลองของกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกับกลุ่มควบคุมที่นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 2.2) ความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีเอไอช่วยพัฒนาความสามารถกีฬาฟุตบอลและความมีน้ำใจนักกีฬาในนักเรียนได้

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Marcos et al. (2020) ทำการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ผ่านการอ่านและการเขียนโดยใช้วิธีการสอนแบบการเรียนรู้ด้วยการทำงานร่วมกัน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำนวความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนได้หรือไม่โดยใช้วิธีการสอนแบบการเรียนรู้ด้วยการทำงานร่วมกัน ผ่านโปรแกรมกิจกรรมการอ่านและการเขียน 2) ทดสอบความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้ระหว่างการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนาผลการเรียนกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 65 คน จากโรงเรียนประถมศึกษาทางตอนใต้ของสเปนเข้าร่วมการทดลอง เป็นเวลา 2 เดือนครึ่ง โดยกลุ่มทดลองใช้กิจกรรมการอ่านและการเขียนโดยใช้วิธีการสอนแบบการเรียนรู้ด้วยการทำงานร่วมกัน (กลุ่มทดลอง $n = 30$) และกลุ่มควบคุมใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามปกติ (กลุ่มควบคุม $n = 30$) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ได้รับการประเมินว่าเป็นการคิดนอกเนกนัย (CREA Test; Corbalán et al., 2003) และใช้เกรดเฉลี่ย (GPA) ถูกใช้เป็นดัชนีของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลองเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม 2) มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางระหว่างความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยในปัจจุบันสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ (การคิดนอกเนกนัย) สามารถปรับปรุงได้ด้วยกิจกรรมการอ่านและการเขียนที่ดำเนินการผ่านการเรียนรู้แบบร่วมมือ

Shizhuang Li. (2019) การวิจัยเรื่อง การจำแนกและคัดเลือกรูปแบบการสอนพลศึกษาตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์หรือที่เรียกว่าโครงสร้างนิยมค่อนข้างแตกต่างจากพฤติกรรมนิยมและความรู้ความเข้าใจ เป็นการปฏิวัติครั้งใหญ่อีกครั้งในประวัติศาสตร์จิตวิทยาและนวัตกรรมและการพัฒนาจิตวิทยาการเรียนรู้ ในยุคโลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจ เศรษฐกิจฐานความรู้และเทคโนโลยีสารสนเทศข้อกำหนดสำหรับความสามารถที่ครอบคลุมของผู้มีความสามารถเริ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ และความรู้และทักษะไม่จำเป็นต้องสำคัญที่สุด เพื่อปรับปรุงผลโดยรวมของการปฏิบัติการสอนพลศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาระดับสูงได้แนะนำการฝึกอบรมภายนอกในการสอนพลศึกษาและเปลี่ยนรูปแบบการสอนบนพื้นฐานของการสอนเดิม เพื่อบูรณาการเนื้อหาของ การฝึกอบรม Outward Bound ในพลศึกษาไม่เพียง แต่สามารถบรรลุเป้าหมายของพลศึกษา แต่ยังรวมถึงเป้าหมายของการฝึกอบรมภายนอก ไม่เพียง แต่เสริมสร้างเนื้อหาของหลักสูตร แต่ยังไม่เพิ่มภาระของนักเรียน

Jennifer V. Butz (2018) การจัดการเรียนรู้พลศึกษามีการปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ สำหรับปัจจุบันมีนักเรียนจำนวนไม่น้อยที่มีโอกาสเป็นโรคอ้วนและการใช้ชีวิตอยู่ประจำวัน การใช้รูปแบบการออกกำลังกายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและการใช้แนวทางการสอนคอนสตรัคติวิสต์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น, ซึ่งอาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความหมายส่วนบุคคลและความเข้าใจในเนื้อหาทำได้โดยการใช้กิจกรรมการสอนที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียนการดำเนิน

กิจกรรมการออกกำลังกายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพอาจนำไปสู่นิสัยที่ดีต่อสุขภาพตลอดชีวิตซึ่งเป็นลักษณะของบุคคลที่มีความรู้ทางร่างกาย เช่นเดียวกับในด้านหลักสูตรอื่นๆ นักพลศึกษาต้องเต็มใจที่จะเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียน สถิติได้แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการปลูกฝังนิสัยการใช้ชีวิตที่มีสุขภาพดีในเด็กและวัยรุ่นในช่วงการแพร่ระบาดของโรคอ้วนนี้ หากมีความหวังที่จะช่วยให้พวกเขาหลีกเลี่ยงปัญหาสุขภาพในอนาคต การดำเนินการดังกล่าวในโรงเรียนจำเป็นต้องมีการปฏิรูปพลศึกษาในระดับอำเภอและในห้องเรียน

Yue Huang and Yating Wu (2017) การประยุกต์แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ในพลศึกษา การประยุกต์ใช้คอนสตรัคติวิสต์ในพลศึกษาเป็นขั้นตอนสำคัญในการปรับปรุงคุณภาพการสอนผ่านการศึกษาวรรณกรรมและการวิเคราะห์เชิงตรรกะบทความนี้ตามแนวคิดของคอนสตรัคติวิสต์และวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันของพลศึกษาสรุปความหมายของการใช้คอนสตรัคติวิสต์กับ พลศึกษา และมีจุดมุ่งหมายเพื่อปรับปรุงคุณภาพการสอน มีการปรับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางเพื่อปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์. เนื่องจากปัจจุบันการสอนของครูยังเป็นการจัดการเรียนการสอนรูปแบบดั้งเดิมคือการที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง ยังคงมีอยู่ในพลศึกษาทั่วประเทศจีน วิธีการนี้ดังกล่าวนี้โดดเด่นด้วยการครอบคลุมของคำแนะนำของครูในห้องเรียนที่นักเรียนไม่ได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้เนื่องจากขาดความสนใจและแรงจูงใจ. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มีพื้นฐานมาจากการเคารพนักเรียน และเน้นบทบาทของนักเรียนในฐานะศูนย์กลางของการเรียนการสอน และความแตกต่างส่วนบุคคลของนักเรียน ในพลศึกษาครูควรจะมีการออกแบบการเรียนรู้และออกแบบหลักสูตรตามความต้องการและความคิดของนักเรียน ความเป็นอิสระและความคิดริเริ่มของนักเรียน ควรได้รับการส่งเสริมและยอมรับ การเรียนการสอนควรเน้นความต้องการของนักเรียน เป็นความรับผิดชอบของครูที่จะช่วยให้นักเรียนเป็นนักคิดผู้สร้างหรือผู้สร้างโดยให้ความสำคัญกับการปฏิบัติของนักเรียนมากกว่าคำแนะนำของครู สิ่งสำคัญคือต้องใช้ปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ให้ดีที่สุด เพื่อส่งเสริมความกระตือรือร้น ความคิดริเริ่ม และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เมื่อนักเรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้อีกครั้งประสิทธิภาพการเรียนรู้ของพวกเขาจะเพิ่มขึ้น

Halil Evren Senturk & Huseyin Camliyer (2016) การศึกษานี้มีความสำคัญสำหรับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อที่จะเป็นการศึกษาเกี่ยวกับแนวความคิดสร้างสรรค์ของวงจรกิจกรรมเรียนรู้ 5E ในพลศึกษา วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ คือ เพื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับวงจรกิจกรรมเรียนรู้ 5E ในพลศึกษาเป็นแนวทางคอนสตรัคติวิสต์แบบใหม่ และเพื่อจัดทำตัวอย่างแผนการสอนสำหรับใช้ในชั้นเรียน พลศึกษา ตัวอย่างแผนการสอนเกี่ยวกับวงจรกิจกรรมเรียนรู้ 5E จัดทำโดยผู้เขียนและพร้อมที่จะใช้ในการสอนพลศึกษาและการกีฬาโดยครูพลศึกษาที่ต้องการสอนแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวิชาพลศึกษา หรือทักษะสามารถใช้วงจรกิจกรรมเรียนรู้ 5E ก่อนอื่นในขั้นตอนการมีส่วนร่วมเพื่อสร้างแรงจูงใจความสนใจของนักเรียน ครูสามารถถามคำถามต่างๆ ที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวันและเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้นหรือเปิด

โอกาสให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบ โดยไม่ต้องอธิบายใด ๆ เกี่ยวกับหัวข้อนั้นๆ วงจรการเรียนรู้ 5E ยังสามารถใช้สำหรับแนวทางการสอนเกี่ยวกับพลศึกษาและการสอนกีฬาเป็นวิทยาศาสตร์ประยุกต์ของการศึกษา วงจรการเรียนรู้ 5E ที่ใช้เป็นรูปแบบอื่นสามารถนำไปใช้โดยครูพลศึกษาที่มีความสามารถในบทเรียนพลศึกษาสรุปได้ว่าแผนการสอนที่จัดทำขึ้นอาจถูกนำไปใช้โดยผู้เขียนครูหรือนักวิจัยอิสระที่ต้องการศึกษาในรูปแบบนี้และการศึกษาครั้งนี้จะเป็นแนวคิดใหม่เกี่ยวกับแนวทางคอนสตรัคติวิสต์ในการสอนพลศึกษา



บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยแบ่งวิธีการวิจัยเป็น 4 ขั้นตอนสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 4 ด้าน ได้แก่ 1) สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ 3) ความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แบบสอบถาม (Google Forms) เพื่อให้ได้ข้อมูลใน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) สภาพการเตรียมการพร้อมของสถานศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา 2) สภาพการพัฒนาครูในสถานศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา 3) สภาพการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในสถานศึกษา 4) สภาพความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานที่ได้จะนำไปออกแบบรูปแบบในขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนนี้เป็นการร่างรูปแบบจากข้อมูลพื้นฐานในขั้นตอนที่ 1 และการศึกษา วิเคราะห์สังเคราะห์ทฤษฎี หลักการ แนวคิด ในบทที่ 2 ของการวิจัย ผลการสังเคราะห์เอกสารต้ององค์ประกอบสำคัญของรูปแบบ 6 องค์ประกอบ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5) การประเมินผล 6) สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมีกระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาตามเป้าหมายที่กำหนด โดยมีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ดังนี้ 1) การทบทวนความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน 2) การกระตุ้นผู้เรียน 3) การสร้างแนวคิดใหม่ 4) การ

ค้นพบคำตอบ (ทีศนา แชมมณี, 2562) จากนั้นนำร่างรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบให้อาจารย์ที่
 ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา แล้วจึงให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิด
 สร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
 ปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จังหวัด
 นครสวรรค์ เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง โดยในแต่ละห้องประกอบไปด้วย
 นักเรียนคละชายหญิงห้องละ 20 คน ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง

ขั้นตอนที่ 4 ผลการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนว
 ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับ
 ประถมศึกษาตอนปลาย

โดยการประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอน
 สตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับ
 ประถมศึกษาตอนปลายของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติ
 วิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอน
 ปลาย

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความ
 มีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัย
 ราชภัฏ**

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลครูพลศึกษาในโรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ ที่จัดการเรียน
 การสอนอยู่ในปัจจุบัน ทั้งสิ้น 21 คน จาก 21 แห่ง
2. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่มีความจำเป็นต่อการนำไปพัฒนารูปแบบ 4 ประเด็น ได้แก่ 1)
 สภาพการเตรียมความพร้อมของสถานศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจ
 นักกีฬา 2) สภาพการพัฒนาครูในสถานศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจ
 นักกีฬา 3) สภาพการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในสถานศึกษา 4) สภาพความต้องการ
 และเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับ
 ประถมศึกษาตอนปลาย

เครื่องมือ วิธีการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพ

แบบสอบถามสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประเด็นคำถาม 1) ข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วย เพศ ประสบการณ์ในการสอน วุฒิการศึกษา และสังกัด (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ) 2) ด้านการเตรียมการพร้อมของสถานศึกษา ข้อคำถามจำนวน 6 ข้อ 3) ด้านการพัฒนาครูในสถานศึกษา ข้อคำถามจำนวน 7 ข้อ 4) ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ 5) ความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ

แบบสอบถามฉบับนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพด้วยขั้นตอนที่เหมือนกัน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบสอบถามให้ชัดเจน
2. ศึกษาเอกสารหรืองานวิจัยเกี่ยวกับประเด็นที่จะสอบถาม เพื่อนำมาเป็นกรอบในการสร้างแนวของแบบสอบถามและกำหนดประเด็นคำถาม
3. กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามให้ตรงและควบคุมประเด็นที่ต้องการโดยแบบสอบถามมีประเด็นคำถามหลัก แบบสอบถามเพื่อศึกษาแนวทางการเตรียมการพร้อมของสถานศึกษา การพัฒนาครูในสถานศึกษา การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหา ความเหมาะสมถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามข้อเสนอแนะ
5. นำแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กับประเด็นที่ศึกษา ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

ด้านการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้หรือพัฒนาหลักสูตร จำนวน 2 ท่าน ได้แก่

 - 5.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มงคล ศัยกุล หน่วยงานต้นสังกัด ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
 - 5.2 อ.ดร.ฐิติกมลสิริ ลาโพธิ์ หน่วยงานต้นสังกัด คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน

ด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษาจำนวน 2 ท่าน

 - 5.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิมพา ม่วงศิริธรรม (เกษียณอายุราชการ) อดีตอาจารย์ประจำคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทวีทรัพย์ เขยฝักแวง หน่วยงานต้นสังกัด คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ จำนวน 1 ท่าน

5.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริพร บุรณาภิรัตน์ หน่วยงานต้นสังกัด คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

6. หลังจากผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเสร็จแล้วนำแบบสัมภาษณ์มาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.79 มีค่าความเที่ยงตรง เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.50 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

7. ปรับปรุงแบบสอบถามให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดพิมพ์เป็นแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ดำเนินการบนหลักการรักษาสีทิมมนุษยชนและจรรยาบรรณในการเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลเป็นสำคัญ ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยตระหนักและยึดถือเป็นแนวปฏิบัติในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยประสานทางมหาวิทยาลัยนเรศวรทำหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อการเก็บข้อมูลการวิจัย

3. ผู้วิจัยจัดทำหนังสือทางราชการขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อการเก็บข้อมูลการวิจัยพร้อมกับแนบหนังสือความยินยอมการเข้าร่วมวิจัยของกลุ่มตัวอย่างติดต่อประสานครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษา ในโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษา

4. ผู้วิจัยดำเนินการจัดส่งเอกสารทางการส่งแบบสอบถามทางเว็บไซต์หรืออินเทอร์เน็ต (Web Based Questionnaire) โดยการใช้โปรแกรม (Google Form) พร้อมกับนัดหมายวันและเวลาในการส่งกลับ

5. นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติการวิจัยโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยการหาค่าเฉลี่ยของคะแนนในแต่ละด้าน แปรผลระดับคุณภาพของคะแนนเฉลี่ย แต่ละดับ แล้วสรุปตามเกณฑ์การประเมิน ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

4.51 - 5.00 หมายถึง สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ
ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัด
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ
ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัด
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อยู่ในระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ
ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัด
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อยู่ในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ
ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัด
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ
ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสาธิตสังกัด
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

**ขั้นตอนที่ 2 การสร้างตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎี
คอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับ
ประถมศึกษาตอนปลาย**

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและตรวจสอบคุณภาพรูปแบบ ผู้วิจัยนำข้อมูลพื้นฐานที่
ศึกษาในขั้นตอนที่ 1 ซึ่งประกอบด้วย ผลการศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียน
สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ และผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยในบทที่ 2 มาเป็นแนวทางและข้อมูล
ในการพัฒนารูปแบบ

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินโครงสร้างรูปแบบและคู่มือการใช้รูปแบบรวมจำนวน 5 ท่าน
โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญไว้ ดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 ท่าน โดยเป็นอาจารย์ผู้สอน
ในสถาบันอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์ในการพัฒนารูปแบบและการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี และสำเร็จ
การศึกษาระดับปริญญาเอกขึ้นไป

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนการจัดการเรียนพลศึกษา จำนวน 2 ท่าน มีคุณสมบัติดังนี้
 1) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาเอกด้านการสอนหรือพลศึกษา 2) มีประสบการณ์สอนในระดับอุดมศึกษา 3) มีประสบการณ์ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 4) มีตำแหน่งวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, รองศาสตราจารย์หรือศาสตราจารย์

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ จำนวน 1 ท่าน โดยเป็นอาจารย์ผู้สอนในมหาวิทยาลัย มีความรู้ มีประสบการณ์ในการนำการพัฒนาแบบการจัดการเรียนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ ไม่น้อยกว่า 3 ปี หรือ มีผลงานวิจัยเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ และสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกขึ้นไป

เครื่องมือ วิธีการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายมาจัดทำเอกสารร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ฯ

2) ผู้วิจัยทำการกำหนดประเด็นในการ ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ (IOC) ทั้ง 10 แผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.94 โดยครอบคลุมกรอบกับหลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การประเมินผล และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ รวมทั้งกิจกรรมต่างๆ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตามที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อปรับปรุง และแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ การตรวจสอบคุณภาพด้านความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

แหล่งข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ที่เข้าร่วมโดยเป็นการตรวจสอบความเหมาะสม (Propriety Standard) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสม (Propriety Standard) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ และ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเป็นแบบปลายเปิด (Opened Form) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการตรวจสอบความเหมาะสม (Propriety Standard) ผู้วิจัยดำเนินการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษามาจัดทำเอกสารรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาเป็นกรอบในการสร้างแบบประเมิน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ การหาความตรง (Validity) ของคุณภาพแบบประเมินความเหมาะสม (Propriety Standard) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสม (Propriety Standard) ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาวิเคราะห์ โดยสถิติเชิงบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เป็นแบบแผนการทดลองแบบ Two Group Pretest-Posttest Design กล่าวคือ มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย 2 กลุ่ม โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน

ระดับประถมศึกษาและกลุ่มควบคุมที่มีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ทั้งก่อนและหลังการทดลอง

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง โดยศึกษาผลของรูปแบบ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ได้แก่

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีการคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีการคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสูงกว่ากลุ่มควบคุม

แหล่งข้อมูล

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏที่กำลังศึกษาอยู่ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาโรงเรียนของกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

1. เป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีการจัดการเรียนตามหลักสูตรของกระทรวงศึกษาธิการ
2. เป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนแบบคละความสามารถและคละเพศ
3. เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารและครูเห็นความสำคัญของวิจัย อนุญาตและให้ความร่วมมือแก่ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ เป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้อง และกลุ่มควบคุม 1 ห้อง โดยในแต่ละห้องประกอบไปด้วย นักเรียนคละชายหญิงห้องละ 20 คน คำนวณกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G* Power จากงานวิจัยที่ผ่านมา (ธাত্রี ดีประดวง, 2557) กำหนดค่า Effect Size เท่ากับ 1.19 ค่าความคลาดเคลื่อน (Alpha) เท่ากับ 0.05 และค่า Power เท่ากับ 0.95 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน

การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

1. สุ่มโรงเรียนที่เป็นตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก ซึ่งได้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
2. คัดเลือกห้องเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยคัดเลือกห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์และคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนแต่ละห้องมาเปรียบเทียบ เพื่อหาห้องเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก เพื่อหาว่า ห้องใดจะเป็นกลุ่มควบคุมและห้องใดจะเป็นกลุ่มทดลอง กลุ่มที่ 1 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ

ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มที่ 2 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ
ในการทำงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเป็นผู้สอนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตาม
แนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษา 2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา และ 3) แบบทดสอบความมีน้ำใจ
นักกีฬา

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตาม
แนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับ
นักเรียนระดับประถมศึกษา 2) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา และ 3) แบบทดสอบความมี
น้ำใจนักกีฬา

แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา

การหาความตรง (Validity) ของคุณภาพแบบทดสอบด้านความรู้ โดยการหาค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งในการวิเคราะห์ครั้งนี้มีรายข้อคำถาม
จำนวน 4 ข้อ พบว่า รายข้อคำถามของแบบทดสอบด้านความรู้มีค่า IOC แต่ละ ข้อมีค่าอยู่ระหว่าง
0.80 - 1.00 ทุกข้อคำถาม

แบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา

การหาความตรง (Validity) ของคุณภาพแบบทดสอบด้านความรู้ โดยการหาค่าดัชนีความ
สอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งในการวิเคราะห์ครั้งนี้มีรายข้อคำถาม
จำนวน 4 ข้อ พบว่า รายข้อคำถามของแบบทดสอบด้านความรู้มีค่า IOC แต่ละ ข้อมีค่าอยู่ระหว่าง
0.80 - 1.00 ทุกข้อคำถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอน
สตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับ
ประถมศึกษา ไปทดลองใช้กับโรงเรียนสาธิตราชภัฏนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ โดยทำการ
ทดลองสัปดาห์ละ 1 วันๆ ละ 50 นาที ทั้งหมด 10 สัปดาห์ การทำวิจัยกับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5
ทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัย ใช้เป็นรหัสแทนการระบุ ชื่อ - นามสกุล ชั้น และเลขที่
ในเอกสารการเก็บข้อมูล เพื่อเป็นการปกป้องความลับของอาสาสมัคร

กระบวนการขอความยินยอม อาสาสมัครและผู้ปกครอง

1. เอกสารคำชี้แจงข้อมูลสำหรับอาสาสมัครเป็นเอกสารที่มีข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการวิจัยเพื่อแสดงว่านักวิจัยได้ให้ข้อมูลชี้แจงแก่อาสาสมัครเพื่อให้ผู้รับเชิญเข้าเป็นอาสาสมัครได้อ่านทบทวนทำความเข้าใจและพิจารณารายละเอียดของโครงการเพื่อประกอบการพิจารณาตัดสินใจเข้าร่วมโครงการวิจัยหรือไม่

2. วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการวิจัย

3. เหตุผลที่อาสาสมัครได้รับเชิญเข้าร่วมโครงการ

4. ความเสี่ยง และการลดความเสี่ยง

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6. การเก็บรักษาความลับ

7. การถอนตัวออกจากการวิจัย ควรระบุว่า การเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในโครงการวิจัยเป็นความสมัครใจ และอาสาสมัครสามารถถอนตัวออกจากโครงการได้ทุกขณะโดยไม่มีการสูญเสียประโยชน์ใดๆ และไม่มีผลต่อการรักษาตามมาตรฐานซึ่งอาสาสมัครพึงจะได้รับเมื่ออาสาสมัครและผู้ปกครองยินดีในการเข้าร่วมโครงการ ลงนามเป็นลายลักษณ์อักษร

วิธีการดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเตรียมการทดลอง ระยะดำเนินการทดลองและระยะหลังการทดลอง

1. ระยะเตรียมการทดลอง

1.1 ทำหนังสือขอความร่วมมือจากบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

1.2 เสนอนำหนังสือไปแจ้งยัง ผู้อำนวยการโรงเรียน ฝ่ายวิชาการและกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา สํารวจข้อมูลนักเรียน จัดตารางสอน และจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเรียนการสอน

1.3 นัดหมายอาสาสมัครเพื่ออธิบายความสำคัญและความเป็นประโยชน์ของงานวิจัย และขอข้อมูลช่องทางในการติดต่อไปยังผู้ปกครองเพื่อความยินยอม

1.4 ทำการทดสอบก่อนเรียนรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายโดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วเพื่อนำคะแนนจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬามาทดสอบความ

แตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อตรวจสอบว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาแตกต่างกันหรือไม่

2. ระยะดำเนินการทดลอง

การจัดกระทำ (Treatment) ในการทดลองครั้งนี้คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนที่อาจเกิดจากตัวผู้สอน โดยใช้เนื้อหาสาระเดียวกันในการจัดการเรียนรู้ทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมและผู้วิจัยจะเป็นผู้สอนเองทั้ง 2 กลุ่ม ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้เท่ากันคือ 10 สัปดาห์ โดยจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 50 นาที การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดำเนินการตามลำดับดังนี้ กลุ่มทดลองใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น กลุ่มควบคุมดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบปกติแบบ 5 ขั้นตอน

3. ระยะหลังการทดลอง

ภายหลังการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยวัดความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพร้อมกัน โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบวัดควมมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งเป็นเครื่องมือเดียวกันที่ใช้ทดสอบก่อนการจัดกระทำการทดลองและนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t-test Independent โดยวิเคราะห์จากโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) ที่มีแบบแผนการทดลองแบบ Two Group Pretest-Posttest Design ด้วยสถิติ t-test Independent โดยวิเคราะห์จากโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อควมความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

แหล่งข้อมูล

นักเรียน จำนวน 22 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (กลุ่มทดลอง)

เครื่องมือที่ใช้

แบบสอบถามประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบไปด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านวิธีการสอน 3) ด้านเนื้อหาวิชา และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล

การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้แบบสอบถามฉบับนี้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพด้วยขั้นตอนที่เหมือนกัน ดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายของแบบสอบถามให้ชัดเจน
2. กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามให้ตรงและควบคุมประเด็นที่ต้องการโดยแบบสอบถามมีประเด็นคำถามหลัก แบบสอบถามเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายจากผู้ที่เกี่ยวข้อง
3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความครอบคลุมเนื้อหา ความเหมาะสมถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามข้อเสนอแนะ
4. นำแบบแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.82 อยู่ในเกณฑ์ ใช้ได้ ระหว่างข้อคำถามในการสัมภาษณ์กับประเด็นที่ศึกษา ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ประสานและนัดหมายวันที่ เวลา และวิธีการสัมภาษณ์ผู้ให้กรอกแบบสอบถามทุกคนโดยนัดทาง Application line ทาง VDO Call สำหรับผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ส่วนครูผู้สอนพลศึกษาและนักเรียนนัดหมายในสัปดาห์ถัดไปในคาบเรียนวิชาพลศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

การประเมินความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยการหาค่าเฉลี่ยของคะแนน แปลผลระดับคุณภาพของคะแนนเฉลี่ย แต่ละระดับ แล้วสรุปตามเกณฑ์การประเมิน ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

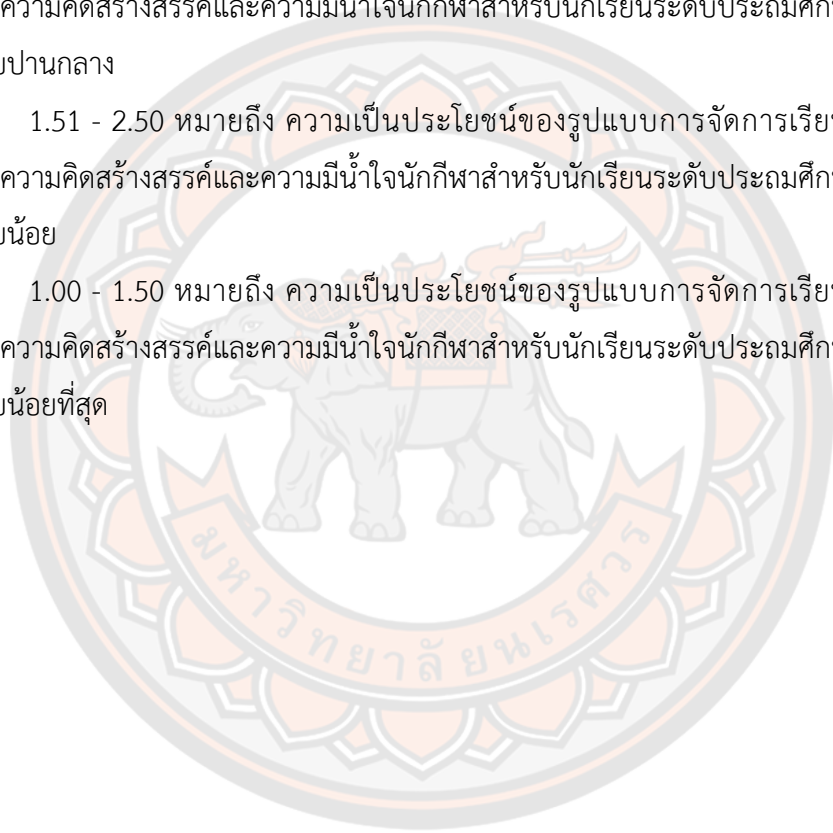
4.51 - 5.00 หมายถึง ความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง ความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง ความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง ความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง ความเป็นประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับน้อยที่สุด



บทที่ 4 ผลการวิจัย

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีผลการพิจารณาและผลการวิเคราะห์ข้อมูล 4 ขั้นตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 4 ผลความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ผลศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

ผู้ให้ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นครูผู้สอนที่สอนในระดับประถมศึกษาจำนวน 21 คน ได้แก่ 1) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ 2) โรงเรียนสามมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 3) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี 4) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ 5) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 6) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ 7) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์ 8) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม 9) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 10) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา 11) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเลย 12) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ

อุบลราชธานี 13) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 14) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ 15) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด 16) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม 17) โรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร 18) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา 19) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์ 20) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 21) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เมื่อแยกพิจารณาตามข้อมูลทั่วไปปรากฏผลดังนี้

ตาราง 2 ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นครูผู้สอนที่สอนในระดับประถมศึกษา

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	19	90.5
1.2 หญิง	2	9.50
2. ประสบการณ์ในการสอน		
2.1 น้อยกว่า 5 ปี	3	14.30
2.2 ระหว่าง 5-10 ปี	3	14.30
2.3 10 ปีขึ้นไป	15	71.40
3. วุฒิการศึกษา		
3.1 ปริญญาตรี	10	47.60
3.2 สูงกว่าปริญญาตรี	11	52.40
รวม	21	100

จากตารางที่ 2 พบว่า 1) ครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษา เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 90.50 เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 9.50 2) ประสบการณ์ในการสอนในสถานศึกษา ประสบการณ์ในการสอน 10 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 71.40 ประสบการณ์ในการสอน ระหว่าง 5-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.30 และ ประสบการณ์ในการสอน 10 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 14.30 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 47.60 และสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 52.40

ตาราง 3 สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ประเด็นคำถาม	(n = 21)		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านการเตรียมความพร้อมของสถานศึกษา			
1.1 ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนในการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ	4.29	0.902	มาก
1.2 ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจัดกิจกรรมเพื่อทำแผนพัฒนาการจัดการ เรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา	4.48	0.750	มาก
1.3 สถานศึกษามีการจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศมีระเบียบ ปลอดภัย เพื่ออำนวยความสะดวกและส่งเสริมการเรียนรู้	4.48	0.680	มาก
1.4 สถานศึกษาจัดหาสื่อ-วัสดุ อุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างเพียงพอ	4.24	0.831	มาก
1.5 สถานศึกษาส่งเสริมให้ครูผู้สอนและนักเรียนใช้สื่อ-อุปกรณ์การเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา	4.29	1.102	มาก
1.6 สถานศึกษาจัดแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา	4.38	0.669	มาก
รวม (ด้านที่ 1)	4.36	0.8064	มาก
2. ด้านการพัฒนาครูในสถานศึกษา			
2.1 สถานศึกษามีการกำหนดนโยบายวางแผนและมีการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา	4.52	0.680	มากที่สุด
2.2 สถานศึกษาจัดทำโครงการปฏิบัติงานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา	4.24	0.625	มาก
2.3 สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการ	4.00	1.095	มาก

ประเด็นคำถาม	(n = 21)		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
เรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา			
2.4 สถานศึกษาสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาอย่างสม่ำเสมอ	4.38	0.740	มาก
2.5 สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาในรูปแบบที่หลากหลาย	4.33	0.658	มาก
2.6 สถานศึกษาได้จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน	4.16	0.873	มาก
2.7 ผู้บริหารสถานศึกษา (หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้) จัดให้มีการนิเทศและติดตามผลการสอนของครูผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ	4.43	0.746	มาก
รวม (ด้านที่ 2)	4.29	0.77	มาก
3. ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ			
3.1 ผู้บริหารสถานศึกษาได้สร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยสอดแทรกความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คุณธรรม	4.48	0.750	มาก
3.2 สถานศึกษาเน้นให้ครูสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	4.67	0.577	มากที่สุด
3.3 สถานศึกษาจัดกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์นอกเหนือจากการเรียนปกติ	4.57	0.598	มากที่สุด
3.4 สถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ได้ดี	4.71	0.463	มากที่สุด
3.5 สถานศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน	4.57	0.676	มากที่สุด
รวม (ด้านที่ 3)	4.60	0.61	มากที่สุด

ประเด็นคำถาม	(n = 21)		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
4. ความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย			
4.1 ท่านคิดว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับใด	3.95	0.805	มาก
4.2 ท่านคิดว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในปัจจุบันส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในกีฬา อยู่ในระดับใด	4.24	0.768	มาก
4.3 ท่านคิดว่า ถ้ามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในกีฬา สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ท่านคิดว่าจะส่งผลดีต่อผู้เรียนหรือไม่	4.90	0.436	มากที่สุด
รวม (ด้านที่ 4)	4.36	0.67	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า

1) ด้านการเตรียมความพร้อมของสถานศึกษาภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 โดยสามารถแยกรายละเอียดดังนี้ 1) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนฯ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 2) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจัดกิจกรรมเพื่อทำแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 3) สถานศึกษามีการจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศมีระเบียบ ปลอดภัย เพื่ออำนวยความสะดวกและส่งเสริมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 4) สถานศึกษาจัดหาสื่อ-วัสดุ อุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างเพียงพอ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 5) สถานศึกษาส่งเสริมให้ครูผู้สอนและนักเรียนใช้สื่อ-อุปกรณ์การเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 6) สถานศึกษาจัดแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38

2) ด้านการพัฒนาครูในสถานศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 โดยสามารถแยกรายละเอียดดังนี้ 1) สถานศึกษามีการกำหนดนโยบายวางแผนและมีการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในกีฬา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 2) สถานศึกษาจัดทำโครงการปฏิบัติงานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 3) สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 4) สถานศึกษาสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาอย่างสม่ำเสมอ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 5) สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาในรูปแบบที่หลากหลาย อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 6) สถานศึกษาได้จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 7) ผู้บริหารสถานศึกษา (หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ฯ) จัดให้มีการนิเทศและติดตามผลการสอนของครูผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

3) ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ผู้บริหารสถานศึกษาได้สร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยสอดแทรกความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คู่คุณธรรม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 2) สถานศึกษาเน้นให้ครูสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 3) สถานศึกษาจัดกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์นอกเหนือจากการเรียนปกติ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 4) สถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ได้ดี อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 5) สถานศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

4) ด้านความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ผู้บริหารสถานศึกษาได้สร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยสอดแทรกความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คู่คุณธรรม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 2) การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในปัจจุบันส่งเสริมให้ผู้เรียนมีควมมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายดำเนินการ จากผลการศึกษาในชั้นตอนที่ 1 และการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความมีน้ำใจนักกีฬา รายละเอียดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ผู้วิจัยได้จัดลำดับดังนี้

หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

1. การดึงข้อมูลหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการทบทวนองค์ความรู้เดิม จากที่เคยเรียนมาและจากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสและสามารถรับความรู้ใหม่ๆ เพื่อเป็นทางเลือกและประยุกต์ใช้นำไปสู่ความรู้ใหม่
2. การกระตุ้นผู้เรียน โดยการตั้งคำถามหรือการสร้างสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการอภิปรายกันทางความคิด โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตัวเอง
3. การหาคำตอบ เป็นการสร้างแนวความคิดใหม่เพื่อนำไปสู่แนวทางการแก้ไขปัญหาหรือจากสถานการณ์ที่ครูสร้างขึ้น
4. การเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ผู้เรียนจะเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิมที่เกิดจากประสบการณ์ และการสะท้อนผล ผู้เรียนจะสะท้อนผลการเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนสามารถทำได้อาจจะมาจากพูดคุยกันจะทำให้เกิดการเรียนรู้ จากการสะท้อนผลเกี่ยวกับกระบวนการ และสิ่งที่ทำให้ตัดสินใจ อย่างนั้นเขาจะเข้าใจได้ดียิ่งขึ้นและทำให้เกิดความรู้ขึ้นใหม่จากสถานการณ์

วัตถุประสงค์

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา
เนื้อหา

สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นการสำรวจความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

1. ครูนำเสนอสิ่งที่จะเรียน โดยการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ตามเนื้อหาและความเหมาะสมและธรรมชาติของเนื้อหา

2. การตั้งคำถามหรือออกแบบคำถามเพื่อเป็นการตรวจสอบองค์ความรู้เดิมที่นักเรียนเคยเรียนผ่านมา เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปออกแบบการจัดการเรียนรู้ต่อไปและง่ายต่อการตัดสินใจในการเลือกเนื้อหาที่จะสอน

3. ครูให้นักเรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อและอบอุ่นร่างกาย พร้อมกับการอธิบายและสาธิตสาระสำคัญในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นการจัดการเรียนรู้

กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากคำถาม ปัญหา ที่นำไปสู่การสนององค์ความรู้ใหม่ ครูต้องจัดสถานการณ์โดยให้ผู้เรียนได้ใช้ความเดิมกับความรู้ใหม่ควบคู่กัน

ขั้นค้นพบคำตอบ

การรวมกันหาแนวคิด การแลกเปลี่ยนความคิด การสะท้อนคิด การได้รับข้อมูลย้อนกลับและการเชื่อมโยงองค์ความรู้เดิม โดยการนำเสนอและการนำไปใช้จริง ครูประเมินความถูกต้อง

ขั้นสรุป

ครูทบทวนประสบการณ์ที่นักเรียนได้เรียนรู้และส่งเสริมนักเรียนในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชั้นเรียน ด้วยการร่วมกันสะท้อนความคิดเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของสาระที่ได้เรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้

บทบาทของผู้สอน

1. ผู้สอนต้องเป็นผู้ดำเนินการกิจกรรมในทุกขั้นตอน ครูจึงมีความเข้าใจในกระบวนการสอนเป็นอย่างดี ต้องมีการศึกษามาล่วงหน้า ทำบ่อยๆ จนเกิดความชำนาญ จากนั้นครูผู้สอนก็ค่อยๆ ลดบทบาทของตนเองและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกจากความคิดมากยิ่งขึ้น

2. การสร้างบรรยากาศที่ดีระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้ตลอดเวลาในชั้นเรียน ให้ข้อมูลย้อนกลับเมื่อนักเรียนพบปัญหา กระตุ้นนักเรียนอยู่เสมอๆ ให้มีความสำคัญกับหาคำตอบและความสัมพันธ์ที่ดีให้กลุ่ม

3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่และมีจินตนาการ

4. ป้องกันการเกิดข้อขัดแย้งทางความคิดที่จะนำไปสู่การทะเลาะกัน

5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสังเกต สำรวจเพื่อให้เห็นปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มี

ปฏิสัมพันธ์กัน ได้ตัดสินใจและสะท้อนความคิดเห็น ได้ให้เหตุผลเพื่อยืนยันความคิดของตนเอง และได้แก้ปัญหา

บทบาทผู้เรียน

1. นักเรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม ผู้เรียนจะต้องได้อิสระในการกำหนดบทบาท หน้าที่ และวิธีการทำงานของกลุ่มในการได้มาซึ่งความรู้

2. นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ทั้งจากศักยภาพภายในของตนเองและจากการสถานการณ์ที่เกิดขึ้น แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่น และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

3. ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ในกิจกรรมต่างๆร่วมกับกลุ่มรับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเรียนรู้กับกลุ่มและครูผู้สอน

สภาพแวดล้อมชั้นเรียน

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ เน้นการเรียนที่มีการทำกิจกรรมร่วมกัน รวมกันคิด การลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรง

2. พัฒนาการคิดด้วยตัวเอง การแก้ไขปัญหาต่างๆ การประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีกับการแก้ไขปัญหา

3. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีต่อการเรียนรู้ จะต้องจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้มีทางเลือกสำหรับผู้เรียน การมีความหลากหลายในทางเลือก

4. การจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบเป็นกลุ่ม เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนทางความคิดเพื่อนำไปสู่ทักษะความคิดสร้างสรรค์และการเห็นอกเห็นใจกันนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

5. การส่งเสริมการค้นพบความรู้ ควรสนับสนุนความพยายามในการสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1. การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา และนำคะแนนทดสอบทั้ง 2 ครั้ง มาเปรียบเทียบกัน ผลการวัดหลังการเรียนควรสูงกว่าผลการวัดก่อนเรียน

2. การทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬาของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาทางพลศึกษา และนำคะแนนทดสอบทั้ง 2 ครั้ง มาเปรียบเทียบกัน ผลการวัดหลังการเรียนควรสูงกว่าผลการวัดก่อนเรียน

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลก่อนการทดลอง

3.1.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ดังตารางที่ 4

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	20	21.30	1.593	.00	1.00
กลุ่มควบคุม	20	21.30	1.780		

จากตารางที่ 4 พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ย \bar{X} ของคะแนนก่อนทดลองเท่ากับ 21.30 และ 21.30 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อทำการทดสอบที่ (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.1.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบที่ (t-test) ที่ระดับ นัยสำคัญ .05 ดังตารางที่ 5

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 112 คะแนน)

	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	20	88.25	1.55	0.32	0.75
กลุ่มควบคุม	20	88.10	1.41		

จากตารางที่ 5 พบว่าคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ย \bar{X} ของคะแนนก่อนทดลองเท่ากับ 88.25 และ 88.10 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อทำการทดสอบที่ (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการ แก้ปัญหาของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน

3.2.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบที่ (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ดังตารางที่ 6

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 60 คะแนน)

	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	20	43.45	2.44	8.87*	0.000
กลุ่มควบคุม	20	37.85	1.42		

*p<.05

จากตารางที่ 6 พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่ม ควบคุม มีค่าเฉลี่ย \bar{X} ของคะแนนหลังทดลองเท่ากับ 43.45 และ 37.85 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อทำการทดสอบที (-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการ ทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ดังตาราง ที่ 7

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (คะแนนเต็ม 112 คะแนน)

	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	20	92.65	1.49	7.636*	0.000
กลุ่มควบคุม	20	89.85	0.67		

*p<.05

จากตารางที่ 7 พบว่าคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ย \bar{X} ของคะแนนหลังทดลองเท่ากับ 92.65 และ 89.85คะแนน ตามลำดับและเมื่อทำการทดสอบที (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2.3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนทดลองและ หลังทดลอง ของกลุ่มทดลอง โดยใช้การทดสอบที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ดังตารางที่ 8

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนทดลองและหลังทดลองของกลุ่มทดลอง

	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
ก่อนทดลอง	20	21.30	1.59	33.36*	0.00
หลังทดลอง	20	43.45	2.44		

*p<.05

จากตารางที่ 8 พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนทดลองและหลังทดลองของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย \bar{X} ของคะแนนเท่ากับ 21.30 และ 43.45 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อทำการทดสอบที่ (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2.4 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนทดลองและหลังทดลอง ของกลุ่มทดลอง โดยใช้การทดสอบที่ (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ดังตารางที่ 9

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนทดลองและหลังทดลองของกลุ่มทดลอง (คะแนนเต็ม 112 คะแนน)

	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
ก่อนทดลอง	20	88.25	1.55	9.102*	0.00
หลังทดลอง	20	92.65	1.50		

*p<.05

จากตารางที่ 9 พบว่าคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนทดลองและหลังทดลองของกลุ่มทดลอง โดยใช้การทดสอบที่ (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต \bar{X} ของคะแนนเท่ากับ 88.25 และ 92.65 คะแนน ตามลำดับและเมื่อทำการทดสอบที่ (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

โดยการประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านวิธีการสอน 3) ด้านเนื้อหาวิชา และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล

ตาราง 10 ผลการประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ประเด็นคำถาม	(n= 20)		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
1. ด้านครูผู้สอน			
1.1 ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	4.35	0.81	มาก
1.2 ครูจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถและเพศชาย-หญิงอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.55	0.69	มากที่สุด
1.3 ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน	4.30	0.57	มาก
1.4 ครูกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.25	0.72	มาก
1.5 ครูให้การเสริมแรงโดยการชื่นชมและให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำกิจกรรมประสบความสำเร็จ	4.40	0.68	มาก
1.6 ครูเตรียมการสอนล่วงหน้า เตรียมอุปกรณ์ที่น่าสนใจสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4.50	0.51	มาก
1.7 ครูมีความรู้หลายๆ ด้าน และนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาที่สอนได้	4.45	0.69	มาก
1.8 ครูให้ความสนใจและเป็นกันเองกับนักเรียน	4.45	0.51	มาก
1.9 ครูมีความตั้งใจและมุ่งมั่นต่อการถ่ายทอดความรู้	4.50	0.51	มาก
รวม (รายด้านที่ 1)	4.42	0.63	มาก

ประเด็นคำถาม	(n= 20)		ระดับ ความ เหมาะสม
	\bar{x}	S.D.	
2. ด้านวิธีการสอน			
2.1 ครูมีการใช้เทคนิคการสอนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	4.70	0.47	มากที่สุด
2.2 ครูใช้สื่อและอุปกรณ์ทันสมัย แปลงใหม่	4.50	0.61	มาก
2.3 ครูมีกิจกรรมรูปแบบที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ	4.55	0.51	มากที่สุด
2.4 ครูเปิดโอกาสให้ซักถาม	4.45	0.51	มาก
2.5 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.65	0.49	มากที่สุด
2.6 นักเรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกอื่นๆในกลุ่มฟัง	4.70	0.47	มากที่สุด
2.7 นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา	4.65	0.49	มากที่สุด
2.8 นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	4.70	0.47	มากที่สุด
2.9 ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและมีความสุขกับการเรียน	4.45	0.51	มาก
รวม (รายด้านที่ 2)	4.59	0.50	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหาวิชา			
3.1 ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.45	0.51	มาก
3.2 เนื้อหา ภาษา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตรงกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน	4.35	0.49	มาก
3.3 การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.50	0.61	มาก
3.4 เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายากได้อย่างเหมาะสม	4.60	0.50	มากที่สุด
รวม (รายด้านที่ 3)	4.48	0.53	มาก
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1 ครูมีประเมินผลมีการประเมินผลการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลและของกลุ่ม	4.35	0.59	มาก
4.2 มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน	4.35	0.67	มาก
4.3 การอธิบายวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน	4.45	0.51	มาก
4.4 การใช้วิธีการวัดและการประเมินผลอย่างชัดเจน	4.25	0.72	มาก
รวม (รายด้านที่ 4)	4.35	0.62	มาก

จากตารางที่ 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับเท่ากับ 4.48 อยู่ในระดับมาก สามารถแยกออกตามรายด้านได้ดังนี้

1) ด้านครูผู้สอน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 2) ครูจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยความสามารถและเพศชาย-หญิงอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 3) ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมกัน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 4) ครูกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 5) ครูให้การเสริมแรงโดยการชื่นชมและให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำกิจกรรมประสบความสำเร็จ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 6) ครูมีการเตรียมการสอนล่วงหน้า เตรียมอุปกรณ์ที่น่าสนใจ สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 7) ครูมีความรู้หลายๆ ด้าน และนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาที่สอนได้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 8) ครูให้ความสนใจและเป็นกันเองกับนักเรียน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 และ 9) ครูมีความตั้งใจและมุ่งมั่นต่อการถ่ายทอดความรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50

2) ด้านวิธีการสอน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ครูมีการใช้เทคนิคการสอนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 2) ครูใช้สื่อและอุปกรณ์ทันสมัย แปลกใหม่ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 3) ครูมีกิจกรรมรูปแบบที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 4) ครูเปิดโอกาสให้ซักถาม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 5) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 6) นักเรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกอื่นๆ ในกลุ่มฟัง อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 7) นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 8) นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.70 และ 9) ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและมีความสุขกับการเรียน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45

3) ด้านเนื้อหาวิชา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 2) เนื้อหา ภาษา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตรงกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 3) การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 และ 4) เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายากได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60

4) ด้านการวัดและประเมินผล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 โดยสามารถ
แยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ครูมีประเมินผลมีการประเมินผลการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลและของ
กลุ่ม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 2) มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน
อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 3) การอธิบายวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน อยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 และ 4) การใช้วิธีการวัดและการประเมินผลอย่างชัดเจน อยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และเพื่อทดสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยวิธีปกติในด้านความคิดสร้างสรรค์และตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยมีสมมติฐานการวิจัย คือ นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มีความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และนักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มีความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอเป็น 3 ตอน ตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ปรากฏผลการวิจัยดังนี้

1. ผลศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

1.1 ข้อมูลทั่วไป ครูผู้สอนรายวิชาพลศึกษา เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 90.50 เพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 9.50 2) ประสบการณ์ในการสอนในสถานศึกษา ประสบการณ์ในการสอน 10 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 14.30 ประสบการณ์ในการสอน ระหว่าง 5-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.30 และ ประสบการณ์ในการสอน 10 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 71.40 วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 47.60 และสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 52.40

1.2 สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบไปด้วยด้านแต่ละด้านดังนี้

1.2.1 ด้านการเตรียมความพร้อมของสถานศึกษาภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนฯ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 2) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจัดกิจกรรมเพื่อทำแผนพัฒนาการจัดการ เรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ใน

ระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 3) สถานศึกษามีการจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศมีระเบียบ ปลอดภัย เพื่ออำนวยความสะดวกและส่งเสริมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 4) สถานศึกษาจัดหาสื่อ-วัสดุ อุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างเพียงพอ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 5) สถานศึกษาส่งเสริมให้ครูผู้สอนและนักเรียนใช้สื่อ-อุปกรณ์ การเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.29 6) สถานศึกษาจัดแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38

1.2.1 ด้านการพัฒนาครูในสถานศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) สถานศึกษามีการกำหนดนโยบายวางแผนและมีการจัดการเรียน การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 2) สถานศึกษาจัดทำโครงการปฏิบัติงานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 3) สถานศึกษาได้ จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจ นักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 4) สถานศึกษาสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการ เรียนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาอย่างสม่ำเสมอ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38 5) สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาในรูปแบบที่หลากหลาย อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 6) สถานศึกษาได้จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 7) ผู้บริหารสถานศึกษา (หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ฯ) จัดให้มีการนิเทศและ ติดตามผลการสอนของครูผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43

1.2.3 ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ผู้บริหารสถานศึกษาได้สร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนจัดการเรียน การสอนโดยสอดแทรกความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คุณุณธรรม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 2) สถานศึกษาเน้นให้ครูสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 3) สถานศึกษาจัดกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์นอกเหนือจากการเรียนปกติ อยู่ในระดับมาก ที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57 4) สถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ได้ดี อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.71 5) สถานศึกษาส่งเสริมให้ นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.57

1.2.4 ด้านความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ภาพรวมอยู่ในระดับ มาก โดยสามารถแยกรายข้อได้ดังนี้ 1) ผู้บริหารสถานศึกษาได้สร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยสอดแทรกความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คุณุณธรรม อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 2) การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในปัจจุบันส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90

2. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

จากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปใช้ในสถานการณ์จริง ด้วยแบบแผนการวิจัยกึ่งทดลองแบบมีกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง โดยมีการวัดผล 2 ระยะคือ ทดสอบก่อนเรียน และทดสอบหลังเรียน กลุ่มทดลองได้รับการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ กลุ่มควบคุมได้รับการสอนโดยวิธีปกติ ผลการทดลองสรุปได้ดังนี้

2.1 นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มีความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2.2 นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มีความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2.3 นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มีความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ

2.4 นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ มีความมีน้ำใจนักกีฬา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีประเด็นการอภิปราย ดังนี้

1. ผลจากการวิจัย สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา พบว่า การส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้ เพราะ การจัดการเรียนการสอนระดับชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

มีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องการกระแสความเปลี่ยนแปลงให้เข้ากับทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฮาร์ดัน สาอู (2565) จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พบว่า การส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้านการพัฒนาหลักสูตร ภาพรวมอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นภาพร ต้มปาน (2560) ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พบว่า การวางแผนการจัดการเรียนการสอนของครู มีการกำหนดวัตถุประสงค์วัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลจากการวิจัย การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

2.1 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังทดลองเท่ากับ 43.45 และ 37.85 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อทำการทดสอบที่ (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนนำความรู้เดิมที่ผ่านจากประสบการณ์เป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ใหม่ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การลงมือปฏิบัติการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีส่วนช่วยให้เกิดการสร้างความรู้ใหม่ สอดคล้องงานวิจัยของ สุรียา กลิ่นบานชื่น (2558) จากการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนกลุ่มทดลอง มีความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีปกติ กับแนวคิดของ ทิศนา แคมมณี (2561) การจัดการเรียนการสอน ครูต้องสร้างบรรยากาศทางสังคมจริยธรรม (sociomoral) ให้เกิดขึ้น การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งทางสังคมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญของการสร้างความรู้ เพราะลำพังกิจกรรมและวัสดุอุปกรณ์ทั้งหลายที่ครูจัดให้ หรือนักเรียนแสวงหามาเพื่อการเรียนรู้ ไม่เป็นการเพียงพอปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

2.2 คะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังทดลองเท่ากับ 92.65 และ 89.85คะแนน ตามลำดับและเมื่อทำการทดสอบที่ (t-test) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬา ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เพราะ กิจกรรมในชั้นเรียนส่วนใหญ่เป็นการแข่งขันแบบเป็นกลุ่ม ทำให้ช่วยปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาได้ดีที่สุด คือ กีฬาประเภททีมและกิจกรรมกลุ่มจะเป็นการฝึกการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ วุชรา เล่าเรียนดี (2550) ได้นำเสนอขั้นตอน

การเรียนรู้ตามแนวคิดทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ คือการใช้กิจกรรมฝึกการตัดสินใจ เช่น บทบาทสมมติจำลองสถานการณ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่จัดอยู่ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา

3. ผลการวิเคราะห์การประเมินความความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายพบว่า ด้านวิธีการสอนเป็นด้านที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา มีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมการทำกิจกรรมกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นกับสิ่งที่ได้เรียน มีการกำหนดเป้าหมายหรือการกำหนดตรงในการเรียนแต่ละชั่วโมง นักเรียนได้มีการแข่งขัน ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนเกิดความสุข กระตุ้นนักเรียนจึงทำให้เป็นที่ชื่นชอบของนักเรียน สอดคล้องกับ ทิศนา แคมมณี (2558) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นั่นคือ การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง และเป็นไปอย่างรอบด้านทั้งทางกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุษณา ป้อมลิขิตกุล (2566) ศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดการสร้างความรู้ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. โรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ ควรส่งเสริมการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาด้วย เทคนิคและวิธีการสอนในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดการเรียนสอนแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

2. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สามารถนำเอาเทคนิคและวิธีการ การจัดการเรียนสอนแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ไปพัฒนาและส่งเสริมนักเรียนในสถานศึกษา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้อพลศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ เป็นแนวที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งควรจะมีการศึกษาต่อไปในระดับอื่นๆ เช่น ประถมศึกษาตอนต้น, มัธยมศึกษาตอนต้น จะทำให้หลักสูตรมีความต่อเนื่องกัน

2. การวิจัยในครั้งนี้สามารถต่อยอดในการวิจัยและพัฒนาเครื่องมือ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา โดยพัฒนาต่อไปให้มีประสิทธิภาพและทันต่อยุคสมัย

บรรณานุกรม



- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). หลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กษมน รุ่งโรจน์รังสรรค์. (2560). การพัฒนามาตรวัดความมีน้ำใจนักกีฬาของนักกีฬา สถาบันการพลศึกษา (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. สงขลา
- กอง วิสุทธารมณ. (2523). การปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาในดาวน์นักเรียน. วารสารสุขศึกษา พลศึกษาและนันทนาการ. 6(1): 7-8.
- กัญญารัตน์ โคจร, กัญญารัตน์ สอนสุภาพและสมทรง สิทธิ. (2563). การศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหา ด้านการคิดขั้นสูงของนักเรียนโรงเรียนวัดแจ่มอารมณ์. Journal of Educational Measurement Mahasarakham University, 26(1), 67-84
- กิติพร จิตสุวรรณรักษ์. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ คิดอย่างสร้างสรรค์กับงานศิลป์ และความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จาก การเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ ร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะ แบบเชอเรียลลิสม์ (วิทยานิพนธ์ มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. นครราชสีมา
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). การคิดเชิงสร้างสรรค์ = Creative thinking (พิมพ์ครั้งที่10). สำนักพิมพ์ซัคเซส มีเดีย.
- ขวัญชัย ช้วน. (2562, เมษายน – มิถุนายน). การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 13-22.
- คณะศุภกมลสุวรรณ. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการพิสูจน์ เรื่อง เส้นขนาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด The Constructivist Learning Model (CLM) (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ
- จรวัยพร ธรณินทร์. (2534). หนังสือชุดพัฒนาคุณภาพชีวิตออกกำลังกายและกีฬาสุขภาพ. กรุงเทพฯ: ตะเกียง
- ชัชฎา ทรรณลักษณ์. (2560). การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบโครงงานโดยใช้เทคนิคสแคมเพอร์ด้วย คลาวด์เซอร์วิสเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. นนทบุรี: พีบาลานซ์. ดีไซด์แอนปรินติ้ง.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). เทคนิคและวิธีการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพมหานคร: หลักพิมพ์

- ชุน ชีราอิ. (2563). แนวคิดส่งเสริมความสร้างสรรค์สำหรับเด็ก จากการประชุม The LEGO Foundation และผู้เชี่ยวชาญการศึกษาทั้ง 5 ประเทศ สืบค้นจาก <https://www.eef.or.th/425-2/>
- ฐานรงค์ ทูเรียน. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ
- दनัย ดวงกุ่มเมศรี. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา. [วิทยานิพนธ์ดุขฎฐิบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ
- ดิเรก พรสีมา. (2565). ครูไทย 4.0 . มติชนออนไลน์. สืบค้นจาก <https://www.matichon.co.th/news/345042>.
- เดวิด ฮาวส์. แนวคิดส่งเสริมความสร้างสรรค์สำหรับเด็ก จากการประชุม The LEGO Foundation และผู้เชี่ยวชาญการศึกษาทั้ง 5 ประเทศ สืบค้นจาก <https://www.eef.or.th/425-2/>
- ติศนา แคมมณี. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.
- ติศนา แคมมณี. (2553). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ติศนา แคมมณี. (2561). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 22). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ติศนา แคมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 23. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนธัญ ฝีมือสาร. (2559). ผลของกลวิธีการสอนสี่ขั้นตอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ที่มีต่อมโนทัศน์พิสิคส์และเจตคติต่อการเรียนพิสิคส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- ธাত্রี ดีประดวง. (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้โปรแกรมการออกกำลังกาย ยายืดที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (Doctoral dissertation, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ธีรรัตน์ เขียวแก้ว. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้กลวิธีการคิดเห็นเป็นภาพที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- นภาพร ต้มปาน. (2560). การส่งเสริมการจัดการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของหัวหน้ากลุ่มสาระ การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามทัศนะของผู้บริหาร หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้และ

- ครูในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 4 (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. กรุงเทพฯ.
- นิพล โนนจ้อย, ภาณุวัฒน์ ภัคดีวงศ์และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2560). รูปแบบกิจกรรมการเสริม สร้างความมีน้ำใจนักกีฬาของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal*, 23(3), 107-123.
- นิตาชล ภาวงศ์. (2560). การนำเสนอหลักสูตรรายวิชาพลศึกษาเพื่อเสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬา ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- บรรจง อมรชีวิน. (2554). Thinking school สอนให้คิด (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์
- บุญโต ศรีจันทร์, สุธนะ ดิงศภัทัย และบัญญัติ ชลาภิรมย์. (2565). การพัฒนาทักษะกีฬาฟุตบอล และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้การเรียนรู้โดยสมองเป็นฐาน. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*. 14(3): 201-212.
- ประภัสสร ดิษสกุล. (2562). นวัตกรรมการบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการพัฒนา นักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2545). ความคิดสร้างสรรค์ พรสวรรค์ที่พัฒนาได้. กรุงเทพฯ : คณะครุ ศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปาริชาติ บัวเจริญ. (2562, มกราคม - มิถุนายน). การศึกษาปัจจัยที่มีส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา เชียงใหม่. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*, 7(1), 214-254.
- พชรพล พรหมมา. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือด้วยเทคนิคทีเอไอที่มีต่อ พัฒนาการความสามารถกีฬาฟุตบอลและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอน ปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะครุศาสตร์.
- พยุงค์ดี สนเทศ. (2530). การปลูกฝังจริยธรรมและคุณธรรมในการสอนวิชาพลศึกษา. *สารพัฒนา หลักสูตร* 7(66) : 31-34 ; กันยายน,
- พรพิมล พรพิรชนม์. (2550). การจัดการกระบวนการเรียนรู้. *สงขลา: เหมการพิมพ์สงขลาพรรณภัทร เกษ ประสิทธิ์*. (2563, มกราคม-เมษายน). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้ เทคนิคซินเนคติกส์ (SYNECTICS) เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์*. 7 (1), 228-241.

- พรสวรรค์ วงศ์ดาธรรม. (2558, เมษายน - มิถุนายน). การคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการคิด
ในศตวรรษที่ 21. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (EDKKUJ), 38(2), 111-
121.
- พรสวรรค์ สิปโป. (2550). สูดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่.
กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์
- ไพจิตร สะดวกการ. (2543). เรียนผูกเรียนแก้ภูมิปัญญาไทยที่สอดคล้องกับทฤษฎีคอนสตรัคติวิส ซิม.
ปฏิรูปการศึกษา
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2560). การศึกษา 40 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนัสวี ณะปัด. (2557). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3:
การวิเคราะห์เส้นทางแบบกลุ่มพหุ. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา.12(1):
88-98.
- รัศมี ทองดี. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ
ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ
- ละเมียด กรยุทธพิพัฒน์. (2551). หลักการจัดการพลศึกษา ในโรงเรียนมัธยม. มหาวิทยาลัยรามคำแหง:
กรุงเทพฯ
- ลักขณา สริวัฒน์. (2549). การคิด. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ลีลาวดี ชนะมาร. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมความสามารถใน
การออกแบบการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษา
ปฐมวัย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี
- วนิช สุธารัตน์. (2547). ความคิดและความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). หลักและวิธีสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2561). รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อ
ประเมินผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วลิดา อุ่นเรือน. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยการ
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ตามสภาพจริง เพื่อส่งเสริมความสามารถใน
การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลสำหรับนักศึกษาครู (วิทยานิพนธ์
การศึกษาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2553). รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด. นครปฐม:
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพ การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. พิมพ์ครั้งที่ 12. นครปฐม : เพชรเกษมพรีนติ้ง กรุ๊ป.
- วัชรารักษ์ หาสะศรี. (2561). ความคิดสร้างสรรค์มิใช่พรสวรรค์ แต่ฝึกฝนได้. NovaBizz. สืบค้นจาก https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm?fbclid=IwAR1nHVI835UwJPLSfl7D_JrNTtnQ28hOXHqt3_S4DqThOQKSHfCEOSEZgZ8#ixzz2 FxiGYhNI
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2541). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เลิฟ แอนด์เพรส.
- วัลลณี นาคศรีสังข์. (2557). รูปแบบการส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้บริหารในวิทยาลัย พยาบาลสังกัดสถาบันพระบรมราชชนก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วาริรัตน์ แก้วอุไร. (2549). เอกสารคำสอน การพัฒนาหลักสูตรและการสอน. พิษณุโลก: ภาควิชา การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2563). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ฉบับปรับปรุง (พิมพ์ครั้งที่4). ศูนย์ตำรา SCL.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ:มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์ วงศ์.
- วิชนนท์ พูลศรี. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะกีฬา ฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย[วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต] จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชชุดา มาลาสาย. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสว่าง แดนดิน.คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์และกิจวัฒน์จันทร์ดี. (2559). คู่มือออกแบบการสอนในศตวรรษที่ 21. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- เวชฤทธิ์ อังกะนัทรขจร. (2555). Teach Less Learn More (TLLM) สู่การจัดการเรียนรู้ ในชั้น เรียนคณิตศาสตร์. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 23 ฉบับที่ 1 เดือนตุลาคม 2554 – มกราคม 2555.
- สกุลการ สังข์ทอง. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ MECCAเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์และเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2560). แนวทางพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากร ภาครัฐเพื่อปรับเปลี่ยนเป็นรัฐบาลดิจิทัล. ค้นเมื่อ 9 มกราคม 2567 จาก https://www.ocsc.go.th/digital_skills
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560 - 2564). สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
- สุทิน ณ สุวรรณ. (2555). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning). สืบค้นจาก <http://webcache.googleusercontent.com/rukird.com>
- สุปราณี ขวัญบุญจันทร์. (2541). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพนิต อธิธิวุฒิ. (2555). คุณลักษณะที่เป็นจริงด้านความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตธนบุรี ปีการศึกษา 2554. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สุภกิจ วิริยะกิจ. (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุมาลี ชัยเจริญ. (2554). เทคโนโลยีการศึกษา: หลักการ ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. ขอนแก่น: โรงพิมพ์คลังน่านวิทยา
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2556). การพัฒนาวิชาชีพครูสู่ยุคปฏิรูปการศึกษาในทศวรรษที่ 2. ในเอกสารประกอบการประชุมสัมมนาทางวิชาการ การพัฒนาครูทั้งระบบตามยุทธศาสตร์การปฏิรูปการศึกษาทศวรรษที่ 2 หน้า 2-4.แพร่:สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาแพร่ เขต 1-2.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2553).จิตวิทยาการศึกษา.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุรียา กลิ่น บานชื่น.(2558). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Doctoral dissertation, จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย).

- อชิร กลิ่นอำภา. (2559). ผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบอดไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อภิวัฒน์ จั่วลำหิน. (2553). การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬาฟุตบอลตามแนวคิด พัฒนจริยธรรมของโคเบอร์กเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนประถมศึกษา (Doctoral dissertation, จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย).
- อัมพร ม้าคนอง. (2546). คณิตศาสตร์: การสอนและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี พันธุ์มณี. (2557). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อุษณา ป้อมลิขิตกุล. (2566). การพัฒนาชุดการสร้างความรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ เรื่องการประดิษฐ์ของใช้ของตกแต่งจากวัสดุท้องถิ่นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี. วารสาร ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย นครพนม, 4(1).
- อุษณีย์ โพธิสุข. (2537), วิธีสอนเด็กปัญญาเลิศ, กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ฮาดัน สาอู. (2565). การส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของผู้บริหารสถานศึกษาในอำเภอสุคริบนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา(วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. ยะลา
- Anderson. (1997). Using models of instruction. In C.R., Drill and A.J., Romiszowsky. (Eds.). Instructional development paradigms. (pp.521-536). New Jersey: Educational Publications.
- Awang, Halizah; & Ramly, Ishak. (2008). Creative Thinking Skill Approach through Problem-Based Learning: Pedagogy and Practice in the Engineering Classroom. International Journal of Social Sciences. 3(1): 22.
- Azzarito, L. & Ennis, C. D. (2003). A Sense of Connection: Toward Social Constructivist Physical Education. Sport Education and Society, 8:2, 179-197
- Bailey, C. E. (2007). Cognitive accuracy and intelligent executive function in the brain and in business. Annuals of the New York Academy of Sciences, 1118, 122-141.
- Bonwell, C.C.; & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creative Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Reports No. 1. Washington, D.C.

- Bookwalter, Karl W. 1969. Physical Education in the Secondary school. Library of Education Series. Bucher
- Bucher, Charles A. (1975). Foundation of Physical Education. 6 th ed. Saint Louis :The C.V. Mosdy Company
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A Model for The Teaching of Games in the Secondary School. Bulletin of Physical Education, 10, 9-16.
- Butz, J. V. (2018). Applications for constructivist teaching in physical education. Strategies, 31(4), 12-18.
- Bybee, R.W. et al. (2006). The BSCS 5E Instructional Model : Origins and Effectiveness. A Report Prepared for the Office of Science Education National Institute of Health.
- Capel, S. A. (1986). Psychological and organizational factors related to burnout in athletic trainers. Research quarterly for exercise and sport, 57(4), 321-328.
- Cheung,R.H. (2010). Designing movement activities to develop children's creativity in earlychildhood education. Early Child Development and Care, 180(3),377-385
- Christie, J. F. (1983). The effects of play tutoring on young children's cognitive performance. The Journal of Educational Research, 76(6), 326-330.
- Dalton, Farland E. (1987). Fundamentals of Marketing. 8 th ed. New York : McGraw-Hill.
- Davis, Gary A., & Rimm, Sylvia B. (1994). Education of the Gifted and Talented 3rd ed. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- De Bono, E. (1984). Lateral Thinking for Management. London : Penguin Books.
- DIYES International School. (2024). Sportsmanship in Physical Education: A Life Skill for Success Retrieved from <https://www.linkedin.com/pulse/sportsmanship-physical-Education - life>
- Driver, R., & Oldham, V. (1986). A constructivism model of teaching. Retrieved from <http://www.constructivism.web.com/amodelofinstrution.htm>.
- Fosnot, C.F. (1996). Constructivism: Theory, Perspectives and Practice. New York: Teacher College Press.

- Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intelligence: The Theory in Practice*. New York : Basic Books.
- Gordon, W. J. (1961). *Synergetics: The Development of Creative Capacity*. New York : Harper & Row.
- Guilford and Hoepfner, R. (1971). *The Analysis of Intelligence*. New York : McGraw-Hill Book Company
- Guilford, J.P. (1959). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York : McGraw-Hill.
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill, Book Company.
- Halil Evren Senturk, Huseyin Camliyer (2016). A New Learning Model on Physical Education: 5 E Learning Cycle. *Universal Journal of Educational Research*, 4(1), 26 - 29.
- Hoban, J.D. and others (2005). "The Self-Directed learning Readiness Scale: a factor analysis study." *Med Educ*. Apr; 39(4): 370-9.
- Huang, Y., & Wu, Y. (2017, May). The Application of Constructivism in Physical Education. In 2017 International Conference on Culture, Education and Financial Development of Modern Society (ICCESE 2017) (pp. 186-189). Atlantis Press.
- Jellen, G. and K. Urban. (1986, Spring). "Test for Creative Thinking Drawing Production," *The Creative Child and Adult Quarterly*. 11(8) : 107-155.
- Jonassen, D.H., & Land, S.M. (1999). *Theoretical foundation of learning environments*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Joyce, B., & Weil, M. (2004). *Model of teaching* 6th ed. New Jersey: Prentice Hall.
- Joyce, B.; & Weil, M. (1996). *Models of Teaching*. 5th ed. New York: Allyn & Bacon.
- Keeves, J. P. (1988). *Methodology and Measurement: An International Handbook*. Oxford: Pergamum Press.
- Kemp, J.E., Morrison, G.R. & Ross, S.M. (1994). *Designing effective instruction*. Columbus, OH: Merrill.
- Kibler, R. J. (1970). "Behavioral objective and instructional process." In Milton Muse (Ed.), *Selected reading for the introduction to the teaching profession* (pp. 44-53).

- Krogh Suzanne Lowell. (1994). *Educating Young Children Infancy to Grade Three*. New York: McGraw-Hill.
- Lamb, C. A., Teraoka, E., Oliver, K. L., & Kirk, D. (2021). Pupils' motivational and Emotional responses to pedagogies of affect in physical education in Scottish secondary schools. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10), 5183
- Lavin, J. (Ed.). (2008). *Creative approaches to physical education: Helping children to Achieve their true potential*. Routledge.
- Lugo, J. O., & Hershey, G. L. (1979). *Human development, a psychological, biological And sociological approach to life span*. New York: Macmillan.
- Marcos, A. A., Romano, A. C., Nascimento, H., & Belfort, R. (2020). Retinal findings in patients with COVID-19. *The Lancet*, 395(10237), 1610.
- Martin, Ralph E. Jr, et al. (1994). *Teaching Science for all Children*. Massachusetts: Allyn
- Mednick. (1978). The associative basis of the creative process. *Psychological Review*.
- Meyers, C., & Jones, T. B. (1993). *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.
- Mosston, M. (1972). *Teaching: From Command to Discovery*. Wadsworth Publishing Company Inc: California.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1994). *Teaching physical education*. Columbus, OH: Charles E. Merrill.
- Osborn, A.F. (1963). *Applied Imagination*. New York: Charles.
- Qarareh, A. O. (2016). The Effect of Using the Constructivist Learning Model in Teaching Science on the Achievement and Scientific Thinking of 8th Grade Students. *International Education Studies*, 9(7), 178-196.
- Rovegno, I. & Bandhauer, D. (1998). Psychological dispositions that facilitated and Sustained the development of knowledge of a constructivist approach to physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16: 136 – 154.
- Russ, S. W. (1996). Play as a predictor of coping and distress in children during invasive dental procedure. *Journal of Clinical Child Psychology*, 25(2), 130-138.

- Sharp, C. (2004). Developing young children's creativity: what can we learn from research. National foundation for educational research, topic journal, 32, 5-12.
- Singer, S. J. (1990). The structure and insertion of integral proteins in membranes. Annual review of cell biology, 6(1), 247-296.
- Smolucha, F. (1992). A reconstruction of Vygotsky's theory of creativity. Creativity Research Journal, 5(1), 49-67
- Stein, M. I., & Heinze, S. J. (1960). Creativity and the individual: Summaries of selected literature in psychology and psychiatry.
- Tan, D.S. (2007). Thinking Skills: Creativity and Problem-Based Learning. (Online). Available: Retrieved from <http://www.tp.edu.sg/pblconference/full/TanOonseng.pdf>.
- Tileston, D. W. (2005). Ten Best Teaching Practices: How Brain Research and Learning Styles Define Teaching Competencies. Thousand Oaks: CA: Corwin.
- Torrance, E.P. (1965). Rewarding creative behavior. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
- Tomlinson-Keasey, C., & Keasey, C. B. (1974). The mediating role of cognitive development in moral judgment. Child Development, 45(2), 291-298. <https://doi.org/10.2307/1127947>
- Torrance, E.P. (1964). Is Creative Teachable. Bloomington :The Phi Delta Kappa Education Foundation.
- Torrance, Paul E. & Pansy, J Torrance. (1973). Is Creativity Teachable . Bloomington: Kappa Educationnal Foundation
- Troutman, A. P., & Lichtenberg, B. K. (1998). Mathematics a good beginning strategies for teaching children. (rd 3 ed.). Boston: Brooks/Cole.
- Yager, Robert E. (1991). The Constructivist learning model. The Science Teacher; 58(6), 52-57.



ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

Group Statistics

	กลุ่ม	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
ก่อนความคิดสร้างสรรค์	ทดลอง	20	21.30	1.593	.356
	ควบคุม	20	21.30	1.780	.398

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
ก่อนความคิดสร้างสรรค์	Equal variances assumed	.447	.508	.000	38	1.000	.000	.534	-1.081	1.081
	Equal variances not assumed			.000	37.540	1.000	.000	.534	-1.082	1.082

2. ผลการเปรียบเทียบความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

Group Statistics

	กลุ่ม	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
ก่อนความมีน้ำใจ	1	20	88.25	1.552	.347
	2	20	88.10	1.410	.315

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
ก่อนความมีน้ำใจ	Equal variances assumed	.040	.842	.320	38	.751	.150	.469	-.799	1.099
	Equal variances not assumed			.320	37.659	.751	.150	.469	-.800	1.100

3. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

Group Statistics

	กลุ่ม	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
หลังความคิดสร้างสรรค์	1	20	43.45	2.438	.545
	2	20	37.85	1.424	.319

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
หลังความคิดสร้างสรรค์	Equal variances assumed	13.960	.001	8.869	38	.000	5.600	.631	4.322	6.878
	Equal variances not assumed			8.869	30.616	.000	5.600	.631	4.312	6.888

4. ผลการเปรียบเทียบความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

Group Statistics

	กลุ่ม	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
หลังความมีน้ำใจ	1	20	92.65	1.496	.335
	2	20	89.85	.671	.150

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
หลังความมีน้ำใจ	Equal variances assumed	9.454	.004	7.636	38	.000	2.800	.367	2.058	3.542
	Equal variances not assumed			7.636	26.339	.000	2.800	.367	2.047	3.553

5. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 หลังความคิดสร้างสรรค์	43.45	20	2.438	.545
ก่อนความคิดสร้างสรรค์	21.30	20	1.593	.356

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 หลังความคิดสร้างสรรค์ & ก่อนความคิดสร้างสรรค์	20	-.064	.790

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	หลังความคิดสร้างสรรค์ - ก่อนความคิดสร้างสรรค์	22.150	2.996	.670	20.748	23.552	33.063	19	.000

6. ผลการเปรียบเทียบความมีน้ำใจนักกีฬา ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 หลังความมีน้ำใจ	92.65	20	1.496	.335
ก่อนความมีน้ำใจ	88.25	20	1.552	.347

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 หลังความมีน้ำใจ & ก่อนความมีน้ำใจ	20	-.006	.981

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	หลังความมีน้ำใจ - ก่อนความมีน้ำใจ	4.400	2.162	.483	3.388	5.412	9.102	19	.000

ภาคผนวก ค คะแนนแบบฝึกหัดระหว่างเรียนและคะแนนความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจ
นักกีฬา ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

นักเรียน	กลุ่มทดลอง				นักเรียน	กลุ่มควบคุม			
	ความคิดสร้างสรรค์		น้ำใจนักกีฬา			ความคิดสร้างสรรค์		น้ำใจนักกีฬา	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน		ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	21	45	91	93	1	21	38	89	90
2	22	40	87	95	2	22	36	87	91
3	20	45	89	95	3	24	38	89	90
4	20	44	85	94	4	19	38	87	90
5	19	45	87	93	5	20	37	87	89
6	20	40	89	91	6	21	39	89	90
7	20	42	88	90	7	20	38	90	91
8	23	40	89	94	8	21	39	89	90
9	24	40	88	94	9	20	38	88	89
10	25	45	89	93	10	20	38	89	90
11	19	45	87	90	11	23	39	87	90
12	20	42	89	93	12	19	38	85	90
13	21	42	89	92	13	20	38	89	90
14	22	46	86	93	14	23	40	86	90
15	21	40	88	93	15	21	38	88	90
16	23	45	87	93	16	22	34	90	90
17	21	44	89	92	17	19	38	89	89
18	22	46	90	92	18	22	39	90	90
19	22	47	87	90	19	24	39	87	90

ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**แบบสอบถามการศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ
ความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตในสังกัด
มหาวิทยาลัยราชภัฏ
คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม**

แบบสอบถามฉบับนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้
พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา
ตอนปลาย โรงเรียนสาธิตในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ คำตอบของท่านจะนำไปเป็นแนวทางในการ
ปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจ
นักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตในสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ
ให้มีคุณภาพสูงขึ้น กรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อ ตามความเป็นจริงมากที่สุด และผู้วิจัย
ขอรับรองว่าจะเก็บคำตอบของท่านเป็นความลับ ซึ่งจะไม่เกิดผลกระทบต่อการทำงานใน
หน่วยงานของท่าน

วัตถุประสงค์

แบบสอบถามฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามเกี่ยวกับศึกษาความคิดเห็นของครูผู้สอนวิชาพล
ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบลักษณะและการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อ
ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย ได้ดำเนินการศึกษา
ข้อมูลพื้นฐาน 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงทุกข้อ ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลของท่านจะถูกเก็บเป็น
ความลับ

ผู้วิจัย นายสุภกิจ วิริยะกิจ

นิสิตปริญญาเอกสาขาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม**คำชี้แจง**

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในวงเล็บ () หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่าน โดยพิจารณาจากข้อความด้านล่าง ดังต่อไปนี้

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. ประสบการณ์ในการสอน

() น้อยกว่า 5 ปี

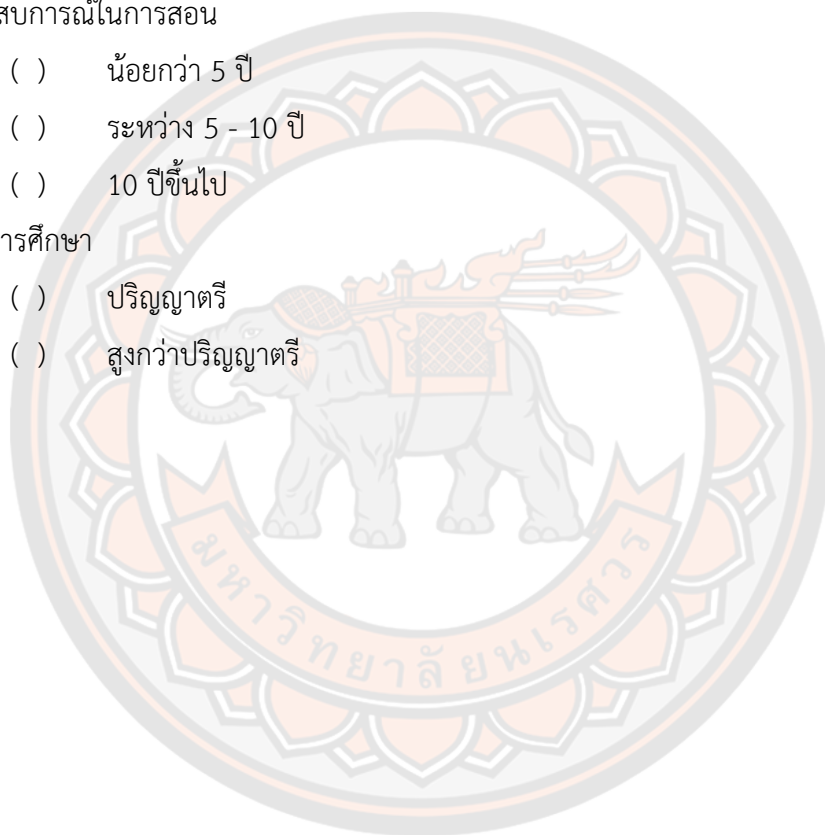
() ระหว่าง 5 - 10 ปี

() 10 ปีขึ้นไป

3. วุฒิการศึกษา

() ปริญญาตรี

() สูงกว่าปริญญาตรี



ตอนที่ 2 แบบสอบถามครูผู้สอนเกี่ยวกับ สภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ

แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของครูผู้สอนในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏที่มีต่อสภาพการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ ประกอบด้วย 1) ด้านการเตรียมการพร้อมของสถานศึกษา 2) ด้านการพัฒนาครูในสถานศึกษา 3) ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ 4) ความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ระดับน้อยที่สุด

คำชี้แจง

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในข้อความที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของท่าน โดยพิจารณาจากข้อความด้านล่าง ดังต่อไปนี้

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ด้านการเตรียมการพร้อมของสถานศึกษา					
1.1	ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผนในการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ					
1.2	ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจัดกิจกรรมเพื่อทำแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา					
1.3	สถานศึกษามีการจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศมีระเบียบ ปลอดภัย เพื่ออำนวยความสะดวกและส่งเสริมการเรียนรู้					
1.4	สถานศึกษาจัดหาสื่อ-วัสดุ อุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนอย่างเพียงพอ					
1.5	สถานศึกษาส่งเสริมให้ครูผู้สอนและนักเรียนใช้สื่อ-อุปกรณ์การเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา					
1.6	สถานศึกษาจัดแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา					
2	ด้านการพัฒนาครูในสถานศึกษา					
2.1	สถานศึกษามีการกำหนดนโยบายวางแผนและมีการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา					
2.2	สถานศึกษาจัดทำโครงการปฏิบัติงานเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา					
2.3	สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการ					

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	เรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา					
2.4	สถานศึกษาสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาอย่างสม่ำเสมอ					
2.5	สถานศึกษาได้จัดให้มีการพัฒนาบุคลากรในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาในรูปแบบที่หลากหลาย					
2.6	สถานศึกษาได้จัดให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูผู้สอนกับครูผู้สอน					
2.7	ผู้บริหารสถานศึกษา (หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้) จัดให้มีการนิเทศและติดตามผลการสอนของครูผู้สอนอย่างสม่ำเสมอ					
3	ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3.1	ผู้บริหารสถานศึกษาได้สร้างความตระหนักให้ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยสอดแทรกความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ คู่คุณธรรม					
3.2	สถานศึกษาเน้นให้ครูสอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
3.3	สถานศึกษาจัดกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์นอกเหนือจากการเรียนปกติ					
3.4	สถานศึกษาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ได้ดี					
3.5	สถานศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มร่วมกัน					
4	ความต้องการและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย					

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
4.1	ท่านคิดว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในปัจจุบัน มุ่งเน้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับใด					
4.2	ท่านคิดว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในปัจจุบัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความมีน้ำใจนักกีฬา อยู่ในระดับใด					
4.3	ท่านคิดว่า ถ้ามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พลศึกษา เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจ นักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ท่านคิดว่า จะส่งผลดีต่อผู้เรียนหรือไม่					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย**

หลักการ

หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ได้มาจากการสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ แนวคิดตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ และแนวคิดเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา โดยสรุปหลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. การดึงข้อมูลหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนย้อนระลึกถึงสิ่งที่เคยเรียนเป็นโอกาสให้ผู้สอนได้ทราบพื้นฐานความรู้เดิมของผู้เรียน ความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วรวมทั้งประสบการณ์เดิมมาเป็นเกณฑ์ช่วยการตัดสินใจ

2. การอภิปรายทางความคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดที่แตกต่าง เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเอง ผู้สอนสามารถช่วยผู้เรียนกระตุ้นและจัดสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นสถานะที่ประสบการณ์ใหม่ไม่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิมผู้เรียนพยายามปรับข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมแล้วสร้างเป็นความรู้ใหม่

3. เมื่อผู้เรียนมีความต้องการในการที่จะรู้ กระตุ้นให้เริ่มค้นคว้าเพื่อหาคำตอบ การค้นคว้าเป็นการเชื่อมต่อกับกระบวนการทางสมอง

4. การเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ผู้เรียนจะเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิมเพื่อที่จะทำให้เกิดความหมายยิ่งขึ้น รูปแบบการเรียนรู้อย่างมีความหมาย จะเกิดจากการมีประสบการณ์ และการสะท้อนผล ผู้เรียนจะสะท้อนผลการเรียนรู้ คำตอบที่พบ และเมื่อผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดจะทำให้เกิดการเรียนรู้ จากการสะท้อนผลเกี่ยวกับกระบวนการ และสิ่งที่ทำให้ตัดสินใจอย่างนั้น เขาจะเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น และทำให้เกิดความรู้ขึ้นใหม่จากสถานการณ์จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นส่งผลให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่าง นำไปสู่การเกิดความมีน้ำใจนักกีฬา

วัตถุประสงค์

รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์

2. เพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬา จากกิจกรรมพลศึกษาและรูปแบบการสอน เกม และกีฬา ที่ได้ร่วมมือกันปฏิบัติ แสดงถึงความมีน้ำใจนักกีฬาที่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์จากการมีส่วนร่วม ร่วมโดยใช้กิจกรรมทางพลศึกษา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นขั้นที่ผู้สอน ตรวจสอบความเรียบร้อย อุปกรณ์การเรียน เครื่องแต่งกายและ สอบถามการเจ็บป่วยก่อนที่จะได้กับการจัดการเรียนรู้

2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่นร่างกาย เป็นขั้นที่ทำให้สภาพร่างกายของ ผู้เรียนให้เกิดความพร้อมก่อนที่จะเข้าสู่การเรียนการสอน

การสำรวจความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อดึงข้อมูล หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทบทวนถึงสิ่งที่เคยเรียน เพื่อให้ผู้สอนได้ทราบความรู้ เดิมของผู้เรียน ความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับ ข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วรวมทั้งประสบการณ์เดิมมาเป็นเกณฑ์ช่วยการตัดสินใจ

3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นที่ผู้สอนดำเนินการให้ความรู้ความเข้าใจด้วยการ อธิบายและสาธิตท่าทางในแต่ละกิจกรรมที่จะสอน

กระตุ้นผู้เรียนจากปัญหาหรือสถานการณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการอภิปรายทางความคิด เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยผู้เรียนพยายามที่จะแก้ปัญหา ผู้สอนจัด สภาพการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางปัญญาหรือเกิดสภาวะไม่สมดุลขึ้นซึ่งเป็นสภาวะที่ ประสบการณ์ใหม่ไม่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิม ผู้เรียนพยายามปรับข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ที่มี อยู่เดิมแล้วสร้างเป็นความรู้ใหม่

4. ชื่อนำไปใช้ เป็นขั้นที่ได้นำการเรียนรู้และทักษะของผู้เรียนไปใช้ประกอบกิจกรรม เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเกิดพัฒนาการในด้านต่างๆ เช่น ไปแข่งขันกันหรือไปเล่นเพื่อเป็นการ ออกกำลังกาย

การสร้างแนวคิดใหม่ กระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมของผู้เรียน เกิดจากความตั้งใจและ ความสนุกสนาน ตัวอย่าง เช่น การเล่นเกมของเด็กๆ พวกเขาจะเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเล่นระหว่างกัน โดยมีการเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ครูจะให้ข้อเสนอแนะกับกิจกรรมของผู้เรียนที่ได้ทำไปรวมทั้งเสริม ความรู้ความเข้าใจและแนวทางการนำเอากิจกรรมต่างๆที่สอนไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การค้นพบคำตอบ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนจะเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม

เพื่อที่จะทำให้เกิดความหมายยิ่งขึ้น รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความหมาย จะเกิดจากการมีประสบการณ์ และการสะท้อนผล ผู้เรียนจะสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น และทำให้เกิดความรู้ขึ้นใหม่จากสถานการณ์

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬา ครอบคลุมทั้งการวัดผลก่อนเรียน การติดตามผลระหว่างเรียน และการวัดผลหลังการเรียน ประกอบด้วย

1. การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา และนำคะแนนทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบกัน ผลการวัดหลังการเรียนควรสูงกว่าผลการวัดก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
2. การทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถมีน้ำใจนักกีฬาและนำคะแนนทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบกันผลการวัดหลังการเรียนควรสูงกว่าผลการวัดก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

คำนำ

เอกสารนี้เป็นคำแนะนำการใช้ "รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย" ซึ่งจะอธิบายให้ผู้สอนได้ทราบแนวปฏิบัติเบื้องต้นก่อนการสอน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบดำเนินไปได้ด้วยความเรียบร้อย สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้ โปรดศึกษาทำความเข้าใจในแต่ละหัวข้อและปฏิบัติตามคำแนะนำ

หมายเหตุ : คำว่า "รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย" นั้น เพื่อให้สั้นกระชับ ในที่นี้จะใช้คำว่า "รูปแบบการจัดการเรียนรู้" แทน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้ มีดังนี้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้
2. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน
3. คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

ข้อควรปฏิบัติก่อนการจัดการเรียนรู้

โปรดปฏิบัติตามคำแนะนำต่อไปนี้ก่อนการจัดการเรียนรู้

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ทราบความเป็นมาและเหตุผลของการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ช่วยทำให้สามารถกำหนดภาพรวมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยสามารถแยกองค์ประกอบต่างๆ เหล่านั้นในรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน โดยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ยึดแผนการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนเป็นหลัก โดยเพิ่มเติมกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย จุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน เวลาที่ใช้และแนวการวัดประเมินผล ผู้สอนเพียงศึกษาทำความเข้าใจ เตรียมสื่ออุปกรณ์ และปฏิบัติการสอนขั้นให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนมีองค์ประกอบหลักเหมือนกันคือ ชื่อแผนจุดประสงค์การเรียน เนื้อหา สื่อการสอน เวลาที่ใช้ การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดประเมินผล แต่ละแผนใช้เวลาในการสอน 50 นาที

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนเป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ควบคู่ไปกับเนื้อหาในวิชาพลศึกษา ซึ่งการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนจะประกอบด้วยขั้นตอนตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ดังต่อไปนี้ ขั้นการสำรวจความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ซึ่งเป็นการดึงข้อมูลหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทบทวนความรู้เดิม เพื่อให้ผู้สอนได้ทราบความรู้เดิมของผู้เรียน ความรู้ต่างๆ จะถูกสร้างขึ้นด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับมาใหม่ร่วมกับข้อมูลหรือความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว รวมทั้งประสบการณ์เดิมมาเป็นเกณฑ์ช่วยการตัดสินใจ ขั้นกระตุ้นผู้เรียนจากปัญหาหรือสถานการณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดการอภิปรายทางความคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นโดยผู้เรียนพยายามที่จะแก้ปัญหา ผู้สอนจัดสภาพการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางปัญญาหรือเกิดสภาวะไม่สมดุลขึ้นซึ่งเป็นสภาวะที่ประสบการณ์ใหม่ไม่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิม ผู้เรียนพยายามปรับข้อมูลใหม่กับประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมแล้วสร้างเป็นความรู้ใหม่ ขั้นการสร้างแนวคิดใหม่ กระบวนการเรียนรู้มีส่วนร่วมของผู้เรียน เกิดจากความตั้งใจและความรับผิดชอบตัวอย่างเช่น การเล่นเกมของเด็กๆ พวกเขาจะเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเล่นระหว่างกัน โดยพวกเขาไม่ต้องมาเรียนรู้วิธีการเล่นในชั้นเรียน ซึ่งเป็นลักษณะการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น และขั้นการค้นพบคำตอบ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนจะเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม

เพื่อที่จะทำให้เกิดความหมายยิ่งขึ้น รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความหมาย จะเกิดจากการมีประสบการณ์ และการสะท้อนผล ผู้เรียนจะสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น และทำให้เกิดความรู้ขึ้นใหม่จากสถานการณ์

3. ศึกษาคู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ อย่างละเอียด

2. การเตรียมสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

การเตรียมสิ่งที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้เป็นการเตรียมตามที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ดังนั้นก่อนการสอนจึงควรปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียดก่อนที่จะดำเนินการสอน
2. จัดเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ในการสอนแต่ละครั้งให้พร้อมและเพียงพอ
3. จัดเตรียมเครื่องมือที่จะใช้ในการวัดและประเมินผล

3.1 ก่อนการจัดการเรียนรู้

3.1.1 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา

3.1.2 แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

3.2 หลังการจัดการเรียนรู้

3.2.1 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา

3.2.2 แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

เมื่อทำการทดสอบครบทั้งก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แล้ว นำคะแนนทดสอบทั้งสองครั้งมาเปรียบเทียบกัน ผลการวัดหลังการเรียนควรสูงกว่าผลการวัดก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. แนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้

การที่จะนำรูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้นนี้ไปใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรพิจารณา ดังนี้

3.1 บทบาทของผู้สอน

3.1.1 ผู้สอนเป็นผู้อธิบายและสาธิตในทุกกิจกรรม ให้ดูเป็นตัวอย่าง ผู้สอนจะต้องทำความเข้าใจกับวิธีการอย่างละเอียด และฝึกฝนตนเองจนเกิดความชำนาญ ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนจะต้องแสดงออกทางกระบวนการคิด ช่วงแรกๆ ผู้เรียนอาจจะยังไม่เข้าใจในกระบวนการสอนดังกล่าว ครูผู้สอนต้องทำความเข้าใจกับผู้เรียนเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยกับลักษณะการเรียนการสอน เมื่อผู้เรียนเข้าใจแล้วจึงให้ดำเนินการต่างๆ ด้วยตนเอง ผู้สอนลดบทบาทลงเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยเหลือในกรณีที่ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ด้วยตนเอง ปรับความยากของกิจกรรม โดยการทำให้กิจกรรมนั้นง่ายขึ้น สังเกตปฏิกริยาและรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน

3.1.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการ เน้นลงมือปฏิบัติจริง ผู้สอนให้ผู้เรียนรู้

วิธีการระดมพลังสมอง พุดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยวิธีการระดมสมองโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทาง คิดได้มากในช่วงเวลาจำกัด สนับสนุนบรรยากาศของกลุ่มสร้างสรรค์ เช่น การอนุญาตให้พูด คิด โดยมีครูผู้สอนคอยให้การกระตุ้น

3.1.3 หลีกเลี่ยงความกดดันจากกลุ่ม แต่ยอมรับและสนับสนุนการร่วมมือกันทำงาน เพราะจะขัดขวางความคิดของผู้เรียน พยายามหลีกเลี่ยงและป้องกันปฏิกริยาเชิงลบ หรือการลงโทษจากเพื่อนร่วมชั้น ยอมรับความผิดพลาดและให้กำลังใจผู้เรียนสม่ำเสมอ

3.2 บทบาทผู้เรียน

3.2.1 ผู้เรียนรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และของกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมีอิสระในการกำหนดบทบาท หน้าที่ และวิธีการทำงานของกลุ่มในการได้มาซึ่งความรู้

3.2.2 ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดและสร้างความรู้ด้วยตนเอง ทั้งจากศักยภาพภายในของตนเองและจากการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อนในชั้นเรียนหรือครูผู้สอน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้

3.2.3 ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีความสุข กระตือรือร้น สนุกสนาน ให้ความร่วมมือในการดำเนิน กิจกรรมต่างๆ ร่วมกับกลุ่ม รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเรียนรู้กับกลุ่ม

3.3 การจัดสภาพแวดล้อม

3.3.1 ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างความรู้ เน้นการเรียนรู้ที่มีการโต้ตอบกัน ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแบบร่วมมือเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนเรียนด้วยกิจกรรมหรือประสบการณ์จริง มีการลงมือปฏิบัติการจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรง ลงมือปฏิบัติการทดลองด้วยตนเอง

3.3.2 มีการฝึกทักษะการคิดโดยให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดด้วยตัวเอง

3.3.3 บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ต่อการเรียนรู้ ที่มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้ทางเลือก

3.3.4 จัดให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อช่วยกระตุ้นกิจกรรมทางความคิดระหว่างสมาชิกในกลุ่ม กิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน

3.3.5 บรรยากาศในชั้นเรียน คือต้องให้อิสระทางความคิด ความเคารพในความคิดเห็นของผู้เรียน

3.3.6 เมื่อผู้เรียนแสดงความคิด พวกเขาไม่ควรถูกขัดขวางและไม่ควรถูกตัดสินในทันทีทันใด ผู้เรียนต้องการคำแนะนำ คำถามปลายเปิด การเตรียมสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเป็นมิตร สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ประกอบด้วย การส่งเสริมการค้นพบความรู้ สนับสนุนความพยายามในการสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ (K)
2. แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ (A)
4. สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ (K)

สาระการเรียนรู้

การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย แบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกายทั้ง
 แบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหาร ยืดหยุ่น
 ขึ้นพื้นฐาน เป็นต้น

สื่อและอุปกรณ์

1. กรวย 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นรูปครึ่งวงกลม</p>  <p>1. เช็ชื่อนักเรียน 2. สำนววจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน 3. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ข้อคำถาม</p> <p>1. นักเรียนรู้จักการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ อะไรบ้าง 2. นักเรียนศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายขณะอยู่กับ ที่ จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือ เรียน อินเทอร์เน็ต</p>		-ความมี ระเบียบวินัย	นักเรียนบอก ลักษณะการ เคลื่อนไหว ร่างกายแบบ อยู่กับที่ได้
<p>2.ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและ อบอุ่นร่างกาย (5 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นนักเรียนชาย 1 วง และนักเรียน หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวง มานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อใน วงตนเอง คนละ 2 ท่า โดยเป็นการให้ นักเรียนคิดท่าในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ</p>	ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน	-ความ รับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>ด้วยตัวเอง</p> <p><u>ข้อคำถาม</u> นักเรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายขณะอยู่กับที่ แล้วตอบคำถาม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่อะไรบ้างในชีวิตประจำวัน 2. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่อะไรที่ใช้บ่อยที่สุดในแต่ละวัน 3. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่มีประโยชน์อะไรกับนักเรียน 4. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยตอบคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้ 5. ถ้านักเรียนไม่สามารถเคลื่อนไหวที่ได้จะเป็นอย่างไร 			
<p>3. อธิบายสาริตและฝึกปฏิบัติ(15-20 นาที)</p> <p>การก้มตัว การบิดตัว การหมุนคอ การก้มเขย</p> <p>ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ทำตามที่ครูผู้สอนได้สาริตให้ดู อย่างเป็นขั้นตอน โดยครูผู้สอนสังเกตท่าทางของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติทางไม่ถูกต้อง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม แต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติการเคลื่อนไหวร่างกายขณะอยู่กับที่จากการสาริต แล้วร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข 	<p>ขั้นที่ 2 กระตุ้นผู้เรียนจากปัญหาหรือสถานการณ์</p>	<p>- ความอดทน</p>	<p>นักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็น ความรู้ร่วมกัน ดังนี้ การเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะอยู่กับที่ เป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่วนต่าง ๆ โดยไม่มีการเคลื่อนที่			
4. ขี่นำไปใช้ (15-20 นาที) - ให้นักเรียนแข่งขันกันในแต่ละกลุ่ม - นักเรียนคัดเลือกตัวแทนที่คิดว่าทำได้ดี ที่สุดออกมาปฏิบัติหน้าชั้นเรียนให้เพื่อน ๆ ดูพร้อมบอกประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ ในระยะเวลา 2 นาที - นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับ วิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและ วิธีการทำงานที่มีแบบแผน	ขั้นที่ 3 สร้าง แนวคิดใหม่	-การรู้แพ้รู้ ชนะรู้ภัย -ความสามัคคี -ความ ยุติธรรม	
5.ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 – 10 นาที) จากนั้นให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนด หน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน พร้อมที่แนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน - ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของ บทเรียนและผลการปฏิบัติกิจกรรม - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ ต่างๆในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจ นักกีฬา ทั้ง 10 ด้าน - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการ บาดเจ็บและสรุปปฏิบัติจากการปฏิบัติ ทักษะ - นัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเลิกแถว	ขั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ	-ความกล้า หาญ	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิดสร้างสรรค์	สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้ด้วยตนเอง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้ด้วยตนเอง ครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้ด้วยตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ได้ด้วยตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่นเกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการ เคลื่อนไหวร่างกาย แบบอยู่กับที่ด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบอยู่กับที่ ด้วยตนเองอย่าง <u>สร้างสรรค์ด้วยตนเอง</u>	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบอยู่กับที่ ด้วยตนเองอย่าง <u>สร้างสรรค์ได้โดยมีครู หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำ บ้าง</u>	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบอยู่กับที่ ด้วยตนเองอย่าง <u>สร้างสรรค์หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำ เท่านั้น</u>

แบบสังเกตพฤติกรรม เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ใส่คะแนน 1,2,3 ลงในช่องว่างตามพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล

เลขที่	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้าน เจตคติ	ด้าน คุณธรรม	ร้อยละ	ผ่าน(/) ไม่ผ่าน (x)

ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเคลื่อนที่เคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ (K)
2. แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ที่แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ (A)
4. สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ที่ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ (K)





สาระการเรียนรู้

การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย แบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกายทั้ง
 แบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหาร ยืดหยุ่น
 ขึ้นพื้นฐาน เป็นต้น

สื่อและอุปกรณ์

1. บอล 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเรียงหน้ากระดาน</p> <p>ครู =  นักเรียน = </p> <p></p> <p></p> <ol style="list-style-type: none"> เช็คชื่อนักเรียน สำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ <p>ข้อคำถาม</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนรู้จักการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ อะไรบ้าง นักเรียนศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ การเคลื่อนไหวร่างกายขณะเคลื่อนที่ จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน อินเทอร์เน็ต 		-ความมี ระเบียบวินัย	นักเรียนบอก ลักษณะการ เคลื่อนไหว ร่างกายแบบ อยู่กับที่ได้
<p>2.ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่น ร่างกาย (5 นาที)</p> <p>ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วงแบ่งเป็น นักเรียนชาย 1 วง และนักเรียนหญิง 1 วง</p> <p>ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวง มานำ ยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงตนเอง คนละ 2 ท่า โดย เป็นการให้นักเรียนคิดทำในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ด้วยตัวเอง</p> <p>ข้อคำถาม นักเรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกายขณะเคลื่อนที่ แล้ว ตอบคำถาม ดังนี้</p>	ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน	-ความ รับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
1. นักเรียนเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่อะไรบ้างในชีวิตประจำวัน 2. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่อะไรที่ใช้บ่อยที่สุดในแต่ละวัน 3. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่มีประโยชน์อะไรกับนักเรียน 4. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยตอบคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้ 5. ถ้านักเรียนไม่สามารถเคลื่อนที่ได้จะเป็นอย่างไร			
3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ (15-20นาที) การเดิน การวิ่ง การก้าวเท้าแล้วขีด การกระโดด ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ทำตามที่ครูผู้สอนได้สาธิตให้ดู อย่างเป็นขั้นตอน โดยครูผู้สอน สังเกตท่าทางของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติทำไม่ถูกต้อง 1. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม แต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติการเคลื่อนไหวร่างกายขณะเคลื่อนที่จากการสาธิต แล้วร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข 2. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้ การเคลื่อนไหวร่างกายขณะเคลื่อนที่เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่าง ๆ โดยมีการเคลื่อนที่	ชั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจาก ปัญหาหรือ สถานการณ์	-ความอดทน	นักเรียน แสดงการ เคลื่อนไหว ร่างกายแบบ ขณะเคลื่อนที่
4. ชี้นำไปใช้ (15-20นาที) - เกมขว้างตะขาบ วิธีการเล่น 1. กำหนดพื้นที่รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส กว้างและยาวด้านละ 6 เมตร 2. แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ๆ ละ 4 คน (ทีม A และ B) โดยให้ผู้เล่นทีม A เข้าไปอยู่ในสนามและ	ชั้นที่ 3 สร้าง แนวคิดใหม่	-การรู้แพ้รู้ ชนะรู้อภัย -ความ สามัคคี -ความ ยุติธรรม	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>เลือกผู้นำของทีม 1 คน โดยผู้เล่นที่เหลือในทีมให้วางมือทั้งสองข้างบนไหล่ของผู้เล่นที่อยู่ด้านหน้าตนเองและต่อกันเป็นแถว</p> <p>3. ให้ผู้เล่นทีม B ยืนอยู่นอกสนามและขว้างลูกบอลให้ถูกผู้เล่นท้ายแถวที่อยู่ในสนาม</p> <p>4. ผู้เล่นทีม A จะยังไม่แพ้หากลูกบอลโดนผู้เล่นคนอื่นที่ไม่ใช่ผู้เล่นที่อยู่ท้ายแถว</p> <p>5. ทีม A และทีม B สลับกันเล่น โดยทีมใดจะสามารถขว้างบอลใส่ผู้เล่นคนที่อยู่ท้ายแถวได้เร็วกว่ากัน หรือ ทีม A จะแพ้ทันทีหากผู้เล่นคนใดคนหนึ่งมือหลุดออกจากหัวไหล่ของเพื่อนร่วมทีม</p> <p>-เล่นเกมเสร็จแล้วครูถามเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ใน</p> <div data-bbox="331 1093 837 1406" style="text-align: center;"> </div> <p>รูปที่ 50</p> <p>การเล่นเกมมีแบบไหนบ้าง สามารถนำมาใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไร</p>			
<p>5. ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ (5-10นาที)</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการเคลื่อนไหวร่างกายขณะเคลื่อนที่อย่างถูกวิธีจะทำให้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการบาดเจ็บและสุขปฏิบัติจากการปฏิบัติทักษะ - นัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าทำความเคารพและส่งเลิกแถว 	<p>ขั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ</p>	<p>-ความกล้า หาญ</p>	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิดสร้างสรรค์	สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง ครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่น เกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการ เคลื่อนไหวร่างกาย แบบเคลื่อนที่ด้วย ตนเองอย่างสร้างสรรค์	แสดงการ เคลื่อนไหวร่างกาย แบบเคลื่อนที่ด้วย ตนเองอย่าง สร้างสรรค์ด้วย <u>ตนเอง</u>	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบเคลื่อนที่ ด้วยตนเองอย่าง สร้างสรรค์ได้โดยมีครู หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบเคลื่อนที่ ด้วยตนเองอย่าง สร้างสรรค์หรือผู้อื่น ให้คำแนะนำ <u>เท่านั้น</u>

แบบสังเกตพฤติกรรม เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ใส่คะแนน 1,2,3 ลงในช่องว่างตามพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล

เลขที่	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้าน เจตคติ	ด้านคุณธรรม	ร้อยละ	ผ่าน(/) ไม่ผ่าน (x)

ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน (K)
2. แสดงการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน (A)
4. สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

(K)

สาระการเรียนรู้

การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย แบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกายทั้ง
แบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหาร ยืดหยุ่น
ขั้นพื้นฐาน เป็นต้น

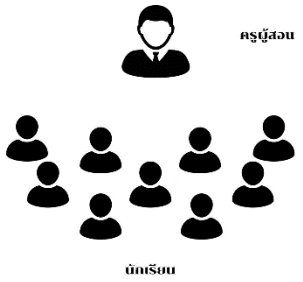

สื่อและอุปกรณ์

1. กรวย 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด 4.ลูกบอล

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
--------------------------	---------------------------	------------------------	-------------------------



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นรูปแถวหน้ากระดาน</p>  <p>1. เช็ชื่อนักเรียน</p> <p>2. สำนววจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน</p> <p>3. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ</p> <p>เกมลิงชิงบอล วิธีการเล่น</p> <p>1. ผู้เป็นลิง 1 คนโดยการจับไม้สั้นไม้ยาวมี บอล 1 ลูกผู้เป็นลิงจะยืนตรงกลาง</p> <p>2.คนที่เหลือจะยืนในขอบเขตที่กำหนด คน ใดคนหนึ่งถือลูกบอลส่งลูกบอลให้กับใครก็ ได้ที่ไม่ได้เป็นลิง</p> <p>3.ถ้าลิงกระโดดรับลูกบอลปัดลูกบอลได้ คน สุดท้ายที่ยืนบอล จะต้องเป็นลิงแทน</p> <p>4.แล้วคนที่เป็นลิงจะเข้าไปยืนล้อมวงจากนั้น จะเริ่มส่งลูกบอลใหม่ลิงจะชิงบอลเล่นเช่นนี้ จนกว่าจะเลิกเล่น</p>  <p>ข้อคำถาม</p>		-ความมี ระเบียบวินัย	นักเรียน บอก ลักษณะ การ เคลื่อนไหว ที่ เคลื่อนไหว แบบ ผสมผสาน ได้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1. นักเรียนรู้จักการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานอะไรบ้าง</p> <p>2. นักเรียนศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน อินเทอร์เน็ต</p>			
<p>2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่นร่างกาย (5 นาที)</p> <p>2.1 ให้นักเรียนยืนเป็นรูปตัว U</p> <p>2.2 สุ่มให้นักเรียน 1 คน มานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ โดยเป็นการให้นักเรียนคิดทำใน การยืดเหยียดกล้ามเนื้อด้วยตัวเอง</p> <p><u>ข้อคำถาม</u> นักเรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน แล้วตอบคำถาม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานในชีวิตประจำวัน 2. การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานอะไรที่ใช้บ่อยที่สุดในแต่ละวัน 3. การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานมีประโยชน์อะไรกับนักเรียน 4. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยตอบคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้ 5. ถ้านักเรียนไม่สามารถเคลื่อนไหวที่ได้จะเป็นอย่างไร 	<p>ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน</p>	<p>-ความ รับผิดชอบ</p>	
<p>3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ (15-20 นาที)</p> <p>การเดิน การวิ่งซิกแซ็กเลี้ยงลูกบอล การ</p>	<p>ขั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจากปัญหา หรือสถานการณ์</p>	<p>-ความอดทน</p>	<p>นักเรียน แสดงการ เคลื่อนไหว</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>กระโดดได้สลับขา การกระโดดเชือก การวิ่ง เปลี่ยนทิศทาง การเคลื่อนที่รับ-ส่งลูกบอล ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ทำตามที่ครูผู้สอนได้ สาธิตให้ดู อย่างเป็นขั้นตอน โดยครูผู้สอน สังเกตท่าทางของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติทางไม่ถูกต้อง</p> <p>1. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม แต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกการเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบผสมผสานจากการสาธิตทั้ง 6 ท่า แล้วร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไข</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ ร่วมกัน ดังนี้ การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหว แบบผสมผสานเป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่วนต่าง ๆ โดยไม่มีการเคลื่อนที่</p>			ที่ เคลื่อนไหว แบบ ผสมผสาน ได้
<p>4. ขั้่นนำไปใช้ (15-20นาที)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม จำนวน เท่าๆ กัน - ทำการแข่งขันเล่นเกมปฏิบัติท่าทางการ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน โดย เมื่อครูให้ สัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนคน แรกของแถว ปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน 6 ท่าตามที่ได้ฝึก มา - เมื่อทำครบทุกท่าแล้วให้ สัมผัสมือเพื่อนใน ลำดับถัดไปแล้วนั่งลง เพื่อนที่ ได้รับการ สัมผัสมือจากเพื่อนให้ปฏิบัติท่าทางการ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานจน 	<p>ชั้นที่ 3 สร้าง แนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย -ความสามัคคี -ความยุติธรรม</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
ครบ 6 ท่า - ปฏิบัติจนครบทุกคน กลุ่ม ไหนปฏิบัติได้ ถูกต้องและครบทุกคนก่อนเป็นผู้ชนะ			
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10นาที) จากนั้นให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนด หน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคนพร้อม ที่แนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของ สมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน - ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของ บทเรียนและผลการปฏิบัติกิจกรรม - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ ต่างๆในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจ นักกีฬา ทั้ง 10 ด้าน - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการ บาดเจ็บและสรุปปฏิบัติจากการปฏิบัติทักษะ - นัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเลิกแถว	ขั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ	-ความกล้า หาญ	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายการเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสานแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน	สังเกต	แบบสังเกต

ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิด สร้างสรรค์	สามารถแสดงการเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบผสมผสานแบบด้วย ตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

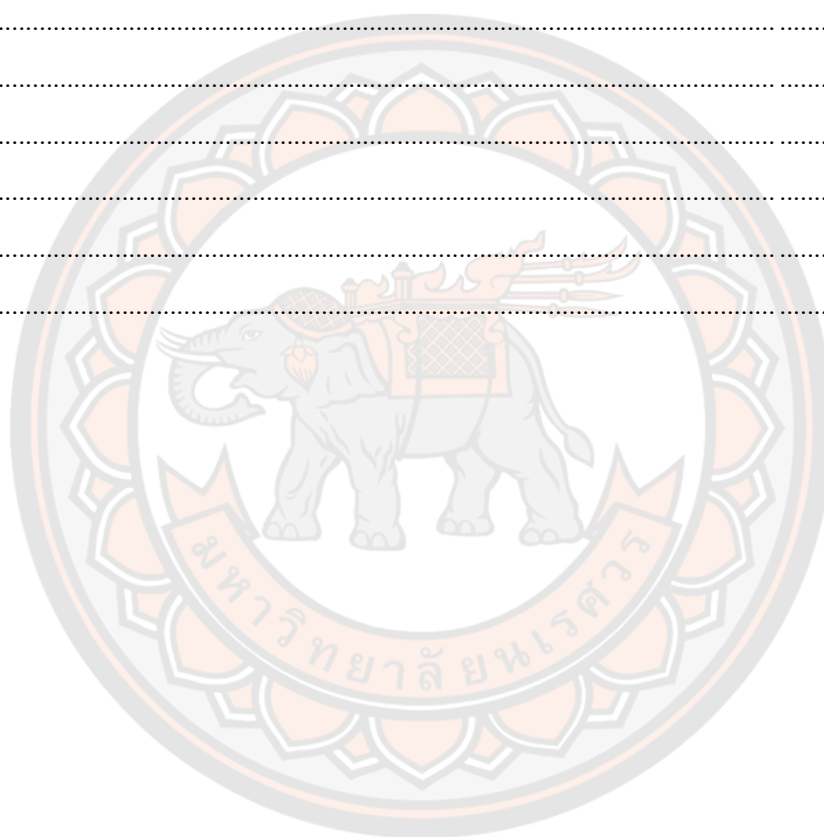
.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	แสดงการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ด้วยตนเอง	แสดงการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน ได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการเคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหวแบบผสมผสาน ได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ การเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสาน	บอกประโยชน์การ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหว แบบผสมผสานของการ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหว แบบผสมผสานได้ด้วย ตนเอง ครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหว แบบผสมผสานของการ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหว แบบผสมผสานได้ด้วย ตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การ เคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสานของการ เคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสานได้ด้วย ตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่นเกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการ เคลื่อนไหวที่เคลื่อนไหว แบบผสมผสานด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์	แสดงการเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสานด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์ด้วย ตนเอง	แสดงการเคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสานด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์ได้โดยมี ครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงด้วยตนเองอย่าง สร้างสรรค์หรือผู้การ เคลื่อนไหวที่ เคลื่อนไหวแบบ ผสมผสานอื่นให้ คำแนะนำ เท่านั้น

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง กิจกรรมประกอบจังหวะ

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายกิจกรรมประกอบจังหวะได้ (K)
2. แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะได้ (A)
4. สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบประกอบจังหวะด้วยตัวเองอย่างสร้างสรรค์ (K)

สาระการเรียนรู้

การจัดรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกาย แบบผสมผสาน และการปฏิบัติกิจกรรมทางกายทั้ง
 แบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบตามแบบที่กำหนด เช่น การฝึกกายบริหาร ยืดหยุ่น
 ขึ้นพื้นฐาน เป็นต้น

สื่อและอุปกรณ์

1. ลำโพง 2. ไม้ไผ่ยาวขนาด 30 เซนติเมตร ตามจำนวนของนักเรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นรูปหน้ากระดาน</p>  <p>1. เช็ชื่อนักเรียน 2. สำนววจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน 3. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ข้อคำถาม</p> <p>1. นักเรียนรู้จักอุปกรณ์การประกอบ จิ้งหะอะไรบ้าง 2. นักเรียนศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบจิ้งหะ จาก แหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน อินเทอร์เน็ต</p>		-ความมี ระเบียบวินัย	นักเรียนบอก ลักษณะการ ประกอบ จิ้งหะได้
<p>2.ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและ อบอุ่นร่างกาย (5 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นนักเรียนชาย 1 วง และนักเรียน หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวง มานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงตนเอง คน ละ 2 ท่า โดยเป็นการให้นักเรียนคิดท่าใน การยืดเหยียดกล้ามเนื้อด้วยตัวเอง <u>ข้อคำถาม</u> นักเรียนวิเคราะห์และแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการประกอบจิ้งหะ</p>	<p>ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน</p>	-ความ รับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>แล้วตอบคำถาม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนพบเห็นการประกอบจังหวะอะไรบ้างในชีวิตประจำวัน 2. การประกอบจังหวะแบบใดที่ใช้บ่อยที่สุดในแต่ละวัน 3. การประกอบจังหวะมีประโยชน์อะไรกับนักเรียน 4. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยตอบคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้ 5. ถ้านักเรียนไม่สามารถทำกิจกรรมประกอบจังหวะได้จะเป็นอย่างไร 			
<p>3.อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ(15-20นาที)</p> <p>การเคาะไม้ไผ่ประกอบจังหวะให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ตามที่ครูผู้สอนได้สาธิตให้ดู อย่างเป็นขั้นตอน โดยครูผู้สอนสังเกตจังหวะของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติไม่ถูกต้อง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม แต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติการเคาะไม้ไผ่ประกอบจังหวะจากการสาธิต แล้วร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข 2. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ในเรื่องจังหวะการเคาะไม้ไผ่ประกอบจังหวะ 	<p>ขั้นที่ 2 กระตุ้นผู้เรียนจากปัญหาหรือสถานการณ์</p>	<p>-ความอดทน</p>	<p>นักเรียนแสดงการประกอบจังหวะได้</p>
<p>4. ชื่อนำไปใช้ (15-20 นาที)</p> <p>- ให้นักเรียนแข่งขันกันในแต่ละกลุ่ม</p>	<p>ขั้นที่ 3 สร้างแนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<ul style="list-style-type: none"> - ให้นักเรียนเคาะไม้ประกอบจังหวะ เพลง ทรงอย่างแบด และเพลงธาตุทอง ซาวด์ - นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับ วิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและ วิธีการทำงานที่มีแบบแผน 		<ul style="list-style-type: none"> -ความสามัคคี -ความ ยุติธรรม 	
<p>5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที)</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนด หน้าทีตามความสามารถของแต่ละคน พร้อมทั้งแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียนและผลการปฏิบัติกิจกรรม - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ ต่างๆในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจ นักกีฬา ทั้ง 10 ด้าน - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการ บาดเจ็บและสรุปปฏิบัติจากการปฏิบัติ ทักษะ - นัดหมายการเรียนครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเลิกแถว 	<p>ขั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> -ความกล้าหาญ 	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายกิจกรรมประกอบจังหวะ ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการประกอบจังหวะแบบต่างๆ ได้	สังเกต	แบบสังเกต

	อย่างถูกต้อง		
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์การประกอบจังหวะ	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิด สร้างสรรค์	สามารถออกแบบการประกอบจังหวะด้วย ตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

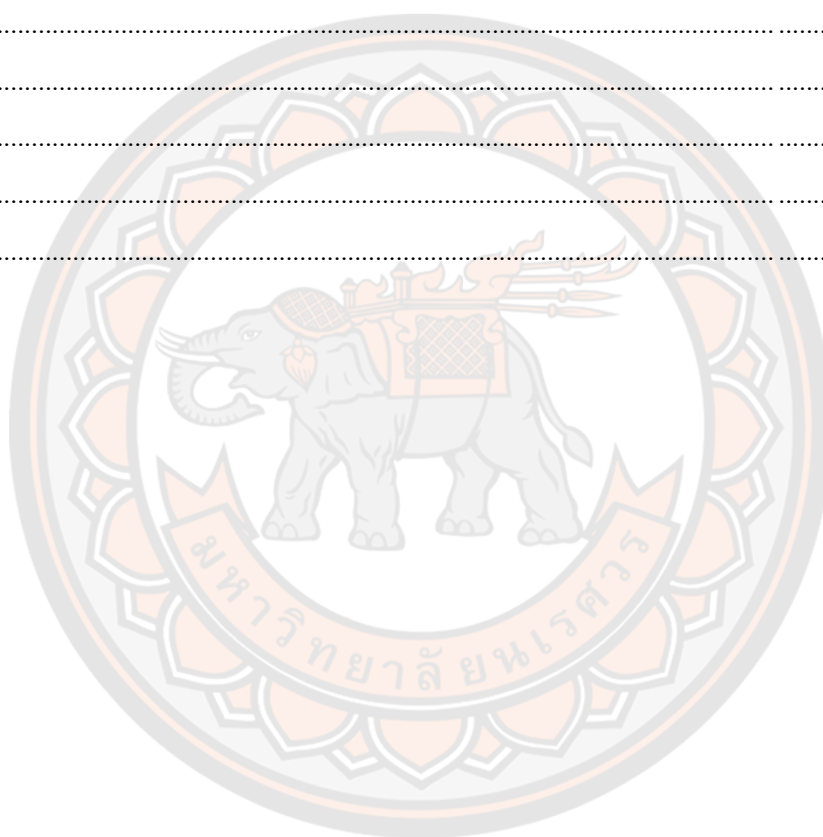
.....

.....

.....

.....

.....



เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการประกอบจังหวะได้	บอกลักษณะของการประกอบจังหวะได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของการประกอบจังหวะโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการประกอบจังหวะโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการประกอบจังหวะได้ถูกต้อง	แสดงการประกอบจังหวะได้ด้วยตนเอง	แสดงการประกอบจังหวะได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการประกอบจังหวะได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ของการประกอบจังหวะ	บอกประโยชน์การประกอบจังหวะได้ด้วยตนเอง ครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การประกอบจังหวะได้ด้วยตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การประกอบจังหวะได้ด้วยตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่น เกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการประกอบ จักรหวะด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์	แสดงการประกอบ จักรหวะด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์ <u>ด้วยตนเอง</u>	แสดงการประกอบ จักรหวะด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์ได้โดย มีครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงการประกอบ จักรหวะด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์หรือ <u>ผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น</u>

แบบสังเกตพฤติกรรม เรื่อง กิจกรรมประกอบจังหวะ
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ใส่คะแนน 1,2,3 ลงในช่องว่างตามพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล

เลขที่	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้าน เจตคติ	ด้านคุณธรรม	ร้อยละ	ผ่าน(/) ไม่ผ่าน (x)

ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เกมเลียนแบบ

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายวิธีการเล่นเกมเลียนแบบได้ถูกต้อง (K)
2. แสดงการเล่นเกมเลียนแบบและตามกฎกติกาการเล่นได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์การเล่นเกมเลียนแบบได้ (A)
4. สามารถออกแบบการเล่นเกมเลียนแบบด้วยตัวเองอย่างสร้างสรรค์ (K)


สาระการเรียนรู้

เกมเป็นการเล่นที่มีกฎกติกาต่างๆ การเล่นเกมจะช่วยพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตัวอย่างเกมที่มีความสนุกสนานน่าเล่นสำหรับนักเรียน ได้แก่ เกมเบ็ดเตล็ดที่เป็น เกมเลียนแบบอาการท่าทางของคน สัตว์ และเลียนแบบธรรมชาติ ซึ่งนักเรียนสามารถร่วมกันเล่นได้ตามความสนใจ

สื่อและอุปกรณ์

1. ลูกปิงปองหรือสิ่งของแทน
2. นกหวีด
3. สนามหรือลานกว้าง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นรูปครึ่งวงกลม</p>  <ol style="list-style-type: none"> เช็คชื่อนักเรียน สำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกายของนักเรียน ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ข้อคำถาม <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนรู้จักเกมเลียนแบบอะไรบ้าง นักเรียนศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเกมเลียนแบบ จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน อินเทอร์เน็ต 		-ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนบอกลักษณะของเกมเลียนแบบได้
<p>2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่นร่างกาย (5 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นนักเรียนชาย 1 วง และนักเรียนหญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวง มานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงตนเอง คนละ 2 ท่า โดยเป็นการให้นักเรียนคิดทำในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อด้วยตัวเอง ข้อคำถาม นักเรียนวิเคราะห์และแสดง</p>	ขั้นที่ 1 การสำรวจความรู้อุณหภูมิหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	-ความรับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกม เลียนแบบ แล้วตอบคำถาม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนพบเห็นการเล่นเกมการ เลียนแบบอะไรบ้างในชีวิตประจำวัน 2. การเล่นเกมเลียนแบบ แบบใดที่ใช้ บ่อยที่สุดในแต่ละวัน 3. การเล่นเกมเลียนแบบมีประโยชน์ อะไรในชีวิตประจำวัน 			
<p>3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ(15-20 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่มกาง แขนขยายแกวยืนห่างกันประมาณ 2 ช่วงแขน 2. ครูอธิบายพร้อมให้นักเรียนสาธิตเป็น ตัวอย่าง - การเล่นเกมเลียนแบบสัตว์และ ธรรมชาติ ฝนตก พัดร้อง น้ำขึ้น น้ำลง จระเข้ หมู นก ช้าง ม้า ฯลฯ 3. นักเรียนทำท่าเลียนแบบสัตว์และ ธรรมชาติตามครู <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่มนั่งตาม กลุ่ม 2. ครูคัดเลือกนักเรียนออกมา 4 คนเป็น ผู้ช่วยครูสาธิตการเล่น “เกมจระเข้หวง ไข่” <p>วิธีเล่น</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ผู้เล่นประมาณ 3- 8 คน 2) สถานที่เล่นสนามพื้นเรียบ ชิด 	<p>ชั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจากปัญหา หรือสถานการณ์</p>	<p>-ความอดทน</p>	<p>นักเรียน เกม เลียนแบบ แสดงได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>เส้นเป็นวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลาง ประมาณ 1.50 เมตร มีลูกปิงปอง 5 ลูก สมมติเป็นไข่จระเข้</p> <p>3) ผู้เล่น 1 คน เป็นจระเข้ทำหน้าที่ รักษาไข่อยู่ในวงกลมห้ามออกนอกวงยืน ทำท่าโค้งโค้งใช้มือสองข้างยันพื้น วิธี ป้องกันใช้มือข้างหนึ่งแตะผู้ที่จะมาหยิบ ไข่ขณะที่แตะผู้อื่นเท่าทั้งสองข้างและมือ ข้างใดข้างหนึ่งต้องสัมผัสพื้น</p> <p>4) ผู้เล่นคนอื่นๆ ต้องพยายามเข้าไป หยิบไข่ออกมาจากวงให้ได้โดยใช้เวลา ประมาณ 3 นาที ในขณะที่หยิบ ไข่ห้ามผู้ เล่นถูกตัวจระเข้</p> <p>5) ผู้เล่นทุกคนสลับกันทำหน้าที่จระเข้ หวงไข่ผู้ที่รักษาไข่ไว้ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ ชนะ</p> <p>3. ครูให้นักเรียนแยกตามกลุ่มเล่นเกม</p> <p>4. ผู้ดูแลให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด</p> <p>5. ครูเรียกนักเรียนรวมนั่งเป็นแถวตอน ตามกลุ่ม ครูอธิบายและสาธิตโดยเรียก นักเรียนออกมา 3 คนเป็นผู้ช่วยสาธิต เล่น “เกมทำท่าหมี”</p> <p>วิธีเล่น</p> <p>1) ผู้เล่นยืนเป็นวงกลม ผู้เล่นคนหนึ่ง ทำหน้าที่เล่าเรื่อง “แม่หมีกับลูกหมี”</p> <p>2) เมื่อเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นทำหน้าที่เล่า เรื่อง “แม่หมีกับลูกหมี” เช่น “มี ครอบครัวหมีครอบครัวหนึ่ง มีแม่หมี และลูกหมี แม่หมีขยันหาอาหารให้ลูก</p>			

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>หมี.....ลูกหมีเป็นหมีที่น่ารัก เชื่อฟังแม่หมี ช่วยทำงานให้แม่หมีหาน้ำให้แม่หมีกินเวลาแม่หมีเหนื่อย แม่หมีรักลูกหมีมาก</p> <p>ผู้เล่า เล่าเรื่องตามความคิดให้ยาวๆ โดยให้หมีคำว่า “แม่หมี” “ลูกหมี” หลายๆคำ ถ้าเล่าไม่ได้ให้ครูช่วยเล่าได้</p> <p>3) ผู้เล่นที่ยืนเป็นวงกลม เมื่อเพื่อนเล่าว่า “แม่หมี” ลูกหมีเป็นหมีที่น่ารัก เชื่อฟังแม่หมี ช่วยทำงานให้แม่หมี นาน้ำให้แม่หมีกินเวลาแม่หมีเหนื่อย แม่หมีรักลูกหมีมาก</p> <p>ผู้เล่า เล่าเรื่องตามความคิดให้ยาวๆ โดยให้หมีคำว่า “แม่หมี” “ลูกหมี” หลายๆคำ ถ้าเล่าไม่ได้ให้ครูช่วยเล่าได้</p> <p>3) ผู้เล่นที่ยืนเป็นวงกลม เมื่อเพื่อนเล่าว่า “แม่หมี” “ลูกหมี” ให้ย่อขาและยกมือทำท่าหมีทุกครั้ง ถ้าใครทำผิดหรือทำไม่ทันต้องออกจากวงกลม</p> <p>4) ผู้เล่า เล่าเรื่องระยะหนึ่ง เมื่อหยุดเล่นหรือหยุดเล่าเรื่องผู้เล่นที่เหลืออยู่ในวงกลมจะเป็นผู้ชนะ</p> <p>5) สลับสับเปลี่ยนกันเป็นแม่หมี “ลูกหมี” ให้ย่อขาและยกมือทำท่าหมีทุกครั้ง ถ้าใครทำผิดหรือทำไม่ทันต้องออกจากวงกลม</p> <p>6) ผู้เล่า เล่าเรื่องระยะหนึ่ง เมื่อหยุดเล่นหรือหยุดเล่าเรื่อง ผู้เล่นที่เหลืออยู่ในวงกลมจะเป็นผู้ชนะ</p>			

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
7) สลับสับเปลี่ยนกันเป็นแม่หมี่			
<p>4. ชี้นำไปใช้ (15-20นาที)</p> <p>1. ครูเรียกนักเรียนรวมให้แต่ละกลุ่ม ช่วยกันคิดค้นหาเกมเบ็ดเตล็ดที่เป็นเกม เลียนแบบอาการท่าทางของคน สัตว์ และเลียนแบบธรรมชาติเพิ่มเติมกลุ่มละ 1 เกม หรือเลียนแบบ 5 ท่าทาง</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน</p> <p>- นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับ วิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบ และวิธีการทำงานที่มีแบบแผน</p>	<p>ชั้นที่ 3 สร้าง แนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะรู้ อภัย</p> <p>-ความสามัคคี</p> <p>-ความยุติธรรม</p>	
<p>5. ชี้นำสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10นาที)</p> <p>- ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียนและผลการปฏิบัติกิจกรรม</p> <p>- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่างๆในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจนักกีฬา ทั้ง 10 ด้าน</p> <p>- ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการบาดเจ็บและสรุปปฏิบัติจากการปฏิบัติทักษะ</p> <p>- นัดหมายการเรียนครั้งต่อไป</p> <p>- ครูให้หัวหน้าส่งเลิกแถว</p>	<p>ชั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ</p>	<p>-ความกล้าหาญ</p>	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายการเล่นเกมส์เลียนแบบได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการการเล่นเกมส์เลียนแบบ แบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์ในการเล่นเกมส์เลียนแบบ	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิดสร้างสรรค์	สามารถออกแบบการเล่นเกมส์เลียนแบบด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการเล่นเกมเลียนแบบได้	บอกลักษณะของการ เล่นเกมเลียนแบบได้ <u>ด้วย ตนเอง</u>	บอกลักษณะของการ เล่นเกมเลียนแบบโดย <u>มีครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง</u>	บอกลักษณะของการ เล่นเกมเลียนแบบโดย <u>มีครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำเท่านั้น</u>

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการเล่น เกมเลียนแบบ ได้ อย่างถูกต้อง	แสดงการเล่น เกมเลียนแบบ ได้ด้วย <u>ตนเอง</u>	แสดงการเล่น เกมเลียนแบบ ได้โดยมีครู <u>หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง</u>	แสดงการเล่น เกมเลียนแบบ ได้โดยมี <u>ครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำเท่านั้น</u>

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ การเล่นเกมเลียนแบบ	บอกประโยชน์การ เล่นเกมเลียนแบบได้ <u>ด้วย ตนเอง ครบทุก ประเด็น</u>	บอกประโยชน์การเล่น เกมเลียนแบบได้ด้วย <u>ตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น</u>	บอกประโยชน์การ เล่นเกมเลียนแบบได้ <u>ด้วย ตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น</u>

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่นเกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎกติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎกติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการเล่นเกม เลียนแบบด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์	แสดงการเล่นเกม เลียนแบบ ด้วย ตนเองอย่าง สร้างสรรค์ด้วยตนเอง	แสดงการเล่นเกม เลียนแบบ ด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์ได้โดย มีครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงการเล่นเกม เลียนแบบ ด้วย ตนเองอย่าง สร้างสรรค์หรือผู้อื่น ให้คำแนะนำ เท่านั้น

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กิจกรรมแบบผลัด
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. อธิบายการเล่นแบบผลัดและกิจกรรมแบบผลัดได้อย่างถูกต้อง (K)
2. แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัด (A)
4. สามารถออกแบบกิจกรรมแบบผลัดด้วยตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ (K)

สาระการเรียนรู้

กิจกรรมแบบผลัด เป็นกิจกรรมที่ปฏิบัติร่วมกันเป็นชุดแต่ละชุดต้องมีผู้เล่นจำนวนเท่าๆกัน
 จะผลัดกันเล่นหรือผลัดกันทำหน้าที่เหมือนกัน อาจใช้อุปกรณ์หรือไม่มีอุปกรณ์ประกอบก็ได้

การเล่นกิจกรรมแบบผลัด มีประโยชน์ในการช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย โดยช่วยให้
 ประสาทและกล้ามเนื้อต่างๆ ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จังหวะในการเคลื่อนไหวต่างๆ สนุกสนาน
 และเป็นพื้นฐานในการเคลื่อนไหวสำหรับการนำไปใช้ในการเล่นกีฬา

สื่อและอุปกรณ์

1. กรวย 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด 4. ตะกร้า 5. ลูกบอลขนาดเล็ก

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที)</p> <p>1. สำนวณนักเรียนดังนี้</p> <p>1.1 ให้นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่ม 6 กลุ่ม โดยเข้าแถวเรียงตามเลขที่</p> <p>1.2 ตรวจสอบสุขภาพ (การเจ็บป่วย เล็บ ผม)</p> <p>1.3 ตรวจสอบการแต่งกาย</p> <p>2. บริหารร่างกาย</p> <p>2.1 ให้นักเรียนวิ่งรอบสนาม 1 รอบ</p> <p>2.2 ท่าบริหารคอ ยืนตรงยืดหน้าอก ขึ้น เงยศีรษะไปด้านหลัง ค่อยๆ ก้ม ศีรษะมาด้านหน้าให้คางแตะหน้าอกแล้ว หันไปแตะกระดูกไหปลาร้าขวา – ซ้าย สลับกัน 20 ครั้ง</p> <p>2.3 ท่าบริหารแขน ยืนตรงเหยียด แขนออกข้างลำตัวให้ขนานกับพื้น ฝ่ามือ หงายขึ้น เหวี่ยงแขนไปข้างหน้าและ เหวี่ยงแขนขึ้นข้างบนให้หมุนไปข้างหน้า และลงไปข้างล่างเป็นวงกลมปฏิบัติข้าง ละ 10 รอบ</p> <p>2.4 ท่าบริหารลำตัว นั่งเหยียดขาข้าง หนึ่งออกไป ข้างที่เหลือให้งอเข้าหาลำตัว ค่อยๆ ก้มมือจับข้อเท้าข้างที่เหยียด ออกไปค้างไว้ประมาณ 30 วินาที สลับ ขาที่เหยียดออกแล้วงอเข้าหาลำตัว</p> <p>2.5 ท่าบริหารขา นั่งบนส้นเท้า ก้มตัว มือแตะพื้นด้านหน้า เหยียดเข่า ยก ลำตัวขึ้น - ลง 20 ครั้ง</p>		<p>-ความมีระเบียบ วินัย</p>	<p>นักเรียน บอก ลักษณะ กิจกรรม แบบผลัดได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>2. ชั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและ อบอุ่นร่างกาย (5 นาที)</p> <p>1. นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่มนั่งตาม แถวของตนเอง</p> <p>2. ครูอธิบายและสาธิตโดยคัดเลือก ตัวแทนนักเรียนออกมาเป็นผู้ช่วย 3 คน ดังนี้</p> <p>2.1 เดินผลัดส่งของ</p> <p>2.2 วิ่งผลัดส่งผ้าเช็ดหน้า</p> <p>2.3 วิ่งผลัดเก็บของ</p> <p>3. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่มยืน ห่างกัน 1 ช่วงแขนปฏิบัติการส่ง – รับ บอล มือต่อมือโดยบอลอยู่ที่คนแรกของ แถวเมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มให้ส่งบอล ต่อไปจนถึงคนสุดท้ายแล้วส่งกลับมาที่คน แรก</p>	<p>ชั้นที่ 1</p> <p>สำรวจความรู้ เดิมหรือ ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน</p>	<p>-ความ รับผิดชอบ</p>	
<p>3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ (15-20 นาที)</p> <p>1. นักเรียนเข้าแถวตอนนั่งลงตามกลุ่ม ของตนเอง</p> <p>2. ครูคัดเลือกนักเรียนออกมา 3 คน เป็น ผู้ช่วยครูสาธิต “การเดินผลัดส่งของ” วิธีเล่น</p> <p>1) ผู้เล่นเข้าแถวตอน แถวละ 3 – 8 คน แต่ระยะยืนห่างกันประมาณ 2 เมตร</p> <p>2) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม คนแรกของ แถวเดินถือลูกบอลไปส่งให้คนที่สอง คน ที่สองเดินส่งให้คนที่สาม ส่งไปเรื่อยๆคน</p>	<p>ชั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจากปัญหา หรือสถานการณ์</p>	<p>-ความอดทน</p>	<p>นักเรียน เกม เลียนแบบ แสดงได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>ถึงคนสุดท้าย</p> <p>3) คนสุดท้าย ถือลูกบอลไปวางที่จุดซึ่งอยู่เส้นชัย ผู้ที่วางได้ก่อน ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ</p> <p>4) ถ้าทีมใดส่งลูกบอลแล้วตกพื้นให้เริ่มเล่น ณ จุดที่ลูกบอลตก</p> <p>4. ครูเรียกนักเรียนรวมเข้าแถวตอนนั่งลงตามกลุ่มของตนเองคัดเลือกนักเรียนออกมา 3 คน เป็นผู้ช่วยครูสาธิตเกม “วิ่งผลัดส่งผ้า”</p> <p>วิธีเล่น</p> <p>1) ผู้เล่นเข้าแถวตอน 3 – 8 คน แต่ละคนยืนห่างกันประมาณ 10 เมตร คนเริ่มเล่นถือผ้าเช็ดหน้าหรือผ้าพันคอไว้ คนสุดท้ายของทุกแถวอยู่ห่างจากเส้นชัย 10 เมตร เท่ากับช่วงห่างของแต่ละคนในทีม</p> <p>2) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ผู้เล่นคนแรกถือผ้า เช็ดหน้าวิ่งเต็มกำลังไปส่งผ้าเช็ดหน้าให้คนที่สอง คนที่สองส่งให้คนที่สาม ปฏิบัติเรื่อยๆจนถึงคนสุดท้าย</p> <p>3) คนสุดท้ายถือผ้าเช็ดหน้าวิ่งเข้าเส้นชัย ใครถึงเส้นชัยก่อนเป็นทีมชนะ</p> <p>4) ระหว่างวิ่งถ้าผ้าเช็ดหน้าตกพื้นให้หยิบขึ้นมาเล่นต่อ ณ จุดนั้นและผู้เล่นทุกคนที่วิ่งต้องมีผ้าเช็ดหน้าอยู่ในมือ</p> <p>5) อาจจะจัดให้เล่นแข่งขันกันครั้งละ 2 - 4 ทีม</p> <p>5. ครูเรียกนักเรียนรวมเข้าแถวตอนนั่งลง</p>			

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>ตามกลุ่มของตนเองคัดเลือกนักเรียน ออกมา 3 คน เป็นผู้ช่วยครูสาธิต</p> <p>“กระโดดจิงโจ้”</p> <p>วิธีเล่น</p> <p>1) ผู้เล่นเข้าแถวตอนแถวละ 3 - 8 คน แต่ละคนยืนห่างกันประมาณ 10 เมตร คนสุดท้ายของแถวอยู่ห่างจากเส้นชัย เท่ากับระยะห่างของแต่ละคน</p> <p>2) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ผู้เล่นคนแรก กระโดดทำคู่แบบจิงโจ้ เพื่อไปสัมผัสมือ กับคนที่สอง คนที่สองกระโดด เช่นเดียวกันไปสัมผัสมือกับคนที่สามและ ปฏิบัติเช่นเดียวกันจนถึงคนสุดท้าย</p> <p>3) คนสุดท้ายรีบกระโดดให้ถึงเส้นชัย โดยเร็ว ใครถึงเส้นชัยก่อนทีมนั้นเป็นผู้ ชนะ</p> <p>4) เพื่อความสนุกสนาน อาจจัดแข่งขัน ครั้งละ 2 - 4 ทีมโดยแต่ละทีมมีจำนวน คนเท่าๆกัน</p> <p>6. ครูเรียกนักเรียนรวมเข้าแถวตอนนั่งลง ตามกลุ่มของตนเองคัดเลือกนักเรียน ออกมา 3 คน เป็นผู้ช่วยครูสาธิต</p> <p>“วิ่งผลัดเก็บของ”</p> <p>วิธีเล่น</p> <p>1) ผู้เล่นเข้าแถวตอนแถวละ 3 - 8 คน</p> <p>2) อุปกรณ์ลูกบอลสีหรือสิ่งอื่นแทนที่ สามารถหยิบถือได้สะดวกมีจำนวนเท่ากับ ผู้เล่นและผู้เล่นทุกทีมมีจำนวนเท่าๆกัน</p> <p>3) หัวแถวของแต่ละทีมยืนห่างจาก</p>			

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>วงกลมซึ่งมีเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 50 เซนติเมตร หรือตะกร้าใส่บอลสีไว้เท่าจำนวนคน และวงกลมหรือตะกร้านี้ห่างจากแถวประมาณ 5 เมตร</p> <p>4) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้คนแรกวิ่งไปหยิบบอลมาแล้วแตะมือกับคนที่สอง จากนั้นไปต่อท้ายแถว</p> <p>5) คนที่สองวิ่งไปหยิบบอลแล้วแตะมือคนที่สามปฏิบัติเช่นเดียวกันจนครบทุกคน</p> <p>6) แถวที่คนสุดท้ายวิ่งกลับมาแตะมือเพื่อนได้ก่อนจะเป็นทีมที่ชนะ</p> <p>7) นักเรียนปฏิบัติตามสัญญาณนกหวีด</p>			
<p>4. ชี้นำไปใช้ (15–20 นาที)</p> <p>1. ครูเรียกนักเรียนรวมให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดการทำกิจกรรมแบบผลัดรูปแบบอื่นๆ มากลุ่มละ 1 กิจกรรม</p> <p>2. แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน</p>	<p>ชั้นที่ 3 สร้างแนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะรู้ อภัย -ความสามัคคี -ความยุติธรรม</p>	
<p>5.ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10นาที)</p> <p>1. ครูเรียกรวมนักเรียนเข้าแถวต่อนั่งตามกลุ่ม</p> <p>2. สรุปทั้งหมดที่เรียน</p> <p>3. นักเรียนทำความสะอาดร่างกาย ดื่มน้ำก่อนขึ้นห้องเรียน</p> <p>4. นักเรียนยืน สักเลิกแถวปรบมือ 3 ครั้ง ขอบคุณ ครับ – ค่ะ</p>	<p>ชั้นที่ 4 ค้นพบคำตอบ</p>	<p>-ความกล้าหาญ</p>	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	อธิบายการเล่นเกมส์เลียนแบบและ กิจกรรมแบบผลัดได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัด ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกาย แบบผลัด	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิด สร้างสรรค์	สามารถออกแบบกิจกรรมแบบผลัด ด้วยตนเองได้อย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัด	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้อย่างถูกต้อง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้ด้วยตนเอง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ของการเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัด	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้ด้วยตนเองครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้ด้วยตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผลัดได้ด้วยตนเอง 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่นเกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการ เคลื่อนไหวร่างกาย แบบผลัดด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบผลัดด้วย ตนเองอย่าง สร้างสรรค์	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบผลัดด้วย ตนเองอย่างสร้างสรรค์ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบผลัดด้วย ตนเองอย่างสร้างสรรค์ <u>หรือผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น</u>

แบบสังเกตพฤติกรรม เรื่อง กิจกรรมแบบผลัด
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คำชี้แจง ใส่คะแนน 1,2,3 ลงในช่องว่างตามพฤติกรรมของนักเรียนรายบุคคล

เลขที่	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านเจตคติ	ด้านคุณธรรม	ร้อยละ	ผ่าน(/) ไม่ผ่าน (x)

ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง กิจกรรมนันทนาการ
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายกิจกรรมนันทนาการได้ (K)
2. ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการ (A)
4. สามารถออกแบบกิจกรรมนันทนาการได้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ (K)


สาระการเรียนรู้

ฝึกทักษะการเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน และปฏิบัติตามเกมหรือทักษะได้อย่าง
 ถูกต้อง

สื่อและอุปกรณ์

1. กรวย 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1. ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นรูปครึ่งวงกลม</p>  <ol style="list-style-type: none"> เช็คชื่อนักเรียน สำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกายของนักเรียน ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 		-ความมีระเบียบวินัย	นักเรียนบอกลักษณะกิจกรรมนันทนาการได้
<p>2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่นร่างกาย (5 นาที) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน -ให้นักเรียนยืนประจํามุมของสนามฟุตบอล โดยให้ภายในกลุ่มเลือกคนเป็น “KING” จากนั้นให้ที่เหลือเป็นทหารคอยป้องกัน KING -ครูให้สัญญาณเริ่มเกม ให้ทหารของแต่ละกลุ่ม วิ่งไปสัมผัส KING ของกลุ่มอื่น -หาก KING กลุ่มไหนถูกทหารของกลุ่มอื่นสัมผัส ให้ออกนอกสนามไปอยู่นั่ง 5 ครั้ง แล้วจึงกลับเข้ามาสู่สนาม -เริ่มเล่นเกมเป็นเวลา 5 นาที -กลุ่มที่สัมผัสกับ KING กลุ่มอื่นได้เยอะที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะเกม</p>	ขั้นที่ 1 การสำรวจความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	-ความรับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ(15-20 นาที)</p> <p>เล่นเกม อวนจับปลา</p> <p>-ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน</p> <p>-ส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มมา 1 คน จับฉลาก กลุ่มไหนเป็นอวน กลุ่มไหนเป็นปลา</p> <p>-กลุ่มที่เป็นอวน จับมือกัน ห้ามหลุด ให้ปลายของแถวเป็นคนคอยจับปลา</p> <p>-กลุ่มที่เป็นปลา ให้หนีให้รอดภายในระยะเวลาที่กำหนด</p> <p>-จับเวลา 2 นาที กลุ่มไหนโดนจับเป็นกลุ่มสุดท้ายให้เป็นอวน</p> <p>-หากจับครบก่อนเวลา ให้กลุ่มที่โดนจับเป็นอวนทันที แล้วเริ่มจับเวลาใหม่</p> <p>-เล่น 6-10 นาที กลุ่มไหนทำเวลาได้ดีที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ</p>	<p>ขั้นที่ 2 กระตุ้นผู้เรียนจากปัญหาหรือสถานการณ์</p>	<p>-ความอดทน</p>	<p>นักเรียนแสดงกิจกรรมนันทนาการได้</p>
<p>4.ขั้นนำไปใช้ (15-20นาที)</p> <p>กิจกรรม หมาบ้ำทีม</p> <p>-จับคู่ 2 คน</p> <p>-หาตัวแทนเป็นหมาบ้ำ 1 คู่</p> <p>-คู่ทั้งหมาบ้ำ และ คนหนี ห้ามปล่อยมือออกจากกันเด็ดขาด</p> <p>-หากคู่ไหนโดนสัมผัส ให้คู่นั้นเป็นหมาบ้ำแทน</p> <p>-จับเวลา 2 นาที ต่อเกม</p> <p>-กลุ่มไหนเป็นหมาบ้ำกลุ่มสุดท้ายโดนทำโทษ เดินท้ายคาบเรียน</p>	<p>ขั้นที่ 3 สร้างแนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย</p> <p>-ความสามัคคี</p> <p>-ความยุติธรรม</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
5.ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10นาที) - ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียนและผลการปฏิบัติกิจกรรม - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการบาดเจ็บและสรุปปฏิบัติจากการปฏิบัติทักษะ - นัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเลิกแถว	ขั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ	-ความกล้าหาญ	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายกิจกรรมนันทนาการได้	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการ	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิดสร้างสรรค์	สามารถออกแบบกิจกรรมนันทนาการได้ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ	บอกลักษณะของกิจกรรมนันทนาการได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของกิจกรรมนันทนาการ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้อง	ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้องได้ด้วยตนเอง	ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้อง โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้อย่างถูกต้องได้ โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ในการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการ	บอกประโยชน์การปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้ด้วยตนเอง ครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้ด้วยตนเอง 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการได้ด้วยตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่น เกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบกิจกรรม นันทนาการได้ด้วย ตนเองอย่างสร้างสรรค์	แสดงการปฏิบัติ กิจกรรมนันทนาการ ด้วยตนเองอย่าง <u>สร้างสรรค์ด้วยตนเอง</u>	แสดงการปฏิบัติ กิจกรรมนันทนาการ ด้วยตนเองอย่าง <u>สร้างสรรค์ได้โดยมีครู หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง</u>	แสดงการปฏิบัติ กิจกรรมนันทนาการ ด้วยตนเองอย่าง <u>สร้างสรรค์หรือผู้อื่น ให้คำแนะนำ เท่านั้น</u>

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การวิ่ง 50 เมตร

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 แสดงทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกาย และเล่นกีฬา

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายขั้นตอนในการวิ่งระยะ 50 เมตร ได้อย่างถูกต้อง (K)
2. แสดงขั้นตอนในการวิ่งระยะ 50 เมตร ได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์ในการวิ่งระยะ 50 เมตร (A)
4. สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ (K)


สาระการเรียนรู้

การวิ่งทางตรง 50 เมตร จะต้องอาศัยความเร็วและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขาและ การ
 วิ่งที่ถูกวิธี และเพื่อให้เกิดความปลอดภัยในการวิ่ง


สื่อและอุปกรณ์

1. สนามกีฬา 2. นกหวีด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติ วิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นรูปครึ่งวงกลม</p>  <p>1. เช็คชื่อนักเรียน 2. สำนววจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน 3. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ข้อคำถาม ☀ การวิ่งระยะ 50 เมตร ต้องใช้ทักษะใดเป็นพิเศษ (ตัวอย่างการตอบ ความเร็ว ความแข็งแรงของ กล้ามเนื้อขา และการวิ่งที่ถูกต้อง)</p>		-ความมี ระเบียบวินัย	นักเรียนบอก ลักษณะการ การวิ่ง 50 เมตรได้
<p>2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่น ร่างกาย (5 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วงแบ่งเป็นนักเรียน ชาย 1 วง และนักเรียนหญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวง มานำยืด เหยียดกล้ามเนื้อในวงตนเอง คนละ 2 ท่า โดยเป็น การให้นักเรียนคิดท่าในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อด้วย ตัวเอง ☀ การวิ่งระยะ 50 เมตร มีกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง (ตัวอย่างคำตอบ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่ม ออกวิ่ง ท่าวิ่งที่ถูกต้อง และการเข้าเส้นชัย)</p>	ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ ประสบการณ์ เดิมของ ผู้เรียน	-ความ รับผิดชอบ	
<p>3.อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ(15-20 นาที) ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ท่าตามที่ครูผู้สอนได้สาธิตให้ดู โดยใช้คำสั่ง</p>	ขั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจาก	-ความอดทน	นักเรียน แสดงการวิ่ง 50 เมตรได้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติ วิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.เข้าที่</p> <p>2.เตรียมตัว</p> <p>3.ระวัง</p> <p>4.ไป</p> <p>อย่างเป็นทางการ โดยครูผู้สอน สังเกตท่าทางของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติทางไม่ถูกต้อง</p> <p>1. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความเหมาะสม แต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกปฏิบัติการออกตัวในการวิ่ง จากการสาธิต แล้วร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข</p> <p>2. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้ การออกตัวในการวิ่ง เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่าง ๆ โดยมีการเคลื่อนที่</p>	<p>ปัญหาหรือ สถานการณ์</p>		
<p>4.ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที)</p> <p>เกมตำรวจจับโจร</p> <p>1.ให้จับไม้สั้นไม้ยาว หรือจับสลากเลือกทีมว่าใครจะได้เป็นคนไล่และคนวิ่งหนี</p> <p>2.เมื่อเลือกทีมได้แล้ว ให้กำหนดเวลาวิ่งไล่ และให้เริ่มเล่นเกมได้</p> <p>3.คนที่ได้วิ่งไล่ จะต้องวิ่งไปแตะตัวฝ่ายตรงข้าม คนที่โดนแตะตัว จะต้องหยุดเคลื่อนไหว</p> <p>4.คนที่ยังไม่โดนแตะตัว สามารถเข้ามาช่วยคนที่โดนแตะแข่งโดยการวิ่งมาแตะตัวคนนั้น 1 ครั้ง</p> <p>5.หากทีมที่วิ่งไล่ สามารถแตะตัวฝ่ายตรงข้ามได้ครบทุกคนภายในเวลาที่กำหนด ก็จะถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่ถ้าทำไม่ได้ ก็จะถือว่าเป็นฝ่ายวิ่งหนีเป็นทีมที่ชนะไป</p>	<p>ขั้นที่ 3 สร้าง แนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ ชนะรู้ภัย -ความสามัคคี -ความ ยุติธรรม</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติ วิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
			
<p>5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที)</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคนพร้อมที่แนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของบทเรียนและผลการปฏิบัติกิจกรรม - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการบาดเจ็บและสรุปปฏิบัติจากการปฏิบัติทักษะ - นัดหมายการเรียนครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเลิกแถว 	<p>ขั้นที่ 4</p> <p>ค้นพบ</p> <p>คำตอบ</p>	<p>-ความกล้าหาญ</p>	

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายขั้นตอนในการวิ่งระยะ 50 เมตร	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงขั้นตอนในการวิ่งระยะ 50 เมตร ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์ในการวิ่งระยะ 50 เมตร	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิดสร้างสรรค์	สามารถออกแบบการฝึกการวิ่ง 50 เมตร ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของออกตัวในการวิ่ง	บอกลักษณะของการ ออกตัวในการวิ่งได้ <u>ด้วย ตนเอง</u>	บอกลักษณะของการ ออกตัวในการวิ่งโดยมี <u>ครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง</u>	บอกลักษณะของการ ออกตัวในการวิ่งโดยมี <u>ครูหรือผู้อื่นให้ คำแนะนำเท่านั้น</u>

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการออกตัวในการวิ่ง ได้อย่างถูกต้อง	แสดงการออกตัวในการวิ่ง ได้ด้วย <u>ตนเอง</u>	แสดงการออกตัวในการวิ่งได้โดยมีครูหรือ <u>ผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง</u>	แสดงการออกตัวในการวิ่งได้โดยมีครูหรือ <u>ผู้อื่นให้ คำแนะนำ เท่านั้น</u>

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์การวิ่ง 50 เมตร	บอกประโยชน์การวิ่ง 50 เมตร ได้ด้วย <u>ตนเอง ครบทุก ประเด็น</u>	บอกประโยชน์การวิ่ง 50 เมตร ได้ด้วย <u>ตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น</u>	บอกประโยชน์การวิ่ง 50 เมตร ได้ด้วย <u>ตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น</u>

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่นเกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบการ เคลื่อนไหวร่างกาย แบบเคลื่อนที่ด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบเคลื่อนที่ ด้วยตนเองอย่าง สร้างสรรค์ด้วยตนเอง	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบเคลื่อนที่ ด้วยตนเองอย่าง สร้างสรรค์ได้โดยมีครู หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำ บ้าง	แสดงการเคลื่อนไหว ร่างกายแบบเคลื่อนที่ ด้วยตนเองอย่าง สร้างสรรค์หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำ เท่านั้น

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 การรับส่งลูกแฮร์บอล

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายการรับส่งลูกแฮร์บอล (K)
2. แสดงการรับส่งลูกบอล ได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์ของการเล่นแฮร์บอล (A)
4. สามารถออกแบบ ทำรับส่งลูกแฮร์บอลได้แบบสร้างสรรค์ (K)

สาระการเรียนรู้

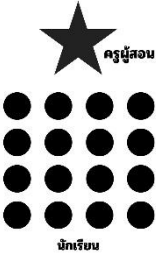
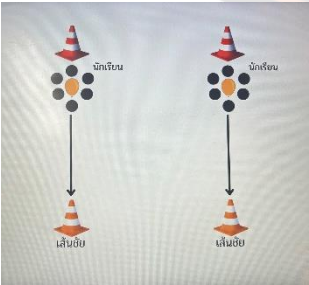
กีฬาแฮร์บอล เป็นกีฬาพื้นฐาน มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการเคลื่อนไหว เพื่อให้มี ความ
 พร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ และสามารถสร้างความสามัคคีการเล่นกีฬาเป็นทีม

สื่อและอุปกรณ์

1. กรวย 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด 4. ลูกโป่ง 5. ลูกแฮร์บอล



กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวตอนลึก</p>  <ol style="list-style-type: none"> เช็คชื่อนักเรียน สำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน ให้นักเรียนเล่นเกมก่อนเรียน ชื่อเกม ลูกโป่งहरรษา <p>ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มให้เท่ากัน โดยใช้ลูกโป่ง 2 ลูก ให้นักเรียนล้อมวง กอดกันและให้ลูกโป่งลอยอยู่ตรงกลาง วงโดยห้ามใช้มือในการจับลูกโป่งแต่ใช้ อวัยวะอื่นๆแทน โดยจะให้เดินจากจุด หนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง ใครถึงก่อนเป็นผู้ชนะ</p> 		-ความมีระเบียบ วินัย	นักเรียนบอก ลักษณะการ การรับส่งลูก แฮร์บอล ได้
<p>2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและ อบอุ่นร่างกาย (5 นาที)</p> <p>1.ให้นักเรียนเข้าเป็นรูปวงกลม</p>	ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ	-ความ รับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>2. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ</p> <p><u>ข้อความถาม</u> นักเรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกีฬาลูกแชร์บอล แล้วตอบคำถาม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> กีฬาแชร์บอลมีผู้เล่นกี่คน การส่งลูกแชร์บอลมีกี่แบบมีอะไรบ้าง การส่งลูกแชร์บอลมีประโยชน์อะไรกับนักเรียนตอนเล่นทีม การเล่นแชร์บอลต้องอาศัยทักษะในด้านใดมากที่สุด การเล่นแชร์บอล ตัดสินแพ้ชนะกันอย่างไร 	ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน		
<p>3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ(15-20 นาที)</p> <p>อธิบายการส่งลูกแชร์บอลให้นักเรียนฟัง และสาธิตให้ดูพร้อมให้นักเรียนปฏิบัติตาม โดยครูผู้สอน สังเกตท่าทางของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติทางไม่ถูกต้อง</p> <p>- ให้นักเรียนจับคู่กัน และฝึกทักษะการส่งลูกแชร์บอล 3 ระดับ</p>	<p>ขั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจาก ปัญหาหรือ สถานการณ์</p>	-ความอดทน	<p>นักเรียน แสดงการ การรับส่งลูก แชร์บอลได้</p>
<p>4. ชี้นำไปใช้ (15-20 นาที)</p> <p>- ให้นักเรียนแข่งขันกันในแต่ละคู่</p> <p>- นักเรียนคัดเลือกตัวแทนที่คิดว่าทำได้ดีที่สุดออกมาปฏิบัติหน้าชั้นเรียนให้เพื่อน ๆ ดูพร้อมบอกประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ในการแข่งขัน</p>	<p>ขั้นที่ 3 สร้าง แนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะรู้ อภัย</p> <p>-ความสามัคคี</p> <p>-ความยุติธรรม</p>	
<p>5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที)</p>	<p>ขั้นที่ 4 ค้นพบ</p>	-ความกล้าหาญ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
จากนั้นให้นักเรียนสรุปว่าได้อะไรจาก ทักษะการส่งลูกแฮร์บอล - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการ บาดเจ็บและสุขปฏิบัติจากการปฏิบัติ ทักษะการส่งลูกแฮร์บอล - นัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเล็กแถว	คำตอบ		

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายการรับส่งลูกแฮร์บอล	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการรับส่งลูกบอล ได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์ของการรับส่งลูกแฮร์บอล	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิด สร้างสรรค์	สามารถออกแบบ ทำรับส่งลูกแฮร์บอลได้ แบบสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการรับส่งลูกแชร์บอล	บอกลักษณะของการรับส่งลูกแชร์บอลได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของการรับส่งลูกแชร์บอลโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการรับส่งลูกแชร์บอลโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	แสดงการรับส่งลูกแชร์บอลได้ด้วยตนเอง	แสดงการรับส่งลูกแชร์บอลได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการรับส่งลูกแชร์บอลได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์การรับส่งลูกแชร์บอล	บอกประโยชน์การรับส่งลูกแชร์บอลได้ด้วยตนเองครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การรับส่งลูกแชร์บอลได้ด้วยตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การรับส่งลูกแชร์บอลได้ด้วยตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่น เกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบ ทำรับส่งลูก แשרบอลได้แบบ สร้างสรรค์	แสดงการรับส่งลูก แשרบอลเคลื่อนด้วย ตนเองอย่าง สร้างสรรค์ด้วย <u>ตนเอง</u>	แสดงการรับส่งลูกแשר บอลเคลื่อนด้วยตนเอง สร้างสรรค์ได้โดยมีครู หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงการรับส่งลูก แשרบอลเคลื่อนด้วย ตนเองสร้างสรรค์หรือ <u>ผู้อื่นให้คำแนะนำ เท่านั้น</u>

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริม
 ความคิดสร้างสรรค์และความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
 วิชาพลศึกษา เวลา 50 นาที

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การยิงประตูแฮร์บอล
มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา
 ตัวชี้วัด

มฐ.พ 3.1 ป.5/1 จัดรูปแบบการเคลื่อนไหว แบบผสมผสาน และควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะ
 การเคลื่อนไหว ตามแบบที่กำหนด

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. บอกและอธิบายการยิงประตูลูกแฮร์บอล (K)
2. แสดงการยิงประตูลูกแฮร์บอลได้อย่างถูกต้อง (P)
3. ปฏิบัติตามกฎ กติกาและเห็นประโยชน์ของการเล่นแฮร์บอล (A)
4. สามารถออกแบบ ทำยิงประตูลูกแฮร์บอลได้แบบสร้างสรรค์ (K)

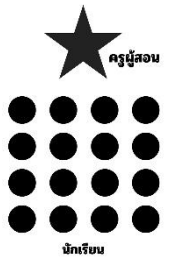
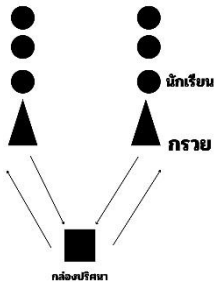
สาระการเรียนรู้

กีฬาแฮร์บอล เป็นกีฬาพื้นฐาน มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการเคลื่อนไหว เพื่อให้มีความพร้อม
 ทั้งร่างกายและจิตใจ และสามารถสร้างความสามัคคีการเล่นกีฬาเป็นทีม

สื่อและอุปกรณ์

1. กรวย 2. สนามกีฬา 3. นกหวีด 4. ก่อ่ง 5. ลูกแฮร์บอล

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>1.ขั้นเตรียม (10 นาที) ให้นักเรียนจัดแถวตอนลึก</p>  <ol style="list-style-type: none"> ใช้คิ่ชื่อนักเรียน สำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกาย ของนักเรียน ให้นักเรียนเล่นเกมก่อนเรียน ชื่อเกม กล่องปริศนา <p>ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มให้เท่ากัน โดยจะให้ต่อแถวตอนลึก 2 แถวตามกลุ่ม ตัวเอง คนแรกยืนตรงจุดเริ่มหน้ากรวย และวิ่งไปหยิบของในกล่อง ที่มีเสื้อผ้าหยิบ ได้อะไรให้ใส่ยีนใส่จนเสร็จ และวิ่งกลับมา หาเพื่อนในกลุ่มและถอดเสื้อผ้าให้ คน ต่อไปก็ใส่แล้ววิ่งไปหยิบของในกล่องแล้วใส่ ทำวนจนครบ กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนจะเป็น ผู้ชนะไป</p> 		-ความมีระเบียบ วินัย	นักเรียน บอก ลักษณะการ ยิงประตู แชร์บอลได้
<p>2. ขั้นพัฒนาสม อบอุ้นร่างกาย (5 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเข้าเป็นรูปวงกลม 	ขั้นที่ 1 การ สำรวจความรู้ เดิมหรือ	-ความรับผิดชอบ	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<p>2. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ</p> <p><u>ข้อคำถาม</u> นักเรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกีฬาลูกแฮร์บอล แล้วตอบคำถาม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กีฬาแฮร์บอลมีผู้เล่นกี่คน 2. การยิงประตูแฮร์บอลมีกี่แบบมีอะไรบ้าง 3. การยิงประตูแฮร์บอลมีประโยชน์อะไรกับนักเรียนตอนเล่นทีม 4. การเล่นแฮร์บอลต้องอาศัยทักษะในด้านใดมากที่สุด 5. การเล่นแฮร์บอล ตัดสินแพ้ชนะกันอย่างไร 	<p>ประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน</p>		
<p>3. อธิบายสาธิตและฝึกปฏิบัติ(15-20 นาที)</p> <p>อธิบายการยิงประตูแฮร์บอลให้นักเรียนฟังและสาธิตให้ดูพร้อมให้นักเรียนปฏิบัติตาม โดยครูผู้สอน สังเกตท่าทางของนักเรียน และให้คำแนะนำ สำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติทางไม่ถูกต้อง</p> <p>- ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่ม และฝึกทักษะการยิงประตูแฮร์บอล</p>	<p>ขั้นที่ 2 กระตุ้น ผู้เรียนจากปัญหา หรือสถานการณ์</p>	<p>-ความอดทน</p>	<p>นักเรียน แสดงการยิง ประตูแฮร์ บอลได้</p>
<p>4. นำนำไปใช้ (15-20 นาที)</p> <p>- ให้นักเรียนแข่งขันกันในแต่ละกลุ่ม</p> <p>- นักเรียนคัดเลือกตัวแทนที่คิดว่าทำได้ดีที่สุดออกมาปฏิบัติหน้าชั้นเรียนให้เพื่อน ๆ ดู</p> <p>พร้อมบอกประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ในการแข่งขัน</p>	<p>ขั้นที่ 2 สร้าง แนวคิดใหม่</p>	<p>-การรู้แพ้รู้ชนะรู้ อภัย -ความสามัคคี -ความยุติธรรม</p>	
<p>5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที)</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนสรุปว่าได้อะไรจากทักษะการยิงประตูแฮร์บอล</p>	<p>ขั้นที่ 4 ค้นพบ คำตอบ</p>	<p>-ความกล้าหาญ</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	แนวคิด คอนสตรัคติวิสต์	ความมีน้ำใจ นักกีฬา	ผลการจัด การเรียนรู้
<ul style="list-style-type: none"> - ครูสำรวจจำนวนนักเรียนรวมถึงการบาดเจ็บและสุขปฏิบัติจากการปฏิบัติทักษะการส่งลูกแฮร์บอล - นัดหมายการเรียนครั้งต่อไป - ครูให้หัวหน้าส่งเล็กแถว 			

การวัดและการประเมินผล

องค์ประกอบ	รายการ	วิธีการ	เครื่องมือ
ด้านความรู้	บอกและอธิบายการยิงประตูแฮร์บอล	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านทักษะ	แสดงการยิงประตูแฮร์บอลได้อย่างถูกต้อง	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านเจตคติ	เห็นประโยชน์การยิงประตูแฮร์บอล	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านคุณธรรม	ปฏิบัติตามกฎ กติกา	สังเกต	แบบสังเกต
ด้านความคิด สร้างสรรค์	สามารถออกแบบ ทำยิงประตูแฮร์บอลได้ แบบสร้างสรรค์	สังเกต	แบบสังเกต

บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผู้สอนพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

ด้านความรู้

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนบอกลักษณะของการยิงประตูแชร์บอล	บอกลักษณะของการยิงประตูแชร์บอลได้ด้วยตนเอง	บอกลักษณะของการยิงประตูแชร์บอลโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	บอกลักษณะของการยิงประตูแชร์บอลโดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านทักษะ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนแสดงการแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	แสดงการยิงประตูแชร์บอลได้ด้วยตนเอง	แสดงการยิงประตูแชร์บอลได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำบ้าง	แสดงการยิงประตูแชร์บอลได้โดยมีครูหรือผู้อื่นให้คำแนะนำเท่านั้น

ด้านเจตคติ

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนเห็นประโยชน์ของการยิงประตูแชร์บอล	บอกประโยชน์การยิงประตูแชร์บอลได้ด้วยตนเอง ครบทุกประเด็น	บอกประโยชน์การยิงประตูแชร์บอลได้ด้วยตนเองมี 2 ใน 3 ประเด็น	บอกประโยชน์การยิงประตูแชร์บอลได้ด้วยตนเองมี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านคุณธรรม

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่น เกม กีฬา	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา ครบทุกประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 2 ใน 3 ประเด็น	- ปฏิบัติตามกฎ กติกา มี 1 ใน 3 ประเด็น

ด้านความคิดสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	1	2	3
นักเรียนสามารถ ออกแบบ ทำการยิง ประตูแชร์บอลได้แบบ สร้างสรรค์	แสดงการยิงประตู แชร์บอลเคลื่อนด้วย ตนเองอย่าง สร้างสรรค์ด้วย ตนเอง	แสดงการยิงประตูแชร์ บอลเคลื่อนด้วยตนเอง สร้างสรรค์ได้โดยมีครู หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำบ้าง	แสดงการยิงประตูแชร์ บอลเคลื่อนด้วยตนเอง สร้างสรรค์หรือผู้อื่นให้ คำแนะนำ เท่านั้น

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนว
ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย

โดยการประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนว
ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และควมมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับ
ประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านครูผู้สอน 2) ด้านวิธีการสอน 3) ด้าน
เนื้อหาวิชา และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ
ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจ ระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจ ระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจ ระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจ ระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจ ระดับน้อยที่สุด

คำชี้แจง

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นที่เป็นจริงของท่าน โดยพิจารณาจาก
ข้อความด้านล่าง ดังต่อไปนี้

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ด้านครูผู้สอน					
1.1	ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจน					
1.2	ครูจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยคละความสามารถและเพศชาย- หญิงอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
1.3	ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่าง ทั่วถึงและเท่าเทียมกัน					
1.4	ครูกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
1.5	ครูให้การเสริมแรงโดยการชื่นชมและให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำ กิจกรรมประสบความสำเร็จ					
1.6	ครูการเตรียมการสอนล่วงหน้า เตรียมอุปกรณ์ที่น่าสนใจ สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.7	ครูมีความรู้หลายๆ ด้าน และนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาที่สอนได้					
1.8	ครูให้ความสนใจและเป็นกันเองกับนักเรียน					
1.9	ครูมีความตั้งใจและมุ่งมั่นต่อการถ่ายทอดความรู้					
2	ด้านวิธีการสอน					
2.1	ครูมีการใช้เทคนิคการสอนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้					
2.2	ครูใช้สื่อและอุปกรณ์ทันสมัย แปลกใหม่					
2.3	ครูมีกิจกรรมรูปแบบที่หลากหลายไม่น่าเบื่อ					
2.4	ครูเปิดโอกาสให้ซักถาม					
2.5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน					
2.6	นักเรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกอื่นๆ ในกลุ่มฟัง					
2.7	นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารระหว่างสมาชิก เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา					
2.8	นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน					
2.9	ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและมีความสุขกับการเรียน					
3	ด้านเนื้อหาวิชา					
3.1	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน					
3.2	เนื้อหา ภาษา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตรงกับความสนใจและความต้องการของนักเรียน					
3.3	การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน					
3.4	เนื้อหาเรียงลำดับจากง่ายไปหายากได้อย่างเหมาะสม					
4	ด้านการวัดและประเมินผล					
4.1	ครูมีประเมินผลมีการประเมินผลการเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลและของกลุ่ม					
4.2	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน					
4.3	การอธิบายวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน					

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
4.4	การใช้วิธีการวัดและการประเมินผลอย่างชัดเจน					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

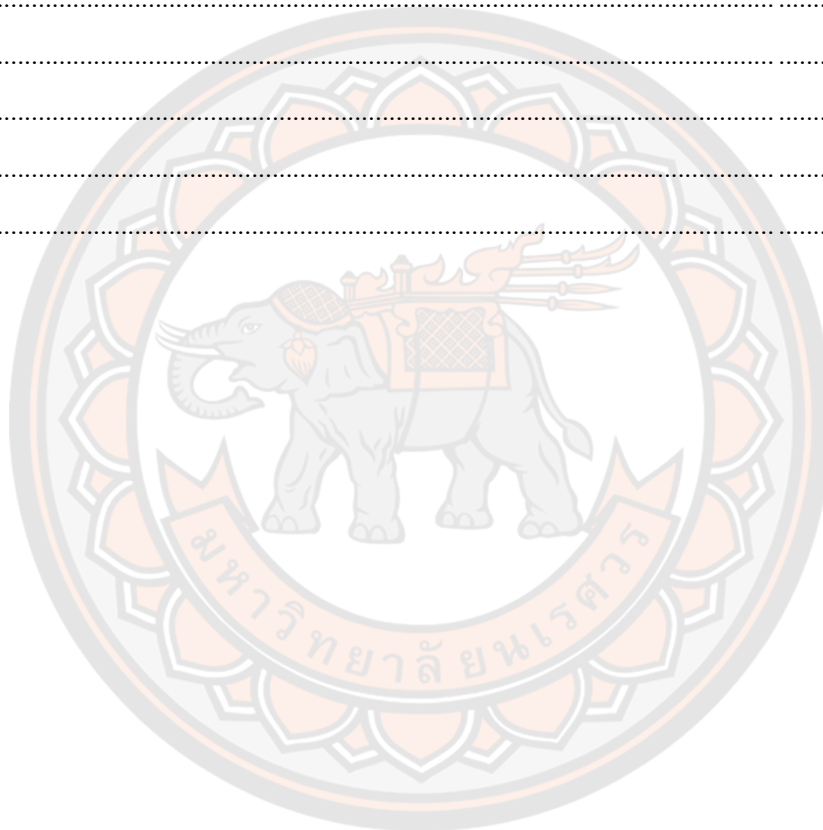
.....

.....

.....

.....

.....



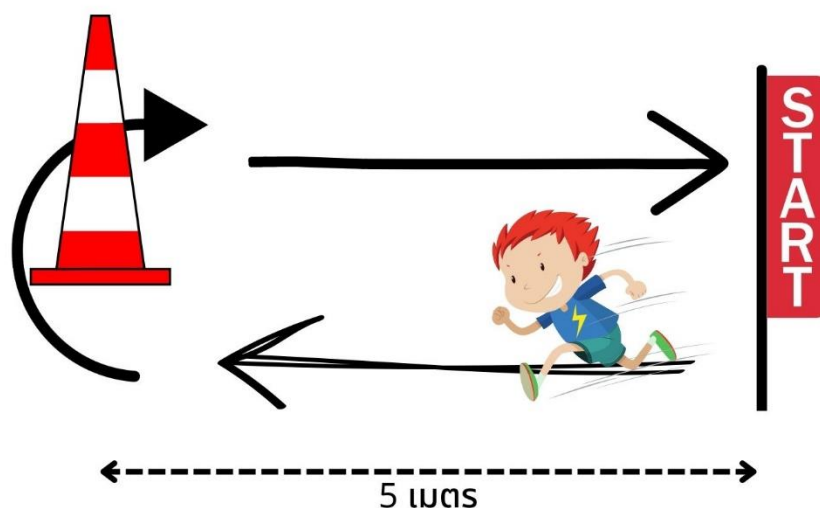
แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่ม (Originality Thinking) วัดจากจำนวนความคิดในการออกแบบการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่

คำชี้แจง นักเรียนออกแบบและแสดงการเคลื่อนไหวในระยะ 5 เมตรแบบไปกลับ โดยแต่ละรอบการของเคลื่อนไหวต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนสามารถใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกายมาใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ เช่น การกระโดด การคลาน กำหนดเวลา 1 นาที

อุปกรณ์ 1) หลัก 2) นาฬิกาจับเวลา 3) นกหวีด

เกณฑ์การให้คะแนน ให้ 1 คะแนน ต่อการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน 1 ลักษณะ



กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่ม

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลักษณะของการเคลื่อนที่เคลื่อนไหว	คะแนน
1.....	
2.....	
3.....	
4.....	
5.....	
6.....	
7.....	
8.....	
9.....	
10.....	
11.....	
12.....	
13.....	
14.....	
15.....	

กิจกรรมที่ 2 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration Thinking) วัดจากจำนวนความคิดในการให้รายละเอียดของการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ขยายจากการเคลื่อนไหวหลัก หรือการเคลื่อนไหวที่ออกแบบจากอวัยวะที่โจทย์กำหนด

คำชี้แจง นักเรียนแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายที่ออกแบบจากการเคลื่อนไหวหลัก หรือการเคลื่อนไหวที่ออกแบบจากอวัยวะที่โจทย์กำหนด โดยเมื่อนักเรียนไม่สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวจากโจทย์ข้อนั้น ได้แล้วให้ กล่าวคำว่า " ผ่าน " เพื่อดูโจทย์ข้อต่อไป กำหนดเวลา 1 นาที

อุปกรณ์ 1) นาฬิกาจับเวลา 2) นกหวีด

เกณฑ์การให้คะแนน ให้ 1 คะแนน ต่อการเคลื่อนไหวที่ขยายจากการเคลื่อนไหวหลักหรือจากอวัยวะที่

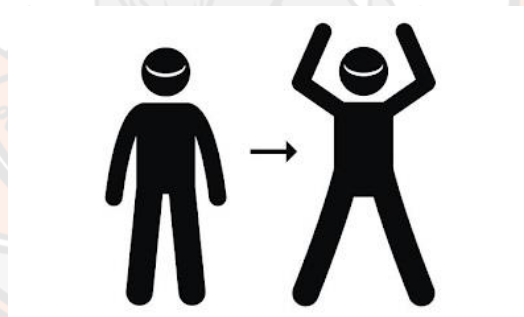
โจทย์กำหนด 1 ลักษณะละ 1 ครั้ง

ตัวอย่าง โจทย์กำหนดการเคลื่อนไหวหลักคือ

"กระโดด"

นักเรียนออกแบบการเคลื่อนไหวที่ขยายจากการเคลื่อนไหวหลัก คือ

"กระโดดตบมือเหนือศีรษะ"



กิจกรรมที่ 2 ความคิดละเอียดลออ

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

รายการ	คะแนน
1. เดิน	
2. วิ่ง	
3. กระโดด (เท้าคู่)	
4. กระโดด (เท้าเดียว)	
5. หมุนเอว	
6. หมุนไหล่	
7. สไลด์	
8. เดินก้าวชิดก้าว	
9. กระโจน	
10. ปรบมือ	

กิจกรรมที่ 3 ความคิดคล่อง (Fluency Thinking) วัดจากจำนวนการออกแบบการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงสิ่งที่โจทย์กำหนดมาให้ได้อย่างรวดเร็ว

คำชี้แจง นักเรียนคิดและแสดงท่าทางหรือการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงสิ่งที่โจทย์กำหนดมาให้อย่างรวดเร็ว และนักเรียนคิดและแสดงท่าทางต่อไปก็ต่อเมื่อได้ยินคำว่า " ผ่าน " หรือไม่สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวในบัตรคำนั้นได้ กำหนดเวลา 1 นาที

อุปกรณ์ 1) นาฬิกาจับเวลา 2) นกหวีด

เกณฑ์การให้คะแนน ให้ 1 คะแนน ต่อการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงสิ่งที่โจทย์กำหนดมาให้ 1 รายการ

ตัวอย่างบัตรคำ “เสื่อ”



กิจกรรมที่ 3 ความคิดคล่อง

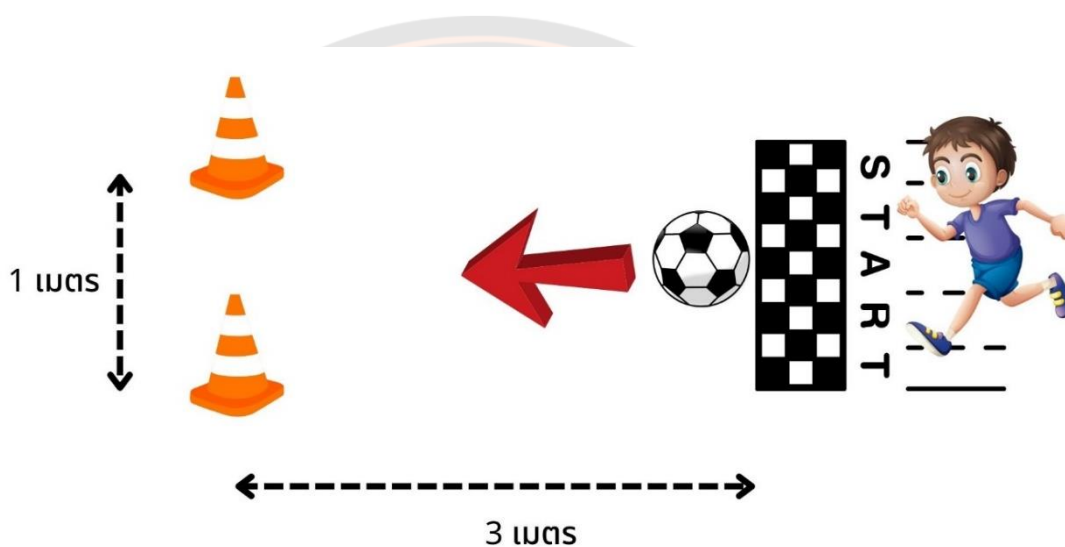
ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

รายการ	คะแนน	รายการ	คะแนน
1. ว่ายน้ำ		16. นก	
2. ฟันดาบ		17. ปลา	
3. ฟุตบอล		18. ม้า	
4. วิ่ง		19. กบ	
5. ยิงธนู		20. ไก่	
6. ชีจักรยาน		21. เสือ	
7. ตะกร้อ		22. ควาย	
8. เทนนิส		23. แมว	
9. วอลเลย์บอล		24. ช้าง	
10. ปิงปอง		25. ลิง	
11. ยิงปืน		26. กระต่าย	
12. มวย		27. เต่า	
13. พายเรือ		28. งู	
14. ชีม้า		29. หมา	
15. ยกน้ำหนัก		30. ปู	

กิจกรรมที่ 4 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility Thinking) วัดจากจำนวนความหลากหลายของการออกแบบการเคลื่อนไหวที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมได้ สำเร็จจากสถานการณ์ปัญหาที่โจทย์กำหนดให้ **คำชี้แจง** สถานการณ์ปัญหา คือ ลูกบอลวางห่างจากหลักเป็นระยะทาง 3 เมตร ให้นักเรียนออกแบบการเคลื่อนไหวร่างกายที่ทำให้ลูกบอลผ่านระหว่างหลักที่มีความกว้าง 1 เมตร ให้ได้จำนวนครั้ง มากที่สุด กำหนดเวลา 1 นาที เมื่อลูกบอลเลยผ่านหลักแล้วจะมีผู้นำลูกบอลมาตั้ง ให้ใหม่ทันที

อุปกรณ์ 1) นาฬิกาจับเวลา 2) นกหวีด 3) หลัก 4) ลูกบอล

เกณฑ์การให้คะแนน ให้ 1 คะแนนต่อ การเคลื่อนไหวที่ทำให้ลูกบอลผ่านหลัก 1 ลักษณะ



กิจกรรมที่ 4 ความคิดยืดหยุ่น

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ทำให้ลูกบอลผ่านระหว่างหลัก	คะแนน
1.....	
2.....	
3.....	
4.....	
5.....	
6.....	
7.....	
8.....	
9.....	
10.....	
11.....	
12.....	
13.....	
14.....	
15.....	

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.80 ถึง 1.00
(สุริยา กลิ่นบานชื่น, 2558)

แบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา โดยมีการพัฒนาแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านการมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา จากงานวิจัยของ ดนัย ดวงกุมเมศร์ (2552) ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นโดยพิจารณาคุณลักษณะสำคัญทางด้านการมีน้ำใจนักกีฬาในการเรียนการสอนพลศึกษาระดับประถมศึกษา 7 ด้าน คือ

1. ด้านการรู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย คือ การแสดงออกในลักษณะการยอมรับผลของการแข่งขันโดยไม่เอาผลแพ้ชนะมาเป็นอารมณ์ ไม่แสดงท่าทีที่ไม่พึงประสงค์ รวมทั้งแสดงความยินดีต่อความสำเร็จของผู้อื่นอย่างเหมาะสม
2. ด้านความกล้าหาญ คือ การแสดงออกของบุคคลในลักษณะที่ไม่ประหม่าละอายหรือหวาดกลัว แต่มีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม
3. ด้านความสามัคคี คือ การแสดงออกในลักษณะเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ร่วมมือกันเพื่อทำกิจกรรมใดๆ ให้บรรลุตามเป้าหมาย มีความรักต่อหมู่คณะ เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกในหมู่คณะ
4. ด้านความรับผิดชอบ คือ การแสดงออกในลักษณะมีความตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย ไม่ละเลยหรือหลีกเลี่ยงการทำงาน พร้อมทั้งรับผลจากสิ่งที่ตนเองกระทำไม่ว่าจะถูกหรือผิด
5. ด้านความอดทน คือ การแสดงออกในลักษณะมีความเข้มแข็ง มีความหนักแน่นของจิตใจ ไม่แสดงการหวั่นไหวต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
6. ด้านความมีระเบียบวินัย คือ การแสดงออกในลักษณะของการประพฤติและปฏิบัติตามข้อบังคับ กติกา หรือข้อตกลงที่สังคมยอมรับ
7. ด้านความยุติธรรม คือ การแสดงออกในลักษณะการเคารพสิทธิของผู้อื่นและรักษาสิทธิของตนเองอย่างเท่าเทียมกัน ไม่เอาใจเอารัดเอารียบ มีการตัดสินใจตามความถูกต้องมากกว่าความต้องการของพวกเขา

ลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบการมีน้ำใจนักกีฬา เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยแบ่งระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้เรียนออกเป็น 4 ชั้น ตามแนวคิดของ โคลเบอร์ก (Kohlberg, 1976)

ชั้นที่ 1 ชั้นหลบหลีกการถูกลงโทษ คือ พฤติกรรมที่เลือกกระทำ เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษ และกระทำตามคำสั่งผู้มีอำนาจเหนือตน

ชั้นที่ 2 ชั้นสนองความต้องการของตนคือพฤติกรรมที่เลือกกระทำ เพื่อสนองความต้องการและการแลกเปลี่ยน

ขั้นที่ 3 ขั้นการยอมรับของสังคม คือพฤติกรรมที่เลือกกระทำ เพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับ
ของผู้อื่น

ขั้นที่ 4 ขั้นกฎเกณฑ์ของสังคม คือพฤติกรรมที่เลือกกระทำ เพื่อรักษากฎเกณฑ์และบรรทัด
ฐานของสังคม

โครงสร้างของแบบทดสอบ

ตารางแสดงโครงสร้างแบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา

คุณลักษณะ	จำนวนข้อ	ข้อคำถาม
การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	4	1,8,15,22
ความกล้าหาญ	4	2,9,16,23
ความสามัคคี	4	3,10,17,24
ความรับผิดชอบ	4	4,11,18,25
ความอดทน	4	5,12,19,26
ความมีระเบียบวินัย	4	6,13,20,27
ความยุติธรรม	4	7,14,21,28

การให้คะแนน

- 1 คะแนน ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 1
- 2 คะแนน ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 2
- 3 คะแนน ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 3
- 4 คะแนน ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 4

เกณฑ์การประเมินผล

- 28 - 55 คะแนน ระดับความมีน้ำใจนักกีฬาอยู่ในระดับต่ำ
- 56 - 83 คะแนน ระดับความมีน้ำใจนักกีฬาอยู่ในระดับปานกลาง
- 84 - 112 คะแนน ระดับความมีน้ำใจนักกีฬาอยู่ในระดับสูง
- ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น $\alpha = .9102$
- ยอมรับค่า t คำนวณ มากกว่า $t = 1.734$

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนทำความเข้าใจกับสถานการณ์ที่กำหนดให้ แล้วเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด
2. แบบทดสอบแต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ในกระดาษคำตอบช่อง ก ข ค หรือ ง ที่ตรงกับความคิดเห็นของผู้เรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว
3. แบบทดสอบมีทั้งหมด 28 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที
4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทุกข้อ

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ กลุ่มของ ด.ช.เอ ทำการเคลื่อนไหวร่างกายได้ดี และได้รับคำชมจากคุณครู แต่มีเพื่อนคนหนึ่งทำผิดพลาด คุณครูจึงตัดคะแนน 1 คะแนน ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. ขอให้ครูให้คะแนนใหม่เป็นรายบุคคล
 - ข. บอกเพื่อนว่าทำได้ดีแล้ว คุณครูไม่ควรตัดคะแนน
 - ค. เชื้อคุณครูเพราะคุณครูเป็นผู้ให้คะแนน
 - ง. ยอมรับความผิดพลาดและทำการปรับปรุงแก้ไข
2. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล ด.ญ. บี เห็นเพื่อนฝั่งตรงข้ามแข่งมีบาดแผลมีเลือดไหล ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ. บี นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. เฉยๆ เพราะไม่ใช่เพื่อนร่วมทีมของตนเอง
 - ข. บอกรกรรมการ เพราะไม่อยากให้คู่แข่งเล่นต่อ
 - ค. บอกรกรรมการ เพื่อให้คู่แข่งได้รับการปฐมพยาบาล
 - ง. บอกรกรรมการ เพื่อให้ทุกคนเห็นความมีน้ำใจ
3. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล เพื่อนในทีมของ ด.ช.เอ เกิดทะเลาะชกต่อยกันในระหว่างการแข่งขัน ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. เข้าไปห้าม จะได้แข่งขันต่อ
 - ข. เข้าไปห้าม เพราะกลัวถูกลงโทษ
 - ค. เข้าไปห้าม เพื่อให้ทีมเกิดความสามัคคี
 - ง. เข้าไปห้าม เพื่อให้เพื่อนเห็นความหวังดีของตน

4. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล ด.ญ.บี อยากเป็นผู้เล่นเพราะจะได้ยิงประตู แต่คุณครูกลับให้ ด.ญ.บี ไปถือตะกร้าเพราะตัวสูง ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร
- ตั้งใจถือตะกร้า เพราะมีความสำคัญต่อการแข่งขัน
 - ตั้งใจถือตะกร้า เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
 - บอกคุณครูขอเป็นผู้เล่น เพราะอยากยิงประตู
 - บอกคุณครูขอเป็นผู้เล่น เพราะอยากให้คุณครูเห็นความสามารถ
5. ในการเล่นเกมเลี้ยงลูกบอล ด.ช.เอ ถูกเพื่อนเลี้ยงลูกบอลมาชน ทำให้ลูกบอลของ ด.ช.เอ กระเด็นออกไปไกล ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
- วิ่งไปเก็บลูกบอล เพราะเพื่อนไม่ได้ตั้งใจ
 - บอกเพื่อนว่าไม่เป็นไร เพื่อให้เพื่อนชื่นชม
 - วิ่งไปเก็บลูกบอล เพราะกลัวถูกทำโทษ
 - บอกให้เพื่อนไปเก็บลูกบอลมาให้
6. ในการออกกำลังกาย คุณครูให้ทุกคนออกกำลังกายโดยใช้ท่ากายบริหาร แต่เมื่อคุณครูไม่อยู่เพื่อนๆ ของ ด.ญ.บี ก็หยุดออกกำลังกาย ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร
- ออกกำลังกายต่อไป เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
 - ออกกำลังกายต่อไป จะได้มีสุขภาพที่ดี
 - หยุดออกกำลังกาย เพราะจะได้ไม่เหนื่อย
 - หยุดออกกำลังกาย เหมือนกับเพื่อนๆ
7. ในการแสดงกิจกรรมประกอบจังหวะ คุณครูให้นักเรียนช่วยกันตัดสินผลการแข่งขันกลุ่มของ ด.ช.เอ ทำการแสดงได้ไม่ดีเท่ากับกลุ่มอื่น ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
- ให้คะแนนเท่ากัน จะได้เสมอกัน
 - ให้คะแนนกลุ่มตนเองน้อย เพราะแสดงได้ไม่ดี
 - ให้คะแนนกลุ่มตนเองน้อย เพราะกลัวคุณครูตำหนิ
 - ให้คะแนนกลุ่มตนเองตามที่เพื่อนๆ บอก
8. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล ด.ช.เอ ถูกคู่แข่งเจตนาทำฟาล์ว โดยภายหลังคู่แข่งได้กล่าวขอโทษกับ ด.ช.เอ ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
- ทำฟาล์วบ้างเพื่อเอาคืน
 - ยกโทษให้ เพราะไม่อยากมีเรื่อง
 - ยกโทษให้ เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชม
 - ยกโทษให้ เพราะเป็นการเล่นกีฬา

9. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล ลูกบอลมาถูกตัวของ ด.ญ.บี แล้วออกนอกสนาม แต่ไม่มีใครเห็น กรรมการให้ทีมของ ด.ญ. บี ได้ส่งลูกบอลข้างสนาม ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร
- ไม่บอกใคร เพราะไม่มีใครรู้
 - ไม่บอกใคร เพราะกรรมการตัดสินแล้ว
 - บอกกรรมการ เพื่อให้เพื่อนๆ เห็นการกระทำที่ถูกต้อง
 - บอกกรรมการ เพราะตนเองเป็นผู้ทำออก
10. ในการเล่นกีฬาแชร์บอล เพื่อน ๆ ของ ด.ช.เอ ตั้งใจเล่นกันอย่างสนุกสนาน แต่ ด.ช.เอ ไม่ชอบเล่นแชร์บอล ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
- เล่นกับเพื่อน เพราะคุณครูคอยดูอยู่
 - เล่นกับเพื่อน เพื่อจะได้ชวนเพื่อนไปเล่นอย่างอื่นบ้าง
 - เล่นกับเพื่อน เพื่อความสามัคคีของทีม
 - เล่นกับเพื่อน เพื่อให้เพื่อนๆ พอใจ
11. ในการแข่งขันกมพลศึกษา ด.ญ.บี มักทำให้ทีมแพ้การแข่งขัน เพราะเล่นกีฬาไม่เก่ง แล้วเพื่อนๆ ก็มักพูดต่อว่า ด.ญ.บี ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร
- ขออนุญาตคุณครูไม่ลงแข่งขัน เพื่อให้เพื่อนๆ พอใจ
 - ขออนุญาตคุณครูไม่ลงแข่งขัน เพราะไม่อยากให้ทีมแพ้
 - ลงแข่งขัน เพราะต้องรับผิดชอบหน้าที่
 - ลงแข่งขัน เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
12. วิชาพลศึกษา ด.ช.เอ มีรูปร่างอ้วน จึงมักถูกเพื่อน ๆ หัวเราะเวลาคุณครูให้ออกมาทำท่ากายบริหาร ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร
- ตั้งใจทำ เพราะไม่อยากให้เพื่อนหัวเราะ
 - ตั้งใจทำ เพื่อให้เพื่อนๆ เห็นความสามารถ
 - ตั้งใจทำ เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
 - ตั้งใจทำ เพราะตนเองสามารถทำได้
13. การแข่งขันกีฬาตี ด.ญ.บี มาโรงเรียนสาย คุณครูจึงไม่ให้ ด.ญ.บี ลงแข่งขัน ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร
- ขอโทษคุณครูเพื่อจะได้ลงแข่งขัน
 - ขอโทษคุณครูเพื่อไม่ให้คุณครูลงโทษ
 - ขอโทษคุณครูและสำนึกผิด
 - ขอโทษคุณครูเพื่อให้คุณครูชื่นชม

14. การแข่งขันกีฬาแชร์บอล ทีมของ ด.ช.เอ มีผู้เล่นที่ตัวสูงทำให้ได้เปรียบคนอื่นๆ ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. เล่นเต็มที่ เพื่อให้ทุกคนเห็นว่าตนเองเก่ง
- ข. ขอให้คุณครูแบ่งทีมใหม่ เพราะจะได้ไปอยู่กับทีมอื่นบ้าง
- ค. ขอให้คุณครูแบ่งทีมใหม่ เพื่อให้แข่งขันกันอย่างยุติธรรม
- ง. เล่นเต็มที่ เพราะคุณครูบอกให้แข่งขันกันได้แล้ว

15. การเล่นเกมพลศึกษา ทีมของ ด.ญ.บี ไม่ตั้งใจเล่น ทำให้ไม่ชนะเลยสักครั้งเดียว คุณครูจึงตำหนิ ด.ญ.บี เพราะเป็นหัวหน้าทีม ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ยอมรับผิดแทนเพื่อน เพื่อให้เพื่อนชื่นชม
- ข. ไม่ยอมรับผิด เพราะไม่ใช่ความผิดของตนเอง
- ค. ยอมรับผิด เพราะทีมของตนแพ้การแข่งขัน
- ง. ไม่ยอมรับผิด เพราะอยากให้ครูตำหนิเพื่อนบ้าง

16. การแสดงกิจกรรมประกอบจังหวะ ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาแสดงการสาธิตกลุ่มละ 1 คน ด.ช.เอ ต้องเป็นตัวแทนของกลุ่มต่างๆ ที่ทำได้ไม่ดีเท่าที่ควร ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ออกไปแสดงการสาธิตด้วยความมั่นใจ
- ข. ออกไปแสดงการสาธิตเพื่อให้เพื่อนพอใจ
- ค. ออกไปแสดงการสาธิตเพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ง. ออกไปแสดงการสาธิตเพื่อจะได้ไม่ต้องออกไปอีก

17. การเล่นเกมพลศึกษา ด.ญ.บี ได้อยู่กลุ่มเดียวกับเพื่อนที่ตนเองไม่ชอบ ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ตั้งใจเล่น เพราะอยากให้ทีมชนะ
- ข. ตั้งใจเล่น เพราะคุณครูคอยดูอยู่
- ค. ตั้งใจเล่น เพื่อแสดงความสามัคคี
- ง. ตั้งใจเล่น เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชม

18. ในการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ ครูมอบหมายให้ ด.ญ.บี คอยจดชื่อเพื่อนนักเรียนที่ไม่ตั้งใจทำกิจกรรม มีเพื่อนหลายคนไม่ตั้งใจทำกิจกรรม ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ไม่จดชื่อเพื่อน เพื่อไม่ให้เพื่อนถูกครูลงโทษ
- ข. ไม่จดชื่อเพื่อน เพื่อให้เพื่อนชื่นชม
- ค. จดชื่อเพื่อน เพราะกลัวคุณครูตำหนิ

ง. จดชื่อเพื่อน เพราะเป็นหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

19. การเล่นเกมกีฬาแชร์บอล ด.ญ.บี ถูกเพื่อนดึงมือขณะกำลังยิงประตู แต่คุณครูไม่เห็นจึงให้เล่นต่อไป
ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. เล่นต่อไป เพราะคุณครูสั่ง
- ข. เล่นต่อไป จะได้ไม่เสียเวลา
- ค. เล่นต่อไป เพราะควรปฏิบัติตามคำตัดสิน
- ง. เล่นต่อไป เพื่อให้เพื่อนๆ เห็นความอดทน

20. ในการฝึกซ้อมกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ เพื่อน ๆ ในกลุ่มของ ด.ช.เอ ชวน
กันไปเล่นฟุตบอล ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ชักชวนเพื่อนๆ ให้ไปทำการฝึกซ้อม
- ข. ไม่ไป เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ค. ไปเล่นฟุตบอล เพราะเพื่อนๆ ชวน
- ง. ไปเล่นฟุตบอล เพราะสนุกกว่าการฝึกซ้อม

21. ในชั่วโมงพลศึกษา ลูกบอลของกลุ่ม ด.ช.เอ หายไป 1 ลูก เพื่อนในกลุ่มคนหนึ่งบอกว่ากลุ่มที่อยู่
ข้างๆ เอาไป ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. เชื่อเพื่อน เพราะเป็นเพื่อนสนิทของตน
- ข. เชื่อเพื่อน เพราะเพื่อนในกลุ่มก็คิดเหมือนกัน
- ค. ไม่เชื่อเพื่อน เพราะควรสอบถามให้แน่ใจ
- ง. ไม่เชื่อเพื่อน เพราะกลุ่มข้างๆ ตัวโตกว่า

22. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล ทีมของ ด.ญ.บี ต้องแข่งขันกับทีมคู่แข่งที่ชอบเล่นรุนแรงทำให้ทีม
ของ ด.ญ.บี พ่ายแพ้การแข่งขัน คุณครูให้นักเรียนจับมือกันเมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ถ้านักเรียนเป็น
ด.ญ.บี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. จับมือกับคู่แข่ง ถ้าเพื่อนๆ ทุกคนจับ
- ข. จับมือกับคู่แข่ง เพื่อแสดงความยินดี
- ค. จับมือกับคู่แข่ง เฉพาะคนที่ไม่เล่นรุนแรง
- ง. จับมือกับคู่แข่ง เพราะคุณครูสั่ง

23. ในชั่วโมงพลศึกษา คุณครูอธิบายวิธีการปฏิบัติ แล้วสอบถามว่าใครไม่เข้าใจบ้างให้ยกมือขึ้นด.ช.เอ
ฟังไม่เข้าใจเพราะไม่ได้ฟังและเพื่อนชวนคุย ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ไม่ยกมือ เพราะไม่มีเพื่อนคนไหนยกมือ
- ข. ไม่ยกมือ เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ค. ยกมือ เพราะว่าคุณครูใจดี

ง. ยกมือ เพราะไม่ได้ตั้งใจฟัง

24. ในการแข่งขันกีฬาแชร์บอล ด.ญ.บี เป็นนักกีฬาแชร์บอลของโรงเรียน เพื่อนๆ จึงหวังว่า ด.ญ.บี จะสามารถช่วยให้ทีมชนะการแข่งขันได้ ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร

ก. พยายามเล่นเต็มที่ เพื่อไม่ให้เพื่อนโกรธ

ข. พยายามยิงประตูให้มากที่สุด แล้วให้เพื่อนคอยป้องกันประตู

ค. บอกให้ทุกคนช่วยการเล่น จะได้ชนะการแข่งขัน

ง. ตั้งใจเล่นเต็มที่ เพื่อให้ทุกคนเห็นความสามารถ

25. ในการเล่นกีฬาแชร์บอล ด.ช.เอ ได้เป็นผู้เล่นสำรองของทีม ทั้งๆ ที่เล่นได้ดีกว่าเพื่อนร่วมทีมคนอื่น ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร

ก. ไม่พอใจ เพราะไม่ได้เป็นตัวจริง

ข. ไม่พอใจ เพราะครูไม่เห็นความสามารถ

ค. เล่นเป็นผู้เล่นสำรอง เพราะกลัวถูกไล่ออกจากทีม

ง. เล่นเป็นผู้เล่นสำรอง เพราะมีความสำคัญต่อทีม

26. ในการฝึกซ้อมกีฬาแชร์บอล คุณครูให้ ด.ญ.บี ขยันฝึกซ้อม เพื่อจะได้เป็นนักกีฬาของโรงเรียน แต่เพื่อน ๆ ของ ด.ญ.บี ไม่มาฝึกซ้อมเวลาที่คุณครูไม่อยู่ ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.บี นักเรียนจะอย่างไร

ก. ไม่ทำการฝึกซ้อม เพราะจะได้ไม่เหนื่อย

ข. ไม่ทำการฝึกซ้อม เหมือนกับเพื่อนๆ

ค. ฝึกซ้อมต่อไป เพราะคุณครูสั่งไว้

ง. ฝึกซ้อมต่อไป เพื่อพัฒนาตนเองให้มีความสามารถมากขึ้น

27. ในการเรียนพลศึกษา คุณครูให้นักเรียนทุกคนแต่งกายให้เรียบร้อย แต่ ด.ช.เอ ไม่ได้สวมรองเท้ากีฬาที่ถูกต้องจึงกลัวว่าคุณครูลงโทษ ถ้านักเรียนเป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร

ก. เข้าเรียนตามปกติ และให้คุณครูลงโทษ

ข. เข้าเรียนตามปกติ เพื่อให้ทุกคนชื่นชม

ค. ไม่เข้าเรียน เพราะกลัวว่าคุณครูลงโทษ

ง. ไม่เข้าเรียน จะได้เล่นอยู่ที่ห้อง

28. ในการเล่นเกมพลศึกษา ด.ช.เอ มักถูกเพื่อน ๆ ขอร้องให้ไปช่วยเล่นแทน ถ้านักเรียน เป็น ด.ช.เอ นักเรียนจะอย่างไร

ก. ไม่ไป เพราะไม่ยุติธรรมกับทีมอื่น

ข. ไม่ไป เพราะกลัวว่าคุณครูลงโทษ

ค. ไปเล่น เพราะเพื่อนๆ ชวน

ง. ไปเล่น เพราะอยากให้เพื่อนเลี้ยงขนม

ภาคผนวก ข แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางพลศึกษา

COA No. 243/2023
IRB No. P2-0215/2566

AF 08-09/5.0

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
99 หมู่ 9 ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000 เบอร์โทรศัพท์ 05596 8721

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ดำเนินการให้การรับรองโครงการวิจัยตามแนวพหุศาสตร์
จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เป็นมาตรฐานสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline and
International Conference on Harmonization in Good-Clinical-Practice หรือ ICH-GCP

ชื่อโครงการ	: การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อศึกษาศาสตร์แนวพหุศาสตร์เพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจในนักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัยหลัก	: นิตสุภกิต วีระกิจ
สังกัดหน่วยงาน	: คณะศึกษาศาสตร์
ผู้ร่วมวิจัย	: รองศาสตราจารย์ ดร.อุษิตา เสวกพันธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมเอก สุขใส : แนนเน่งรัก
วิธีทดลอง	: แบบแบ่งครึ่ง
รายงานความก้าวหน้า	: สัปดาห์ ความก้าวหน้าอย่างน้อย 1 ครั้ง/ปี
เอกสารประกอบ	

1. IF 01 Research Ethical Application for Non-intervention Study เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
2. IF 02 Conflict of Interest and Funding Form เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
3. IF 03 สำหรับอาสาสมัครอายุ 7 - 12 ปี เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
4. IF 03 สำหรับผู้ปกครอง-ผู้แทนโดยชอบธรรม ของอาสาสมัครอายุ 0 - 12 ปี เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
5. IF 03 สำหรับอาสาสมัครอายุ 20 ปีขึ้นไป เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
6. IF 04 สำหรับอาสาสมัครอายุ 7-12 ปี เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
7. IF 04 สำหรับผู้ปกครอง-ผู้แทนโดยชอบธรรม ของอาสาสมัครอายุ 0-12 ปี เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
8. IF 04 สำหรับอาสาสมัครอายุ 20 ปีขึ้นไป เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
9. IF 05 CV เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
10. IF 06 Budget เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
11. Full Protocol เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
12. แบบสอบถาม เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
13. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อศึกษาศาสตร์แนวพหุศาสตร์เพื่อการเรียนรู้ เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
14. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
15. แบบวัดความมั่นใจในนักกีฬา เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566
16. แบบวัดความเป็นประโยชน์ เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 15 กรกฎาคม 2566

ดร.ณน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณนวิทย์ ชาติ)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันที่รับรอง : 12 สิงหาคม 2566
วันหมดอายุ : 12 สิงหาคม 2567
ที่นี้ การวิจัยครั้งนี้มีจริยธรรม (ศึกษาวิจัย) (ศึกษาพฤติกรรมและการบริโภคของประชากรวัย)



นักวิจัยทุกท่านที่ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยต้องปฏิบัติตามนี้

1. ดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
2. ให้อาคารบรรณานายกฯ อนุมัติ ใบยินยอม (และเอกสารวิจัยเข้าร่วมวิจัยฟรีไม่ใช่นายกฯ) แบบฉบับภาพต้น และพิธีมอบสัญญาเฉพาะที่มีตราประทับของคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นเท่านั้น และส่งสำเนาเอกสารต้นฉบับที่ผู้วิจัยกับนักวิจัยที่ลงทะเบียนวิจัยของมหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นผู้รับผิดชอบ
3. ราชการเพื่อการวิจัยที่ประสงค์ว่าจะทำวิจัยหรือการวิจัยแบบใดก็ตามวิจัยใด ๆ ของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ภายในระยะเวลาที่กำหนดในวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs)
4. ส่งรายงานความก้าวหน้าต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ตามเวลาที่กำหนดหรือเมื่อได้รับการร้องขอ
5. พกการวิจัยไม่สามารถดำเนินการในพื้นที่ภายในกำหนด ผู้วิจัยต้องไปขออนุมัติก่อน อย่างน้อย 1 เดือน
6. พกผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าฉบับปรับปรุงผลต่างๆ และส่งไปเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะต้องหยุดดำเนินการวิจัยส่วนที่เกี่ยวข้องกับการรับอาสาสมัครใหม่ อันที่จริงแล้วไม่เก็บรวบรวมผลข้อมูลที่จะใช้เก็บรวบรวมข้อมูล
7. พกการวิจัยต้องหยุดผู้วิจัยต้องปฏิบัติตามขั้นตอนและระเบียบของคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รายละเอียดของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (ซึ่งและคำย่อ) ที่เข้าร่วมประชุม ณ วันที่พิจารณารับรองโครงการวิจัย (พาร์ตของต้นฉบับ)



ภาคผนวก ซ ภาพประกอบ



ภาพประกอบที่ 1 การอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียนในวันนี้



ภาพประกอบที่ 2 การทำแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา



ภาพประกอบที่ 3 ชั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกายและอบอุ่นร่างกาย



ภาพที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้แบบการเคลื่อนไหวด้วยตนเอง



ภาพประกอบที่ 5 กิจกรรมแบบผลัด



ภาพประกอบที่ 5 ชี้นำไปใช้