

งานวิจัย

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา
โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอน แบบ Active Learning
เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

นางสาวกุลภากร ฮวดรักษา
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง) อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรสงคราม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสงคราม
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง) โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนทุกคนมีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คนซึ่งผู้วิจัยได้มาโดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชุดกิจกรรมการเรียน ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
2. ใบกิจกรรมของนักเรียน
3. แบบวัดความสุขในการเรียน
4. แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติของนักเรียน
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ผลจากการนำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เรื่องกีฬาแชร์ ผลการวิจัยว่า คะแนนที่เฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเท่ากับ 41.01 และคะแนนที่เฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเท่ากับ 58.99 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 43.82 และนักเรียนทุกคนมีคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีและเอื้อต่อการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจ ตั้งใจ และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียน มีความกระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา ช่วยสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในกลุ่ม รู้จักแก้ปัญหาาร่วมกันทำงานเป็นที่ระดมความคิดของหลายคน ซึ่งแนวทางนี้เหมาะสมในการแก้ปัญหาในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาพลศึกษาเป็นอย่างมาก

คำนำ

เอกสารงานวิจัยฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่ง ในงานวิจัยชั้นเรียนของการเรียนการสอนในรายวิชา พลศึกษาของนักเรียน ซึ่งงานวิจัยชั้นนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาปรับปรุงการเรียนการสอนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่าและระยะยาวกว่า

การสอนแบบ Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากปัญหาการเรียนการสอนในห้องเรียนที่ครูผู้สอนได้พบเจอพบว่า ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียน เนื่องด้วยความไม่รับผิดชอบของนักเรียนและวุฒิภาวะ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนในรายวิชา ครูผู้สอนจึงได้ใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบ Active Learning การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติในการแก้ปัญหาดังกล่าว หวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะเป็นเอกสารที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้อ่านทุกท่าน

กุลภากร ฮวดรักษา

ผู้จัดทำ

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยชั้นเรียนฉบับนี้ เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำเร็จลุล่วงได้ด้วยคุณครู ผู้เชี่ยวชาญ และผู้อำนวยการโรงเรียน ที่กรุณาให้คำปรึกษา พร้อมทั้งช่วยเหลือ แนะนำตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ผู้รายงานขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบคุณคุณครู นักเรียนในโรงเรียนทุกคน ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สู่งานวิจัยในครั้งนี้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของรายงานฉบับนี้ ผู้รายงานขอมอบเป็นเครื่องแสดงความกตัญญู ต่อบิดามารดาที่ให้การศึกษ อบรมสั่งสอน ให้มีสติปัญญาและคุณธรรมทั้งหลาย อันเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิตของผู้รายงาน และการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้นเป็นลำดับ

กุลภากร ฮวดรักษา

ผู้จัดทำ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
สมมติฐานของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	2
ระยะเวลาการดำเนินงานวิจัย	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3

บทที่ 2 หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	8
3. พฤติกรรมที่คาดหวังทางด้านสติปัญญา.....	11
4. การสอนวิชาการ	14
5. การเรียนการสอนแบบ Active Learning	16
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

แผนปฏิบัติการวิจัย.....	30
กลุ่มเป้าหมาย.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	30
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	30
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	31
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	31
ค่าความยากง่ายของข้อสอบ.....	32

บทที่ 4 ผลการศึกษาค้นคว้า	
ผลการศึกษาค้นคว้า	34
บทที่ 5 ผลการศึกษาค้นคว้า	
สรุปผลการศึกษา.....	37
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	37
กลุ่มเป้าหมาย.....	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	37
สรุปผลการวิจัย	38
อภิปรายผลการวิจัย.....	38
ข้อเสนอแนะ.....	38
บรรณานุกรม	39
ภาคผนวก	40
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	41
ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน.....	65

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

พลศึกษาเป็นวิชาที่ใช้กิจกรรมทางกายและการเล่นกีฬาเป็นสื่อ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้และมีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือเล่นหรือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง จนทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในวิธีการเล่น ทักษะการเล่นขั้นพื้นฐาน การมีน้ำใจนักกีฬา การเห็นคุณค่าความสำคัญของการเล่นกีฬา และการออกกำลังกาย อันส่งผลให้มีความสุขและจะนำไปสู่การมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น การจัดกิจกรรมพลศึกษา จึงต้องพัฒนาผู้เรียนให้ครอบคลุมทุกด้าน ต้องทำให้ผู้เรียนทุกคนบรรลุจุดสูงสุดของศักยภาพตนเอง มุ่งการเรียนรู้ทางกลไกของร่างกาย การพัฒนาศักยภาพทางกายและความรู้อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง (สมบุญธ อินทร์ ธมยา; 2547 อ้างอิงจาก Melograno. 1998) ในช่วงเวลาที่ผ่านมาถึงแม้หลักสูตรพลศึกษาในระดับประถมศึกษาจะมีการปรับปรุงอยู่เสมอ แต่การเรียนการสอนวิชาพลศึกษายังมีอุปสรรคและไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ครูผู้สอนส่วนใหญ่ประสบปัญหาผู้เรียนไม่ชอบการฝึกปฏิบัติกิจกรรมพลศึกษาซ้ำๆ กัน เกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการฝึกฝน ไม่ให้ความสำคัญกับการออกกำลังกาย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนั้น ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพราะคุณภาพของการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับนั้น นอกจากจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบในตัวผู้เรียนในด้านความพร้อมของสติปัญญา ความเอาใจใส่ในการเรียน หรือสภาพแวดล้อมอื่นๆ แล้ว ครูผู้ถ่ายทอดความรู้นั้นก็มีความสำคัญ ทั้งในด้านรูปแบบการจัดการเรียนการสอน การสร้างแรงจูงใจ ให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน ซึ่งจะเป็นไปตามวัตถุประสงค์ เมื่อผู้เรียนเห็นว่าเรียนแล้วเกิดประโยชน์และเกิดความสุข จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนต้องมีกลยุทธ์ที่ดี เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเจตคติของผู้เรียนให้มีความสุขเมื่อได้เรียนวิชาพลศึกษา ออกกำลังกาย และการมีสุขภาพที่ดี อันจะส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ทั้งนี้ยังสร้างคุณค่าในการเรียนวิชาพลศึกษา เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนบรรลุผลในการเรียนรู้ ดังในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553) กล่าวว่า พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

นอกจากนี้ เด็กวัยประถมศึกษา จัดอยู่ในวัยเด็กตอนกลาง อายุระหว่าง 6-12 ปี เป็นวัยแห่งการเตรียมความพร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในทุกๆ ด้าน ให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่ได้อย่างราบรื่น ส่วนพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กวัยประถมศึกษาตอนปลายนั้น วุฒิภาวะทุกด้านกำลังงอกงามเกือบเต็มที่ สามารถใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้ดี มีทักษะในการใช้อวัยวะ เคลื่อนที่เคลื่อนไหวทำงานประสานกับอวัยวะอื่นได้มากขึ้น สนใจในการเล่นกิจกรรมกลางแจ้ง การฝึกให้เด็กทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน จะช่วยพัฒนาให้มีสุขภาพร่างกายที่

แข็งแรง คล่องแคล่ว มีสมาธิ ประสาทต่างๆ ทำงานสัมพันธ์กัน จึงควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น อย่างมีความสุข มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ทั้งด้านสุขนิสัย และโภชนาการต่อการพัฒนาการด้านร่างกาย มีกิจกรรมการเคลื่อนไหว การไต่ยืน เดิน วิ่ง จับ ขว้าง กระโดด เคลื่อนไหวในทิศทางต่างๆ ออกกำลังกาย กลางแจ้ง เล่นกีฬาหรือเกมการละเล่นต่างๆ ได้ (ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร. 2556) โดยผู้สอนต้องพยายามหาเทคนิค วิธีสอนในการจูงใจให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการเริ่มต้นที่สำคัญและทำต่อเนื่องกันไป เกมมีส่วนช่วยส่งเสริมและดึงความสนใจของเด็ก ความท้าทายในเกม จะทำให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพของตนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ เกมยังเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาในเรื่องของสมรรถภาพทางกาย ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งในการพัฒนาสมรรถภาพทางกายที่ดีสามารถเกิดขึ้นได้ โดยผู้ที่ออกกำลังกาย จะต้องรู้สึกสนุกสนานและเห็นคุณค่าของกิจกรรมกีฬาที่ตนเองได้มีส่วนร่วมหรือปฏิบัติก่อน จึงจะส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการที่จะปฏิบัติซ้ำๆ สม่าเสมอจนพัฒนาเป็นวิถีชีวิต (วิศาล คันธารัตนกุล. 2549) กิจกรรมทางพลศึกษา จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พฤษภูมิ, 2558) โดยมีรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอน มีการเรียนรู้ที่เริ่มจากง่ายไปหายาก จากนั้นให้เพิ่มความซับซ้อนและความหลากหลายของกิจกรรม โดยผู้เรียนจะพัฒนาความเฉลียวฉลาดของตนเองผ่านกิจกรรมการเล่น รู้จักการเรียนรู้ในเรื่องการให้ความสำคัญต่อตนเองและการมีส่วนร่วมกับกิจกรรม มีความเข้าใจในเนื้อหา มีโอกาสได้ตัดสินใจอันก่อให้เกิดความพึงพอใจในตนเอง การได้รับการยอมรับ และมีความท้าทายในการทำกิจกรรม เกิดความรัก ความสุขและเห็นคุณค่าของการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เข้าใจถึงผลที่จะเกิดประโยชน์กับตนเอง คือ การมีสุขภาพที่ดีขึ้น ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถเสริมสร้างความรู้และทักษะกีฬา เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญและมีส่วนร่วมในการเรียนมากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ สามารถจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้อย่างคงทนจากประสบการณ์

จากความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ที่ผู้วิจัยต้องการนำมาเพื่อช่วยในการลดปัญหาผู้เรียนที่ไม่ชอบการฝึกปฏิบัติกิจกรรมพลศึกษาซ้ำๆ กัน และในบางครั้งผู้สอนอาจเน้นในด้านของทักษะกีฬามากเกินไป โดยไม่ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่เน้นการเคลื่อนไหว และไม่มีเมื่อนำเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนควบคู่กับความสนุกสนานที่ควรเกิดขึ้นในการเรียนชั้นประถมศึกษา ดังนั้น จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียน รวมถึงขาดความสุขและความสนุกสนานในการเรียน ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาไม่เท่าที่ควร ซึ่งจากเหตุผลที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยจึงมีความ

สนใจที่จะสร้างเอกสารประกอบการเรียนวิชาพลศึกษา เรื่องกีฬาแชร์บอล และแบบวัดความสุขในการเรียนวิชาพลศึกษา เพื่อนำมาเป็นเครื่องมือและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแนวทางในการนำไปสู่การเรียนพลศึกษาที่มีประสิทธิภาพ และผู้วิจัยหวังว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จะเป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความสนใจ ความสนุกสนาน และมีความสุขที่ในการเรียนวิชาพลศึกษา รวมทั้งจะช่วยเพิ่มพูนทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน การคิด การตัดสินใจ การแก้ปัญหา การเป็นผู้นำผู้ตาม การรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อการพัฒนาผู้เรียน

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูสอนวิชาพลศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จึงสนใจที่จะนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กีฬาเป็นยาวิเศษ (แชร์บอล) และแบบวัดความสุขในการเรียนวิชาพลศึกษา มาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนการสอน เพื่อช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสุขในการเรียน รวมทั้งช่วยพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานที่ดีขึ้นและหวังว่าวิธีการสอนวิธีนี้จะช่วยพัฒนาวิชาชีพลูกศิษย์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง) โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนทุกคนมีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

สมมติฐานของการวิจัย

กระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ หรือลงมือทำสามารถทำให้นักเรียนบางส่วนที่ไม่เข้าใจบทเรียนนั้น กลับมาเข้าใจบทเรียนมากขึ้นและเรียนรู้ได้มากขึ้นกว่าคำอธิบายของครู

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน

ตัวแปรที่ศึกษาได้แก่

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติโดยครูเป็นผู้ชี้แนะ (Active Learning)

ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนสามารถเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น และคนที่ไม่เข้าใจมีโอกาสได้รับคำอธิบายที่หลากหลายจากครูและเพื่อนร่วมห้องของตนเอง ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการเรียนในคาบเรียนพลศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
2. ใบกิจกรรมของนักเรียน
3. แบบวัดความสุขในการเรียน
4. แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติของนักเรียน
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ระยะเวลาการดำเนินงานวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 รวมระยะเวลา 2 เดือน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง คะแนนของนักเรียนที่ได้จากการประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเครื่องมือเป็นข้อสอบที่ครูสร้างขึ้นเองและได้ตรวจสอบคุณภาพแล้ว

2. **ความสุข** หมายถึง การที่นักเรียนแสดงออกถึงความรู้สึกชอบ และพอใจในวิธีสอน ที่ใช้การสอน โดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบการใช้กระบวนการกลุ่มการพัฒนาการคิด การสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมในชั้นเรียน และเอาใจใส่ต่อวิชาที่เรียนอยู่ ด้วยการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ การทำแบบฝึกหัด ด้วยความพอใจ มีความกระตือรือร้นและจดจ่อต่อการเรียนการสอนในชั่วโมง และสนใจซักถามปัญหา ในเรื่องที่ครูสอนเมื่อมีข้อสงสัย สนทนาโต้แย้งอภิปรายปัญหาในเรื่องที่เรียน ติดตามเอกสาร หนังสือพิมพ์ หรือตำราเรียนที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนด้วยความสมัครใจ ซึ่งจะวัดได้จากการตอบแบบสอบถามวัดความสนใจในวิธีสอนที่ได้มาตรฐาน ที่ผู้วิจัยได้ปรับปรุงข้อคำถามเพื่อให้สอดคล้องกับวิธีการสอนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบการใช้กระบวนการกลุ่มการพัฒนาการคิด การสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมในชั้นเรียน แบบสอบถามวัดความสนใจในวิธีสอนของ เรวัตร์ กัญญา วิทยา และ ปรีชญัตร์ พรหมศรี ที่สร้างขึ้นตามหลักการสร้างแบบสอบถาม มาตรฐานประเมินค่า 5 ระดับของ ลิเคิร์ต (Renniss Likert)

3. **Active Learning** หมายถึง การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ โดยครูเป็นผู้ชี้แนะให้อยู่ในแนวทางที่ถูกต้อง และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 การเข้าถึงองค์ความรู้ใหม่ๆ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล และการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดนสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา

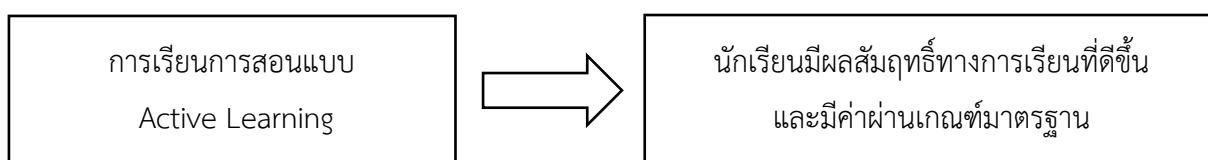
4. แบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อหรือเอกสารการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจและทักษะเพิ่มขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาพัฒนาการให้กับนักเรียน และเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก โดยเน้นการฝึกทักษะตามกระบวนการที่ได้กำหนดไว้และสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

5. กีฬาแชร์บอล หมายถึง กีฬาที่เล่นง่ายที่สุดอีกกีฬาหนึ่ง อธิบายอย่างง่ายคือเป็นกีฬาที่คล้ายๆ ลิงชิงบอลผสมกับบาสเกตบอลอาจจะคล้ายกับฟุตบอลด้วยก็ได้ ที่คล้ายลิงชิงบอลก็เพราะใช้การโยนบอลและการแย่งบอลกันไปมาที่เหมือนบาสเกตบอลเพราะมีตะกร้าไว้ทำแต้มเหมือนห่วงบาสเกตบอล และเหมือนฟุตบอลตรงที่ต้องมีผู้รักษาประตู (ตะกร้า) นั่นเอง อุปกรณ์การเล่นก็ง่ายๆ เพียงแค่มีตะกร้า 2 ใบ แก้ว 2 ตัว และผู้เล่นก็เล่นได้เลย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



บทที่ 2

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. พัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. พฤติกรรมที่คาดหวังทางด้านสติปัญญา
5. การสอนวิชาการ
6. การเรียนการสอนแบบ Active Learning
7. ความสุขในการเรียน
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 4-7) มีวิสัยทัศน์ คือ มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคน สามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิด กับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช่วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม การรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสมและมีคุณธรรม

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้ มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สุขภาพ หรือ สุขภาวะ หมายถึง ภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งทางกาย ทางจิต ทางสังคม และทางปัญญาหรือจิตวิญญาณ สุขภาพหรือสุขภาวะจึงเป็นเรื่องสำคัญเพราะเกี่ยวข้องกับทุกมิติของชีวิต ซึ่งทุกคนควรจะได้เรียนรู้เรื่องสุขภาพ เพื่อจะได้มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติ คุณธรรมและค่านิยมที่เหมาะสม รวมทั้งมีทักษะปฏิบัติด้านสุขภาพจนเป็น กิจนิสัย อันจะส่งผลให้สังคมโดยรวมมีคุณภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 164-167)

สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน

สุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน

พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพทางกาย เพื่อสุขภาพและกีฬา

สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ประกอบด้วย

1. การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโต ความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงานของระบบต่างๆ ของร่างกาย รวมถึงวิธีปฏิบัติตนเพื่อให้เจริญเติบโตและมีพัฒนาการที่สมวัย

2. ชีวิตและครอบครัว ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องคุณค่าของตนเองและครอบครัว การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึทางเพศ การสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น สุขปฏิบัติทางเพศ และทักษะในการดำเนินชีวิต

3. การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาและความมีน้ำใจนักกีฬา

4. การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักและวิธีการเลือกบริโภคอาหาร ผลิตภัณฑ์และบริการสุขภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพและการป้องกันโรคทั้งโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ

5. ความปลอดภัยในชีวิต ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ทั้งความเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ ความรุนแรง อันตรายจากการใช้ยาและสาร เสพติด รวมถึงแนวทางในการสร้างเสริมความปลอดภัยในชีวิต

สำหรับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ประกอบด้วย 5 สาระ ได้แก่

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬาปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้สารเสพติดและความรุนแรง

คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. เข้าใจความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงานของระบบต่างๆ ของร่างกาย และรู้จักดูแลรักษาที่สำคัญของระบบนั้น ๆ

2. เข้าใจธรรมชาติการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม แรงขับทางเพศของชายหญิง เมื่ออย่างเข้าสู่วัยแรกรุ่นและวัยรุ่น สามารถปรับตัวและจัดการได้อย่างเหมาะสม
3. เข้าใจและเห็นคุณค่าของการมีชีวิตและครอบครัวที่อบอุ่นและเป็นสุข
4. ภูมิใจและเห็นคุณค่าในเพศของตน ปฏิบัติสุขอนามัยทางเพศได้ถูกต้องเหมาะสม
5. ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพและการเกิดโรค อุบัติเหตุ ความรุนแรง สารเสพติดและการล่วงละเมิดทางเพศ
6. มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและการควบคุมตนเองในการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน
7. รู้หลักการเคลื่อนไหวและสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย เกม การละเล่นพื้นเมือง กีฬาไทย กีฬาสากลได้อย่างปลอดภัยและสนุกสนาน มีน้ำใจนักกีฬา โดยปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ และหน้าที่ของตนเองจนงานสำเร็จลุล่วง
8. วางแผนและปฏิบัติกิจกรรมทางกาย กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพได้ตามความเหมาะสมและความต้องการเป็นประจำ จัดการกับอารมณ์ ความเครียด และปัญหาสุขภาพได้อย่างเหมาะสม มีทักษะในการแสวงหาความรู้ ข้อมูลข่าวสารเพื่อใช้สร้างเสริมสุขภาพ

2. พัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา

พัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษา ได้มีผู้ให้ความหมายต่างๆ ดังนี้

นุสรา ทรัพย์อินทร์ (2553: 18) กล่าวว่า เด็กในวัยเรียนมีอารมณ์ต่างๆ มากมายทั้งในด้านดี เช่น อารมณ์รัก อารมณ์สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้น มีความพร้อมมากขึ้น ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเริ่มสนใจสิ่งต่างๆ รอบตัวมากขึ้นการเจริญเติบโตและพัฒนาการทางด้านร่างกาย ทักษะ กลไก สติปัญญา อารมณ์และสังคม จะมีอิทธิพลต่อกันและเกี่ยวพันกัน อารมณ์ในแง่ไม่พึงพอใจ เช่น โกรธ กลัว วิดกกังวล ไม่ว่าจะ เป็นอารมณ์ประเภทใด ถ้าไม่มีโอกาสแสดงออกถูกเก็บกดไว้มากเกินไป หรือไม่ได้รับการแก้ไขทางอารมณ์ เมื่อเกิดอารมณ์ในแง่ไม่พึงพอใจเด็กนั้นอาจจะเกิดความเครียดขึ้นได้ และเมื่อเกิดความเครียดขึ้นก็จะส่งผลกระทบต่อจิตใจ และร่างกาย รวมทั้งอาจจะทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางลบขึ้นได้ เด็กวัยนี้จะรู้จักตอบคำถามอย่างใช้เหตุผล เข้าใจคำศัพท์ มีความเข้าใจเรื่องต่างๆ จนสามารถตั้งกฎเกณฑ์ได้ สามารถที่จะอธิบายนามธรรมได้ดี (เด็กอายุ 6-12 ปี) จะอธิบายคำว่าพยาบาล ความยุติธรรม ความสงสารได้พอใช้ สามารถเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ เช่น เห็นว่า งู วัว และนกกระจอก เป็นสัตว์เหมือนกัน เด็กอายุเท่านี้ยึดถือความยุติธรรมเป็นใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่ไม่ยุติธรรมเด็กจะทนไม่ได้ มักยึดบุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นบุคคลในอุดมคติและจะเลียนแบบการกระทำของบุคคลที่ตนยึดถือ อุดมคติช่วยเด็กมากด้านความประพฤติ เด็กจะรู้สึกไม่สบายใจเมื่อรู้สึกว่าคุณประพฤติผิดกับกฎเกณฑ์สังคม สนใจการอ่านมาก

อรชา ตูลานันท์ (2552: 5-10) กล่าวว่า เด็กอายุระหว่าง 6-12 ปี เป็นช่วงวัยที่น่าตื่นเต้นและท้าทายสำหรับเด็ก โดยจะพบว่าเด็กๆ จะเริ่มรับผิดชอบตัวเองและการกระทำของตัวเองมากขึ้น เริ่มอยากรู้ถึงความสามารถของร่างกายและสติปัญญาของตน การมีความคิดที่เป็นตัวของตัวเองและการพึ่งพาจึงน้อยกว่า

ระดับอนุบาล เป็นลักษณะเหมือนโลกของเขากว้างขึ้นวัฒนธรรมและสังคมเข้ามามีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อมากขึ้น ดึงการพัฒนาในด้านต่างๆ ดังนี้

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

ร่างกายจะขยายออกทางส่วนสูง กล้ามเนื้อแขน ขา ทำงานประสานกันได้ดีขึ้น ในวัยประถมศึกษา อยู่ในช่วงที่กระดูกกำลังพัฒนาไปเป็นกระดูกแข็งที่สมบูรณ์ จึงทำให้เด็กวัยนี้มีกระดูกที่อ่อนและยืดหยุ่น การจัดกิจกรรมควรหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ต้องปะทะอย่างรุนแรง เช่น ฟุตบอล หรือยกน้ำหนักที่มากเกินไป ทางด้านกลไกของร่างกาย วัยนี้เป็นช่วงเชื่อมต่อของความสามารถในการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานกับพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นเกมนกกีฬาต่างๆ เด็กจะเต็มไปด้วยพลังกำลังแต่กล้ามเนื้อมีความทนทานน้อยและเหนื่อยง่าย ซึ่งการฝึกฝนจะช่วยให้ได้มาก ปฏิบัติการตอบสนองค่อนข้างจะช้า การทำงานประสานกันระหว่างตาและมือ ตาและเท้า เป็นไปด้วยความยากลำบาก ความสามารถในการรับรู้จะเพิ่มขึ้นโดยเฉพาะระบบกลไกของประสาท เช่น การโยนลูกบอลจะพัฒนาตามอายุและการฝึกหัดการจัดกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็ก ประถมศึกษา ทั้งชายและหญิงจะร่วมเล่นด้วยกันได้เพราะไม่มีความแตกต่างในเรื่องน้ำหนัก ส่วนสูงและพัฒนาการด้านต่างๆ มากนัก

พัฒนาการทางอารมณ์

เด็กต้องการความรักความอบอุ่นปลอดภัย ความเอาใจใส่มาก ผู้อยู่ในสังคมเด็กในวัยนี้ คือ ครูและเพื่อน เด็กจะเห็นความสำคัญของครูมาก เมื่อเข้าเรียนเด็กจะต้องปรับตัวให้เข้ากับระเบียบวินัย บทเรียน ห้องเรียน เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ เมื่อไปโรงเรียนเด็กจะรู้สึกว่าเขา หนักหน่วง ห่วงหวั่น สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ทำให้เด็กมีความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์มาก เด็กจะแสดงอารมณ์ออกมาในลักษณะพฤติกรรมต่างๆ โดยทำทาง หน้าตา คำพูด เด็กบางคนไม่ควบคุมความรู้สึกจึงเอาแต่ใจ ต้องการชนะ ต้องการได้ทำอะไรก่อนคนอื่น เห็นแต่ตัวเองและครอบครัว เมื่ออายุมากขึ้นจึงปรับตัวได้

เด็กอายุ 9 ปี จะไม่ค่อยกลัวอันตรายที่จะเกิดต่อร่างกาย แต่เด็กชายกลัวถูกว่าเป็นผู้หญิงบ้าง กลัวสอบตก กลัวถูกคนหัวเราะเยาะ กลัวถูกพ่อแม่ตำ กังวลเวลานอนหลับบางที ฝันร้าย ไม่ค่อยหลับสภาพการณ์เหมือนเด็ก 7 ขวบ ไม่ค่อยออกตัวเหมือนเด็ก 8 ขวบ อยากเอาใจคนอื่น อยากให้คนอื่นรัก เด็กบางคนก้าวร้าว บางทีชอบคิดและพูดว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่แล้ว

เด็กอายุ 10-11 ปี มีความกังวลถึงสุขภาพของคนในครอบครัว กลัวว่าแม่จะป่วย ความกลัวนี้จะลดลงตามลำดับ แต่ยังคงกลัวธรรมชาติ เช่น ความมืด พายุ เด็กหญิงกลัวมากกว่าเด็กชาย

พัฒนาการทางสังคม

เด็กวัยเข้าเรียนมีสังคมกว้างกว่าเด็กวัยตอนต้น เพราะได้รู้จักคนหลายประเภท เช่น ครู พ่อ แม่ พี่น้อง ของเพื่อน ๆ และรู้จักบุคคลอื่น ๆ ภายนอกโรงเรียน เช่น พยาบาล ตำรวจ พ่อค้า พ่อถึงวัยเด็ก จะต้องหัดอยู่ทั้งที่บ้านและโรงเรียน เมื่ออยู่โรงเรียนต้องทำตามระเบียบของโรงเรียน สุขภาพ ยอมให้เพื่อนบ้าง รู้จักฟังคนอื่นพูด ไม่หัวเราะเยาะคนอื่น ไม่โกรธ ทำงานที่ครูมอบหมายให้โดยแบ่งงานกัน ยุติธรรม ไม่เอาเปรียบ รู้จักทำความสะอาด เป็นวัยที่เริ่มเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 วันแรกๆ แม่ควรมาส่งลูกของตนที่โรงเรียน

จนกว่าเด็กจะคุ้นกับโรงเรียน เด็กจะไม่อยากมาโรงเรียนก็ต่อเมื่อครูดูเขากับเพื่อนไม่ได้ มีความคับข้องใจ มีสิ่งทำให้เด็กผิดหวัง

ระยะ 2-4 อาทิตย์ที่เด็กเริ่มเรียน จะขาดโรงเรียนมากกว่าระยะอื่น เพราะเด็กไม่สามารถที่จะปรับตนเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่โรงเรียนจัดหาให้ได้ เพราะฉะนั้นทางโรงเรียนควรดูแลความสะดวกสบายให้มากที่สุด เพื่อให้เด็กติดโรงเรียน เมื่อเด็กห่างพ่อแม่เด็กจะเข้าไปใกล้สังคมของเด็กมากขึ้นทุกที เริ่มที่ความรู้สึกว่าของอะไรเป็นของตน ของใครเป็นของคนอื่น บางทีเริ่มวิจารณ์ตัวเอง เด็กมักจะทำสิ่งที่ทุกคนเห็นด้วย เพราะไม่ต้องการให้ใครว่า เด็กระยะนี้ช่วยตัวเองได้บ้าง จึงไม่ชอบให้ผู้ใหญ่ดูแลเข้มงวด ผู้ใหญ่ควรค่อย ๆ ให้เด็กตัดสินใจปัญหาเอง โดยเริ่มจากปัญหาต่างๆ ถ้าพ่อแม่และครูให้เด็กช่วยกันตั้งกฎเกณฑ์ ระเบียบ เด็กจะชอบมาก ชอบให้ผู้ใหญ่แนะนำมากกว่าออกคำสั่ง เด็กวัยนี้ชอบปฏิบัติประหลาดตนให้เหมาะกับเพศ การเล่นระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชาย จะแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด อายุประมาณ 8 ปี จะชอบเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน แต่พออายุ 10-12 เด็กทั้ง 2 เพศ จะเข้ากันไม่ได้ ระยะนี้ความผูกพันกับพ่อแม่จะน้อยลงไป แต่เด็กจะหันไปผูกพันกับครู (6-9 ปี) เพราะฉะนั้นครูจึงมีอิทธิพลมาก ต่อเด็กวัยนี้ แต่เมื่อเด็กมีอายุ 10 ปี เด็กจะหันไปผูกพันกับเพื่อนแทน

เด็กอายุ 9-10 ปี จะมีความรักหมู่คณะ จะมีความรักในชั้นเรียนของตน ของกลุ่ม และทีม ฉะนั้น การเข้าหมู่คณะจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก วัยนี้อาจจะเรียกว่าวัยแก๊ง (Gang) เพราะเด็กจะเข้าร่วมกลุ่มกัน โรงเรียนควรสนับสนุนเรื่องชุมนุม (Club) เพื่อให้เด็กได้ใช้เวลาว่างไปในทางที่มีประโยชน์และถูกต้อง

นอกจากนี้ ยังเป็นวัยที่เด็กชอบขัดขืนผู้ใหญ่ ที่ชอบเข้ามาจัดการในเรื่องส่วนตัวบางครั้งต่อต้านครู วิธีที่ดีคือปล่อยให้เด็กทำอะไรก่อนแล้วจึงช่วยระดมในตอนท้าย เริ่มเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ ถึงแม้สังคมของเด็กจะกว้างขวางขึ้น บ้านยังคงมีความสำคัญต่อเด็ก ผลของความสัมพันธ์ในครอบครัวจะเห็นได้ชัดเจนในหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับการเรียน และทัศนคติที่มีต่อโรงเรียน บ้านจะเป็นแรงจูงใจให้เด็กประสบความสำเร็จในการเรียน ในทางตรงข้ามถ้าความสัมพันธ์ไม่ดี จะก่อให้เกิดความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความยุ่งยากสับสนแก่การเรียน เมื่อความสัมพันธ์ในครอบครัวราบรื่น การปรับตัวทางสังคมของเด็กจะดี ถ้าบ้านมีความเครียด มีความแตกร้าวระหว่าง พ่อ แม่ เด็กชายและเด็กหญิงในบ้านจะไม่ชอบซึ่งกันและกัน เพิ่มความต่อต้านระหว่างเพศ

เด็กอายุ 10 ปี จะเป็นที่ชื่นใจของพ่อแม่อีกครั้ง จะว่านอนสอนง่ายไม่ค่อยจะขัดขืน หักล้างในสิ่งที่ผู้ใหญ่ต้องการให้เขากระทำ เด็กระหว่าง 10-11 ปี เป็นเด็กดีในสายตาของครูอีกด้วย เหตุการณ์ทุกอย่างดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย โลกทั้งโลกสดชื่นสำหรับเด็กวัยนี้ทุกสิ่งทุกอย่างไม่ค่อยขวางหูขวางตาเหมือนกับชีวิตที่ผ่านมา

ถ้าลองถามเด็กอายุ 10-11 ปี ว่าเขารักใครมากที่สุดในโลก อาจพบคำตอบว่า “รักคุณพ่อคุณแม่ครับ” อายุระหว่างนี้พูดได้รวม ๆ ว่าทุกสิ่งทุกอย่างคงอยู่ในรูปสมดุลดวงใจ มีชีวิตจิตใจ นอนหลับสนิท หายเหนื่อยเร็ว เผชิญปัญหาได้ดี เชื่อตัวเอง และควบคุมร่างกายได้ดี การเล่นของเด็กหญิงเด็กชายแตกต่างกัน ความสามารถในการใช้มือเพิ่มขึ้น เริ่มคิดในสิ่งที่ป็นนามธรรมได้คิดได้กว้างขวางและเป็นรายละเอียด

ข้อสังเกตสำหรับเด็กในวัย 9-11 ปี

1. เด็กวัยนี้ต้องการความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจจากผู้ใหญ่

2. เด็กไม่ชอบการลงโทษทั้งทางกายและทางใจ เช่น การยึดเอาของที่รักที่สุดไป การดูค่าการประจาน เด็กเห็นว่าเป็นการทารุณต่อจิตใจเกินไป

3. เด็กไม่ชอบการวิพากษ์วิจารณ์ของผู้ปกครอง เกี่ยวกับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายรูปร่างหน้าตาไปในทางที่ไม่ดี แต่เด็กจะห่วงใยร่างกาย สุขภาพของตนเองมาก

4. เด็กไม่ต้องการฟังผู้ใหญ่ กลุ่มหรือคณะมีอิทธิพลสำหรับเด็กในวัยนี้

5. ในระยะนี้เด็กต้องการอาหารมากกว่าในระยะที่แล้วมาเด็กควรจะได้รับ การสั่งสอนให้รู้จักเลือกอาหารที่มีคุณค่าและเหมาะสม

6. ทั้งเด็กหญิงและเด็กชายต้องการพักผ่อน เพราะร่างกายกำลังเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว

7. ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับท่านั่ง ท่ายืน เดิน การทรงตัว

8. ทั้งเด็กหญิงและเด็กชาย อยู่ในระยะที่มีกำลังมาก แต่การใช้กำลังต้องไม่หักโหมจนเกินไป

ความต้องการและความสนใจ

เนื่องจากความสนใจและความต้องการขึ้นอยู่กับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย ในที่นี้จะเน้นหนักถึงความ ต้องการและความสนใจของเด็กอายุ 6-12 ปี เพราะเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ต้องไปโรงเรียน ทางโรงเรียนควรจะได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามความต้องการและความสนใจของเด็กวัยต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ในขั้นแรกจะกล่าวถึงความ ต้องการขั้นมูลฐานของมนุษย์เสียก่อน เพราะความต้องการชนิดนี้เป็นความต้องการตามธรรมชาติ

ความต้องการของเด็กแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ความต้องการทางกาย (Physical Needs) ได้แก่

1.1 อาหาร น้ำ อากาศ อุณหภูมิที่เหมาะสม

1.2 เครื่องนุ่งห่ม

1.3 ที่อยู่อาศัย

1.4 ยารักษาโรค

1.5 ความต้องการการเคลื่อนไหว

1.6 การพักผ่อน

1.7 การขับถ่าย

1.8 ความต้องการทางเพศ

2. ความต้องการทางจิตวิทยา (Psychological Needs) คือ ความต้องการทางอารมณ์ สังคม ความต้องการประเภทนี้เป็นสิ่งที่เกิดการเรียนรู้ภายหลัง ความต้องการทางจิตวิทยาที่สำคัญๆ ได้แก่

2.1 ความต้องการความรัก อยากให้คนอื่นรักตน แสดงความรักต่อตน ขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะรักคนอื่นหรือสิ่งอื่นด้วย ถ้าขาดจะปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยาก อาจกลายเป็นคนที่ตั้งตนเป็นศัตรูต่อคนอื่นหรือแยกตนออกจากสังคมโดยสิ้นเชิง

2.2 ความต้องการความปลอดภัย เพื่อให้รู้สึกว่าคุณอยู่ในสภาพมั่นคงและได้รับการปกป้องรักษาอย่างดี ถ้าขาดอาจรู้สึกหวาดกลัว และต้องการให้คนอื่นมาปกป้องเป็นพิเศษ

2.3 ความต้องการอิสรภาพ ต้องการดำรงชีพอย่างเป็นอิสระ สามารถครองตนได้และตัดสินใจได้เอง เด็กแสดงให้เห็นว่ามีความต้องการชนิดนี้มาตั้งแต่เล็กๆ คือ พยายามทำในสิ่งที่ตนเองพอจะทำเองได้ ถ้าผู้ใหญ่มาช่วยมักจะโกรธ ยิ่งในเด็กวัยรุ่นมีความต้องการชนิดนี้มาก

2.4 ความต้องการตำแหน่งหรือฐานะทางสังคม หมายถึงต้องการอยู่ร่วมกันกับคนอื่น ให้คนอื่นยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนั้น คนที่ไม่สามารถสนองความต้องการนี้จะกลายเป็นคนไม่เข้าสังคม หรือคอยรุกรานคนอื่น ความต้องการของเด็กแต่ละวัยไม่เท่ากัน จึงจะแยกกล่าว แต่ละวัยไป

ความต้องการของวัยเด็กตอนกลาง (อายุ 9-11 ปี)

เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน จะสนใจการเล่นมากกว่าอื่น แต่เมื่อเข้าโรงเรียนความสนใจในการเล่นที่ไม่มีจุดหมายก็เปลี่ยนไปทำกิจกรรมที่เป็นเรื่องราวขึ้น วงความสนใจได้ขยายออกไปคือ สนใจสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ สีสันสะดุดตา สนใจสัตว์เลี้ยง ภาพระบายสี การเล่นที่ใช้กำลังแขนขา และเมื่อเข้าวัยเด็กตอนปลายความสนใจจะเปลี่ยนเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัย วิทยาศาสตร์ เรื่องที่เกิดขึ้นจริงและเรื่องของเด็กวัยเดียวกัน

เด็กจะอยากรู้อยากเห็น สนใจสิ่งต่างๆ ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร และมันทำงานอย่างไร ความสนใจอันนี้ช่วยให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต สามารถจดจำคำบอกเล่าหรือเหตุการณ์ที่ผ่านพบมาได้ เด็กวัยนี้มีความสนใจอยากทำโน่นทำนี่ และมีความพยายามที่จะทำให้สำเร็จ รู้จักชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้นสิ่งนี้ เด็กจะสนใจถามสิ่งต่างๆ ชอกแชกมากยิ่งขึ้น อยากรู้อะไรสิ่งต่างๆ เกิดอย่างไร ทำไมจึงเกิด เราจะประกอบสิ่งต่างๆ ขึ้นได้อย่างไร และจะทำอย่างไรต่อไป ความสนใจแรงกล้า และไม่ริรอที่จะทำอะไรใหม่ ชอบทำงานที่ตนไม่เคยทำ

ช่วงแห่งความสนใจจะนานเข้าจนพอที่จะประดิษฐ์งานละเอียดๆ หรืองานที่ต้องใช้ฝีมือได้บ้าง และมีความสนใจประกอบงานนั้นๆ จนเป็นผลสำเร็จ มีความพิถีพิถันในการทำงานพอสมควร และสนใจที่จะได้รับคำแนะนำเพื่อจะทำได้ดีขึ้น สามารถเข้าใจคำชี้แจงง่ายๆ และทำตามได้เป็นขั้นๆ เด็กวัย 9-12 ปี จะเรียกว่า “วัยเล่น” ซึ่งเด็กชายจะชอบแสดงบทบาทตามวิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์หรือเล่นเครื่องกลไก

ความสนใจในการอ่าน เด็กจะเริ่มอ่านหนังสือตามความสามารถของตน เด็ก 9-11 ขวบชอบเรื่องผจญภัยตื่นเต้น ลึกลับ พิศวง ความกล้าหาญ ความมีน้ำใจนักกีฬา การกีฬา นิทานสัตว์ต่างๆ และการตุน (โดยเฉพาะวัย 9-10 ปี ชอบอ่านการ์ตูนมาก) การฟังวิทยุและดูโทรทัศน์ โดยทั่วไปเด็กวัยนี้จะชอบเพลงที่มีจังหวะเร็วๆ เพลงต่างประเทศ นิยายรัก การออกอากาศแข่งขัน (เช่น รายการ Pop Top, บันไดดารา) ละครประวัติศาสตร์ เด็กชายชอบรายการอาชญากรรม นิยาย เพลง ดาราภาพยนตร์

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

เด็กในวัยประถมศึกษาจะมีช่วงความสนใจสั้นมาก มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สูง แต่ยังต้องการความช่วยเหลือและคำแนะนำในการตัดสินใจ เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น โดยจะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะถามอยู่เสมอว่า “ทำไม” เด็กจะมีจินตนาการที่ดี มีการแสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ เด็กประถมส่วนใหญ่จะตั้งความหวังในการทำงานสูงและต้องการทำงานให้สมบูรณ์ที่สุด ถ้าเด็กไม่สามารถทำได้ตามที่หวัง เด็กจะเกิดความรู้สึกผิดหวังและเสียใจ ครูจำเป็นจะต้องจัดกิจกรรมพลศึกษาที่ง่ายๆ ให้อ่อน และจึงเพิ่มความยากขึ้นตามลำดับเพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจ เด็กจะรู้ความสามารถของตนเองและมีโอกาสประสบความสำเร็จ

จิรกรรม ศิริประเสริฐ (2543: 23) กล่าวว่า เด็กในวัยประถมศึกษา เป็นเด็กที่มีช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นวัยที่สนุกสนาน มีความกระตือรือร้น ความรับผิดชอบเป็นช่วงที่มีการพัฒนาที่ดีและมีความพร้อม สามารถผจญกับสถานการณ์ใหม่ๆ ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเริ่มสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อยากรู้ อยากเห็น การเข้าเรียนในวัยประถมศึกษา เป็นก้าวแรกที่เด็กจะได้ใช้เวลาในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ นอกเหนือจากที่บ้าน ซึ่งถือว่าเป็นการก้าวสู่โลกของผู้ใหญ่ เป็นการฝึกใช้ชีวิตในกลุ่ม ทำให้เด็กรู้จักการอยู่ในสังคม มีการแบ่งปันและยอมรับในผู้อื่นได้

โรเบิร์ต ฮาวิกฮอร์ส (จิรกรรม ปนาทกุล. 2531; อ้างอิงจาก Robert Havighurst. 1987: 67) มีความคิดรวบยอดว่า การได้รับความสำเร็จจากงานพัฒนาการ ซึ่งหมายถึง งานที่เกิดขึ้นปกติเป็นกระบวนการพัฒนาการในแต่ละวัย โดยอาศัยพื้นฐานทางสรีรวิทยา วัฒนธรรมและจิตวิทยา เช่น ในวัยเด็ก เด็กเรียนรู้ที่จะเดิน รับประทานอาหาร พุด ปรับตัวเข้ากับเพื่อนรุ่นเดียวกัน

โรเบิร์ต ฮาวิกฮอร์ส แบ่งระยะพัฒนาการเป็น 6 ระยะ ได้แก่ วัยเด็กและวัยเด็กตอนต้น (อายุแรกเกิด-5 ปี) วัยเด็กตอนกลาง (อายุ 6-12 ปี) วัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนปลาย (อายุ 13-18 ปี) วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (อายุ 19-29 ปี) วัยผู้ใหญ่ตอนกลาง (อายุ 30-60 ปี) และวัยชรา (อายุ 61 ปี-มากกว่า) ซึ่งจะกล่าวถึงเฉพาะวัยเด็กตอนกลาง (อายุ 6-12 ปี) ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา

พัฒนาการของวัยเด็กตอนกลาง (อายุ 6-12 ปี) ตามความคิดของฮาวิกฮอร์ส มีดังนี้

1. เรียนรู้ทักษะทางด้านร่างกายซึ่งจำเป็นสำหรับการเล่นเกมต่างๆ
2. สร้างทัศนคติที่ดีต่อตนเอง
3. เรียนรู้ที่จะเข้ากับเพื่อนฝูงที่มีอายุรุ่นเดียวกัน
4. เรียนรู้บทบาททางเพศที่เหมาะสม
5. พัฒนาทักษะพื้นฐานต่างๆ ในการอ่าน เขียน
6. พัฒนาความคิดรวบยอดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน
7. พัฒนาเกี่ยวกับเรื่องศีลธรรม จรรยาและค่านิยม
8. สามารถช่วยเหลือตนเองได้
9. ทัศนคติเป็นที่ยอมรับของสังคม

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพัฒนาการของเด็กนั้น มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการด้านกลไก พัฒนาการด้านสติปัญญา พัฒนาการด้านสังคม และอารมณ์ จะมีอิทธิพลต่อกัน พัฒนาการด้านหนึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการด้านอื่นๆ และพัฒนาการทุกๆ ด้านเหล่านี้จะมีผลต่อการพัฒนาการโดยรวมของเด็ก ครูพลศึกษาจำเป็นต้องเข้าใจถึงลำดับขั้นการเจริญเติบโต และพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ รู้ความต้องการและความสนใจของเด็กวัยประถมศึกษา เพื่อจะได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เด็กพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไว้ดังนี้

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช (2546) ให้ความหมายว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการวัดความสำเร็จทางการเรียน หรือวัดประสบการณ์ทางการเรียนที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอน โดยวัดตามจุดมุ่งหมายของการสอนหรือวัดผลสำเร็จจากการศึกษาอบรมในโปรแกรมต่าง ๆ

สมพร เชื้อพันธ์ (2547) สรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา หมายถึงความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่างๆของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่างๆ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และพะเยาว์ ยินดีสุข (2548) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึงขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

ปราณี กองจินดา (2549) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย และยังได้จำแนกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน

ไพโรจน์ คะเชนทร์ (2556) ให้คำจำกัดความผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คือคุณลักษณะ รวมถึงความรู้ความสามารถของบุคคลอันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน หรือ มวลประสบการณ์ทั้งปวงที่บุคคลได้รับจากการเรียนการสอน ทำให้บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ของสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการตรวจสอบระดับความสามารถสมองของบุคคลว่าเรียนแล้วรู้อะไรบ้าง และมีความสามารถด้านใดมากน้อยเท่าไร ตลอดจนผลที่เกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งในโรงเรียน ที่บ้าน และสิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งความรู้สึก ค่านิยม จริยธรรมต่างๆ ก็เป็นผลมาจากการฝึกฝนด้วย

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนการสอนที่จะทำให้ นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และสามารถวัดได้โดยการแสดงออกมาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความจำเป็นต่อการเรียนการสอน หรือการตัดสินผลการเรียน เพราะเป็นการวัดระดับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลหลังจากที่ได้รับการฝึกฝน โดยอาศัยเครื่องมือประเภทแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ซึ่งเป็นเครื่องมือที่นิยมมากที่สุด

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของ Bloom (1982) ถือว่าสิ่งใดก็ตามที่มีปริมาณอยู่จริงสิ่งนั้นสามารถวัดได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก็อยู่ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว ซึ่งผลการวัดจะเป็นประโยชน์ใน

ลักษณะทราบและประเมินระดับความรู้ ทักษะและเจตคติของนักเรียน และระดับความรู้ความสามารถตามแนวคิดของ Bloom มี 6 ระดับ ดังนี้

1) ความจำ คือ สามารถจำเรื่องต่าง ๆ ได้ เช่น คำจำกัดความสูตรต่าง ๆ วิธีการ เช่น นักเรียนสามารถบอกชื่อสารอาหาร 5 ชนิดได้ นักเรียนสามารถบอกชื่อธาตุที่เป็นองค์ประกอบของโปรตีนได้ครบถ้วน

2) ความเข้าใจ คือ สามารถแปลความ ขยายความ และสรุปใจความสำคัญได้

3) การนำไปใช้ คือ สามารถนำความรู้ ซึ่งเป็นหลักการ ทฤษฎี ฯลฯ ไปใช้ในสภาพการณ์ที่ต่างออกไปได้

4) การวิเคราะห์ คือ สามารถแยกแยะข้อมูลและปัญหาต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อยเช่น วิเคราะห์องค์ประกอบ ความสัมพันธ์ หลักการดำเนินการ

5) การสังเคราะห์ คือ สามารถนำองค์ประกอบ หรือส่วนต่าง ๆ เข้ามารวมกันเป็นหมวดหมู่อย่างมีความหมาย

6) การประเมินค่า คือ สามารถพิจารณาและตัดสินจากข้อมูล คุณค่าของ หลักการโดยใช้มาตรการที่ผู้อื่นกำหนดไว้หรือตัวเองกำหนดขึ้น

เยาวตี วิบูลย์ศรี (2540) ได้กล่าวถึงข้อตกลงเบื้องต้นที่ควรคำนึงถึงในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ไว้ดังนี้

1) เนื้อหา หรือทักษะภายในขอบเขตที่ครอบคลุมในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์นั้น จะต้องสามารถจำกัดอยู่ในรูปของพฤติกรรม ซึ่งมีความเฉพาะเจาะจงในลักษณะที่จะสื่อสารไปยังบุคคลอื่นได้ ถ้าเป้าหมายทางการศึกษาไม่สามารถจำกัดอยู่ในรูปของพฤติกรรมแล้ว ย่อมไม่สามารถที่จะวัดได้ในลักษณะของผลสัมฤทธิ์ได้อย่างชัดเจน

2) ผลผลิตที่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วัดนั้น จะต้องเป็นผลผลิตเฉพาะที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการเท่านั้น จะวัดผลผลิตผลอย่างอื่นไม่ได้

3) ผลสัมฤทธิ์หรือความรู้ต่าง ๆ ที่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์วัดได้นั้น ถ้าจะนำไปเปรียบเทียบกันแล้ว ผู้เข้าสอบทุกคนจะต้องมีโอกาสได้เรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ เท่าเทียมกัน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

สมบูรณ์ ต้นยะ (2545) ได้ให้ความหมายว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนเป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมทางสมองของผู้เรียนว่ามีความรู้ ความสามารถใน เรื่องที่เรียนรู้อยู่แล้ว หรือได้รับการฝึกฝนอบรมมาแล้วมากน้อยเพียงใด ส่วน พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2544) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็น แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้อยู่แล้ว ว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2545) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้อยู่แล้วว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2545) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมกรรมการเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพด้านสมรรถภาพด้านต่างๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้ว มากน้อยเพียงใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึงแบบทดสอบหรือชุดของข้อสอบที่ใช้วัดความสำเร็จหรือความสามารถในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด

ดังนั้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ และทักษะความสามารถจากการเรียนรู้ในอดีตหรือในสภาพปัจจุบันของแต่ละบุคคล

ประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพโรจน์ คณะจันทร์ (2556) ได้จัดประเภทของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเอง (Teacher made tests) และแบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) ซึ่งทั้ง 2 ประเภทจะถามเนื้อหาเหมือนกัน คือถามสิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนซึ่งจัดกลุ่มพฤติกรรมได้ 6 ประเภท คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในการทดสอบผู้เรียนในชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบทดสอบปรนัย (Objective tests) ได้แก่ แบบถูก – ผิด (True-false) แบบจับคู่ (Matching) แบบเติมคำให้สมบูรณ์ (Completion) หรือแบบคำตอบสั้น (Short answer) และแบบเลือกตอบ (Multiple choice)

1.2 แบบอัตนัย (Essay tests) ได้แก่ แบบจำกัดคำตอบ (Restricted response items) และแบบไม่จำกัดคำตอบ หรือ ตอบอย่างเสรี (Extended response items)

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized tests) เป็นแบบทดสอบที่สร้าง โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ในเนื้อหา และมีทักษะการสร้างแบบทดสอบ มีการวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ มีคำชี้แจงเกี่ยวกับการดำเนินการสอบ การให้คะแนนและการแปลผล มีความเป็นปรนัย (Objective) มีความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) แบบทดสอบมาตรฐาน ได้แก่ California Achievement Test, Iowa Test of Basic Skills, Stanford Achievement Test และ the Metropolitan Achievement tests เป็นต้น

3. แบบปากเปล่า เป็นการทดสอบที่อาศัยการซักถามเป็นรายบุคคล ใช้ได้ผลดีถ้ามีผู้เข้าสอบจำนวนน้อย เพราะต้องใช้เวลาถามได้ละเอียด เพราะสามารถโต้ตอบกันได้

4. แบบเขียนตอบ เป็นการทดสอบที่เปลี่ยนแปลงมาจากการสอบแบบปากเปล่า เนื่องจากจำนวนผู้เข้าสอบมากและมีจำนวนจำกัด แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

4.1 แบบความเรียง หรืออัตนัย เป็นการสอบที่ให้ผู้ตอบได้รวบรวมเรียบเรียงคำพูดของตนเอง ในการแสดงทัศนคติ ความรู้สึก และความคิดได้อย่างอิสระภายใต้หัวข้อเรื่องที่กำหนดให้ เป็นข้อสอบที่สามารถ

วัดพฤติกรรมด้านการสังเคราะห์ได้อย่างดี แต่มีข้อเสียที่การให้คะแนน ซึ่งอาจไม่เที่ยงตรง ทำให้มีความเป็นปรนัยได้ยาก

4.2 แบบจำกัดคำตอบ เป็นข้อสอบ ที่มีคำตอบถูกใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้อย่างจำกัด ข้อสอบแบบนี้ แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ แบบถูกผิด แบบเติมคำ แบบจับคู่ และแบบเลือกตอบ

5. แบบปฏิบัติ เป็นการทดสอบที่ผู้สอบได้แสดงพฤติกรรมออกมาโดยการกระทำหรือลงมือปฏิบัติจริงๆ เช่น การทดสอบทางดนตรี ช่างกล พลศึกษา เป็นต้น

4. พฤติกรรมที่คาดหวังทางด้านสติปัญญา

การกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ครอบคลุมจุดมุ่งหมายแต่ละด้าน มีข้อยุ่งยากอยู่ที่การกำหนดพฤติกรรมที่คาดหวัง จำเป็นที่ผู้กำหนดจะต้องเข้าใจก่อนว่า ในแต่ละด้านนั้นมีจุดมุ่งหมายย่อย ๆ อะไรบ้าง และมีพฤติกรรมอะไรบ้าง ทั้งนี้เพื่อมิให้พฤติกรรมที่คาดหวังเป็นเพียงพฤติกรรมง่าย ๆ ในระดับต่ำ เพราะจะเป็นผลให้การเรียนการสอนไม่ส่งเสริมพฤติกรรมขั้นสูงที่มีคุณค่ามากกว่า ในเอกสารนี้จะกล่าวถึงพฤติกรรมที่คาดหวังสำหรับด้านสติปัญญาเท่านั้น (2558: 44-48)

เมเกอร์ (2009: 21) ได้เสนอว่าองค์ประกอบของจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1. พฤติกรรมหรือทักษะที่ผู้เรียนแสดงออก จุดประสงค์จะต้องอธิบายสิ่งที่ผู้เรียนสามารถทำได้ ไม่ใช่กิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูให้ทำความของจุดประสงค์ประกอบด้วย การกระทำและเนื้อหา ยกตัวอย่างเช่น วาดภาพเหมือนของตัวเอง วิเคราะห์โจทย์เลข

2. เงื่อนไขการแสดงพฤติกรรมหรือการทำงานของนักเรียน จุดประสงค์จะต้องระบุสภาพของการทำงาน ซึ่งเป็นสิ่งเร้าภายนอก หรืออุปกรณ์/เครื่องมือที่ให้ผู้เรียนใช้ในขณะปฏิบัติงาน ยกตัวอย่างเช่น อนุญาตให้ผู้เรียนใช้เครื่องคิดเลขในการคำนวณเลข หลังการอ่านหนังสือจบ นักเรียนสามารถสรุปสาระสำคัญได้

3. เกณฑ์ในการแสดงพฤติกรรมเพื่อใช้ในการประเมินการปฏิบัติงานของผู้เรียน เกณฑ์มักระบุในรูปของความถูกต้อง เวลาที่ใช้ หรือระดับคุณภาพในการแสดงพฤติกรรมของผู้เรียนซึ่งเป็นที่ยอมรับเกณฑ์อาจจะระบุในเชิงปริมาณที่สามารถเจนนับได้ หรือเกณฑ์ในเชิงคุณภาพซึ่งบอกลักษณะของพฤติกรรม ซึ่งเป็นที่ยอมรับของผู้เชี่ยวชาญ ดังนั้นหากต้องการเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถ ในระดับใดก็ควรเลือกใช้คำกริยาที่ชี้บ่งให้เห็นขั้นพฤติกรรมในระดับนั้น หรือกำหนดเกณฑ์ที่ชี้ให้เห็นสภาพ ที่ต้องการพัฒนา ยกตัวอย่างเช่น แก้ปัญหาได้ถูกต้อง 2 ใน 3 ข้อ โยนลูกบอลได้ 10 ครั้ง ภายใน 1 นาที

หลักการเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

การเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมในแต่ละองค์ประกอบ ควรมีหลักการดังนี้

1. ข้อความที่ใช้บรรยายพฤติกรรมต้องชัดเจน เฉพาะเจาะจง ไม่สับสน เป็นพฤติกรรมที่สามารถสังเกตเห็นได้ เช่น คำที่แสดงพฤติกรรมด้านความรู้ ใช้คำว่า ระบุ บอก อธิบาย ให้นิยาม สาธิต เป็นต้น แทนคำที่มีลักษณะกำกวม ไม่สามารถสังเกตพฤติกรรมได้ เช่น คำว่า “รู้” “เข้าใจ” ส่วนคำที่แสดงพฤติกรรมที่บอกเจตคติ นิยมใช้คำที่ให้ผู้เรียนเลือก ตัดสินใจแสดงพฤติกรรมที่มาจากความรู้สึกแทน คำว่า “ซาบซึ้ง” ซึ่งไม่เห็น

พฤติกรรมจึงเป็นคำที่ไม่ควรใช้ สำหรับพฤติกรรมเกี่ยวกับทักษะทางกาย มี ลักษณะที่ชัดเจนในตัวเองเพราะ ผู้เรียนต้องแสดงพฤติกรรมให้ปรากฏจึงไม่เป็นปัญหา ตัวอย่างเช่น

นักเรียนแต่งประโยคที่มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ประธาน กริยา และกรรมได้ถูกต้อง

นักเรียนเลี้ยงลูกวอลเลย์บอลได้ต่อเนื่องอย่างน้อย 50 ลูก

นักเรียนส่งงานทุกชิ้นที่ครูมอบหมายในเวลาที่กำหนด

2. การบอกเงื่อนไขของการแสดงพฤติกรรม พิจารณาจากสิ่งเร้าหรือตัวช่วยที่ผู้เรียนนำไป เชื่อมโยงกับความรู้/ความคิดรวบยอดที่เก็บไว้ในโครงสร้างทางปัญญา ทำให้ผู้เรียนสามารถระลึกได้และ นำกลับมาใช้ในการปฏิบัติงาน

เงื่อนไขการเรียนรู้ พฤติกรรมที่แสดงออก

ตัวอย่าง เช่น นักเรียนบอกเลขสองหลักโดยคิดในใจได้ถูกต้อง จำนวน 8 ข้อ ใน 10 ข้อ

นักเรียนยืนตรงแสดงความเคารพทุกครั้งเมื่อได้ยินเสียงเพลงชาติไทย

3. การกำหนดเกณฑ์ในการแสดงพฤติกรรม สามารถเขียนเกณฑ์ได้หลายลักษณะขึ้นกับเกณฑ์ที่ใช้และประเภทของพฤติกรรมการเรียนรู้ ได้แก่

3.1 เกณฑ์ความถูกต้องความรู้ที่เป็นข้อเท็จจริง กฎหรือทฤษฎีที่เป็นเนื้อหาซึ่งมีคำตอบที่ถูกต้องแน่นอนอยู่แล้ว เกณฑ์ก็คือความถูกต้องตรงตามเนื้อหา

3.2 เกณฑ์ความรอบรู้ หมายถึง เกณฑ์ที่แสดงว่ารู้จริง ทำได้จริง ใช้เกณฑ์การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ถูกต้องเท่ากับหรือตั้งแต่น้อยละ 80 ขึ้นไป

3.3 เกณฑ์ด้านทักษะ จะพิจารณาจากรายการของพฤติกรรมที่คาดหวังให้แสดงได้ซึ่งใช้ ระยะเวลาหรือความถี่ในการแสดงพฤติกรรมหรือลักษณะของการตอบสนองซึ่งเป็นที่ยอมรับจาก ผลการวิจัย

3.4 เกณฑ์ด้านเจตคติ พิจารณาจากจำนวนครั้งของการแสดงพฤติกรรมที่น่าพอใจ ในสถานการณ์ที่จัดขึ้นโดยใช้แบบตรวจสอบรายการพฤติกรรมจากการสังเกตขณะทำงาน ตัวอย่างจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่กำหนดเกณฑ์ในการแสดงพฤติกรรม เช่น นักเรียนเลี้ยงลูกวอลเลย์บอลได้ต่อเนื่องอย่างน้อย 50 ลูก นักเรียนจัดพานไหว้ครูด้วยวัสดุอุปกรณ์ที่กำหนดได้สำเร็จในเวลา 3 ชั่วโมง

ประเภทของจุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้แบ่งตามลักษณะการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เสนอโดยบลูม (Bloom) แครทโรล (Krathohl) และแฮร์โรว์ (Harrow) ออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain) ด้านทักษะพิสัย (psychomotor domain) และด้านจิตพิสัย (affective domain) (Kellough & Roberts, 1991, pp. 210-218)

1. ด้านพุทธิพิสัย จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย หมายถึง จุดประสงค์ที่แสดง ความสามารถของสติปัญญาในการประมวลข้อมูล พฤติกรรมที่ขี้บ่งความสามารถในด้านนี้สามารถแบ่งได้ 6 ระดับจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่ซับซ้อน ดังนี้

1.1 ความรู้ ความจำ (knowledge) หมายถึง การรับรู้ข้อมูล ความรู้ความสามารถในการระลึกได้ จำได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความสามารถระดับสูงขึ้นไป คำกริยาที่ใช้บ่งบอกพฤติกรรม

ในระดับนี้ ได้แก่ เลือก ระบุ อธิบาย เติมคำให้สมบูรณ์ ชี้บ่ง จัดทำรายการ จับคู่ เรียกชื่อ ระบุ จํา บอก และ กำหนด เป็นต้น

1.2 ความเข้าใจ (comprehension) หมายถึง ความสามารถในการแปลความ อธิบาย ความรู้ ตีความ คาดคะเน คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ เปลี่ยน อธิบาย ประมาณการ ขยายความ สรุป อ้างอิง แปลความหมาย คาดคะเน ตีความ ขยายความ อุปมาอุปมัย ลงสรุป และยกตัวอย่าง เป็นต้น

1.3 การนำไปใช้ (application) หมายถึง ความสามารถในการนำข้อมูลไปใช้ คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ การประยุกต์ การคำนวณ การสาธิต การพัฒนา การค้นพบ การดัดแปลง การดำเนินการ การมีส่วนร่วม การแสดง วางแผน ทำนาย เชื่อมโยง แสดงและทำให้ดู เป็นต้น

1.4 การวิเคราะห์ (analysis) หมายถึง ความสามารถในการพิจารณาแยกแยะองค์ประกอบย่อย ด้วยเกณฑ์หรือคุณสมบัติที่กำหนด คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ วิเคราะห์ แยกแยะ จัดพวก จัดชั้น จัดประเภท จัดกลุ่ม เปรียบเทียบ หาความแตกต่าง วิจารณ์ แสดงแผนภูมิ จำแนก สรุปอ้างอิง และกำหนดองค์ประกอบ เป็นต้น

1.5 การสังเคราะห์ (synthesis) หมายถึง ความสามารถในการรวบรวมองค์ประกอบย่อย เพื่อการสร้างสิ่งใหม่ที่มีคุณลักษณะแตกต่างจากเดิม ได้แก่ การออกแบบ วางแผน และนำเสนอโครงการ คำกริยาที่แสดงทักษะการสังเคราะห์ ได้แก่ จัดเตรียม จัดประเภท แบ่งพวก ผสมผสาน รวบรวม กำหนด สร้าง ออกแบบ พัฒนา ผลิต ดัดแปลง จัดระบบ วางแผน ปฏิรูป วางระบบ ปรับปรุง ทบทวน สรุปรวบยอด สังเคราะห์ ประพันธ์ แต่ง นำเสนอ และจัดการแสดง เป็นต้น

1.6 การประเมินคุณค่า (evaluation) เป็นระดับขั้นสูงสุดของความสามารถทางสติปัญญา หมายถึง การแสดงความคิดเห็นและการตัดสินคุณค่า คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ โต้แย้ง ประเมิน เปรียบเทียบ สรุปความ วิจารณ์ ตัดสิน อธิบาย ตีความ จัดลำดับที่ จัดชั้น และเทียบกับมาตรฐาน เป็นต้น

2. ด้านจิตพิสัย จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านจิตพิสัย หมายถึง จุดประสงค์ที่แสดงพฤติกรรม ที่เกี่ยวกับความรู้สึก เจตคติและค่านิยม ซึ่งการเรียนรู้ด้านเจตคติและค่านิยม มีลำดับขั้นของการเกิด พฤติกรรมดังนี้

2.1 การรับรู้ (receiving) เป็นลำดับของการตระหนัก รับรู้ต่อสิ่งเร้า ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความรูสึกพึงพอใจ นักเรียนจะแสดงออกให้เห็นถึงความตั้งใจ ความสนใจ ต่อสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ ที่ได้รับ คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ ถาม เลือก อธิบาย ตอบ บอกชื่อ สาธิต ระบุ บอกความแตกต่าง และบอกจุดเด่น เป็นต้น

2.2 การตอบสนอง (responding) เป็นขั้นของการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งอาจเนื่องมาจากการถูกควบคุมซึ่งเป็นปัจจัยจากภายนอก หรือโดยความสนใจของนักเรียนเองซึ่งเป็นปัจจัยภายใน เพราะเห็นว่าสิ่งเร้านั้นน่าสนใจ หรือเกิดความพึงพอใจต่อสิ่งเร้านั้น คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ พิสูจน์ รวบรวม ทำตามคำสั่ง แสดง ฝึกปฏิบัติ นำเสนอ และเลือก เป็นต้น

2.3 การเห็นคุณค่า (valuing) เป็นขั้นที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้วยความเชื่อ ความประทับใจ ความซาบซึ้ง และศรัทธาที่มีต่อสิ่งนั้นด้วยตัวของนักเรียนเอง คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ อธิบาย ทำตาม ริเริ่ม เข้าร่วม นำเสนอ และทำให้สมบูรณ์ เป็นต้น

2.4 การจัดระเบียบ (organizing) เป็นขั้นที่นักเรียนสร้างระบบค่านิยมส่วนตนขึ้นมา โดยการยอมรับและจัดระเบียบคุณค่าต่าง ๆ ให้เชื่อมโยงเข้ากับค่านิยมเดิมที่มีมาก่อนของตนเอง เป็นค่านิยมในชีวิต คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ จัดระเบียบ รวบรวม สรุป บูรณาการ ดัดแปลง จัดลำดับ สังเคราะห์ สร้างและจัดระบบ เป็นต้น

2.5 การสร้างระบบค่านิยมของตนเอง (internalization of values) เป็นจุดประสงค์ ระดับสูงสุด พฤติกรรมในระดับนี้มีความคงเส้นคงวา แน่นอนไม่เปลี่ยนแปลงต่อความเชื่อของตนเอง คำกริยาที่ใช้ ได้แก่ ปฏิบัติ แสดงออก แก้ปัญหา ประกาศตัว แสดงตน อุทิศตน ทุ่มเท ยอมรับ และเกิดสำนึก เป็นต้น

3. ด้านทักษะพิสัย ทักษะเป็นความสามารถทางกาย ที่อาศัยการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อในการทำงาน เช่น ทักษะที่อาศัยการทำงานของกล้ามเนื้อมัดใหญ่เป็นหลัก ได้แก่ การเล่นกีฬาต่าง ๆ การเดินรำ เป็นต้น ทักษะที่อาศัยการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นหลัก ได้แก่ การใช้มือและสายตาประกอบกัน ได้แก่ งานช่างฝีมือต่าง ๆ การประกอบอาหาร การทำงานประดิษฐ์ การเล่นเครื่องดนตรี เป็นต้น การจัดประเภทของจุดประสงค์ด้านทักษะพิสัยนี้ยังไม่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง แต่ได้มี การนำเสนอทักษะที่เป็นความสามารถทางกายที่มีการพัฒนามาเป็นลำดับขั้นตั้งแต่เกิด

5. การสอนวิชาการ

การสอนวิชาการ เป็นภาวะอันหนักแก่ผู้สอนอย่างยิ่ง เพราะนักเรียนในชั้นมีทั้งเรียนเก่งและนักเรียนที่เรียนอ่อน ถ้าครูพลศึกษาสอนโดยวิธีเดียวกันนักเรียนที่เรียนเก่งก็สามารถเข้าใจได้รวดเร็วและไม่มีปัญหามากนัก แต่นักเรียนที่เรียนอ่อนอาจไม่เข้าใจมากนัก จึงทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องหาวิธีการสอนที่จะให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าใจได้ และสนองต่อความแตกต่างทางสติปัญญา (ยุพิน พิพิธกุล. 2557: 276) ดังนั้น การสอนวิชาพลศึกษาเพื่อให้ได้ผลดี และเป็นไปตามความสามารถหรือความแตกต่างระหว่างบุคคล ยุพิน พิพิธกุล (2557: 174) ได้เสนอวิธีการสอนพลศึกษาไว้หลายวิธีคือ

1. วิธีสอนแบบบอกให้รู้ เป็นวิธีสอนที่ครูเป็นผู้บอกให้นักเรียนเป็นผู้ตีความ เมื่อครูปรารถนาที่จะให้นักเรียนรู้เรื่องใด ครูก็จะอธิบายและมักจะสรุปเสียเอง ในขณะที่ครูอธิบายนั้น ครูจะวิเคราะห์ แยกแยะให้เห็น และตีความให้นักเรียนเข้าใจ ครูอาจจะมีส่วนการสอนมาแสดงให้ดู แต่ครูใช้ประกอบการอธิบายหรือการบอกของครูเพื่อให้นักเรียนติดตามในการสอนกฎหรือสูตร ครูมักจะบอกสูตรนั้นและบอกว่าจะนำไปใช้อย่างไร โดยยกตัวอย่างประกอบ เสร็จแล้วครูก็ให้นักเรียนลองทำแบบฝึกหัดโดยใช้สูตรนั้น ถ้านักเรียนทำได้ก็แสดงว่านักเรียนเข้าใจ

2. วิธีสอนแบบบรรยาย เป็นการสอนแบบบอกให้รู้เช่นเดียวกัน การสอนแบบนี้ครูจะเป็นฝ่ายพูดเป็นส่วนมาก โดยมุ่งจะป้อนเนื้อหาวิชาให้แก่ นักเรียนเพียงฝ่ายเดียว นักเรียนจะเป็นผู้ฟังครูอาจจะใช้สื่อการสอนประกอบการบรรยายก็ได้

3. วิธีสอนแบบสาธิตเป็นการแสดงให้นักเรียนดู ซึ่งผู้แสดงจะใช้วัสดุประกอบการสอนหรือจะแสดงโดยวิธีใดก็ตาม ให้นักเรียนสามารถสรุปทบทวนได้จากการแสดงนั้น ๆ การแสดงนั้นอาจจะแสดงโดยครูหรือโดยนักเรียนก็ได้ และในบางครั้งครูและนักเรียนอาจจะร่วมกันแสดงกิจกรรมนั้น ๆ

4. วิธีสอนแบบทดลอง เป็นการสอนที่ให้นักเรียนได้กระทำด้วยตนเอง เพื่อค้นหาข้อสรุปการทดลองนั้น อาจทดลองเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้

5. วิธีสอนแบบถาม - ตอบ เป็นกลวิธีสอนที่ใช้แทรกกับวิธีสอนอื่น ๆ ซึ่งนับว่า เป็นวิธีที่สำคัญวิธีหนึ่ง ครูบางคนคิดว่า วิธีสอนที่ดีนั้นจะต้องมีสื่อการสอนเสมอ ความจริงแล้ว ยังมีวิธีสอนที่ดีอีกคือ “วิธีสอนแบบถาม - ตอบ” ถ้าครูสามารถใช้คำถามที่ดีนักเรียนสามารถเข้าใจก็ย่อมใช้ได้

6. วิธีสอนแบบฮิวริสติก ได้รับมาจากภาษากรีก ซึ่งหมายความว่า “ค้นพบ” นักเรียนจะต้องเป็นผู้ค้นพบ นักเรียนจะเป็นผู้ค้นหาคำตอบด้วยตนเองแทนการบอกครู วิธีนี้ต้องการให้นักเรียนได้กระทำด้วยตนเอง เป็นวิธีการที่นักเรียนจะได้ให้เหตุผลด้วยตัวของเขาเอง

7. วิธีสอนแบบวิเคราะห์ - สังเคราะห์วิธีสอนแบบวิเคราะห์ เป็นการแยกแยะปัญหานั้นออกมาจากสิ่งที่ไม่รู้ไปสู่สิ่งที่รู้หรือการแยกสิ่งต่าง ๆ อยู่รวมกันออกจากกัน ผู้ที่วิเคราะห์นั้น จะต้องพยายามคิดอยู่เสมอว่า ต้องการค้นพบอะไรเป็นอันดับแรก และคิดต่อไปว่าอะไรที่จะค้นพบต่อไปวิธีสอนแบบสังเคราะห์ เป็นขบวนการตรงกันข้ามกับการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ประกอบด้วย การนำข้อสรุปย่อยที่จำเป็นต่าง ๆ มารวมกัน จนกระทั่งได้ข้อสรุปรวมที่ต้องการ หรืออีกนัยหนึ่ง การวิเคราะห์จะต้องเริ่มจากสิ่งที่รู้แล้ว เพื่อจะนำมาช่วยในการหาสิ่งที่ยังไม่รู้ มาช่วยในการพิสูจน์เนื้อหาใหม่ เรียกว่า เป็นการสังเคราะห์

8. วิธีสอนแบบนิรนัย - อุปนัยอุปนัย หมายถึง การนำไปสู่ ในระหว่างกระบวนการสอน ครูจะช่วยนักเรียนให้ตีวงแคบเข้า จนสามารถกำหนดนัยทั่วไปได้นิรนัย วิธีนิรนัยนี้สัมพันธ์กับวิธีบอกให้รู้ ครูที่ใช้วิธีนี้จะบอกกฎ หลักเกณฑ์ หรือนัยทั่วไป ซึ่งเป็นเรื่องที่จะนำมาใช้ประโยชน์ แล้วนักเรียนก็ถูกถาม เพื่อใช้คำบอกนั้นมาแก้ปัญหา

9. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา หมายถึง วิธีสอนที่จะให้นักเรียนได้ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาวิธีการแก้ปัญหานั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหา หรือโจทย์ปัญหาที่จะให้นักเรียนคิด วิธีการแก้ปัญหามาทางพลศึกษา ย่อมมีกลวิธีแตกต่างกันตามลักษณะปัญหานั้น ๆ

10. วิธีสอนแบบค้นพบ มีความหมายเป็น 2 ประการ คือ

10.1 เป็นกระบวนการค้นพบ ครูจะมอบปัญหาให้แก่ นักเรียน แล้วให้นักเรียนเสาะแสวงหาวิธีการที่จะแก้ปัญหานั้น โดยครูจะให้ปัญหาที่ง่ายก่อนแล้วก็ให้นักเรียนทำปัญหาที่คล้ายกัน ซึ่งเชื่อว่านักเรียนจะค้นพบได้ แต่ครูก็ไม่คาดหวังว่านักเรียนจะค้นพบอะไร

10.2 เป็นการเน้นไปที่นักเรียนจะค้นพบอะไร เช่น ค้นพบสูตรคูณ นิยาม ฯลฯ นักเรียนจะเกิดมโนคติ และกำหนดนัยทั่วไปได้ การค้นพบนี้จะเป็นการค้นพบโดยวิธีใดก็ได้ เช่น การถามตอบ สาธิต การทดลอง การอภิปราย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสอนโดยวิธีอุปนัยหรือนิรนัย

6. การเรียนการสอนแบบ Active Learning

การจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ 21 การเข้าถึงองค์

ความรู้ใหม่ๆ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล และการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดนสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนในรูปแบบเดิมให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียน สังคม และเทคโนโลยี โดยปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่างๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (สิริพร ปาณาวงษ์, 2557) โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้จะให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมและบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน ครอบคลุมวิธีการเรียนการสอนหลากหลายวิธี เช่น การเรียนรู้จากกรณีศึกษา (Problem-Based Learning) การเรียนรู้จากการสืบค้น (Inquiry-Based Learning) การเรียนรู้จากการทำกิจกรรม (Activity-Based Learning) การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และ การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) เป็นต้น และส่งเสริม หรือ กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ของตนเอง การส่งเสริมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ด้วยเทคนิคหรือกิจกรรมต่างๆ ซึ่งผู้สอนมีบทบาทในการอำนวยความสะดวกและจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ

การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน McKinney (2008) ได้เสนอรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดคน เดียว 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดกลุ่มๆ ละ 3-6 คน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และ พิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วีดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวีดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม
6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จาก ประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผนสรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการ ศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ สามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้เป็นรายบุคคล เรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และการเรียนรู้สูงสุด ผู้เรียนมีความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบูรณาการข้อมูลข่าวสาร ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

บทบาทของผู้สอน

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ โดยทั่วไปผู้สอนจะมีคุณสมบัติ และมีสมรรถนะในด้านต่างๆ ที่สำคัญหลายประการ ซึ่งสมรรถนะเหล่านี้ จะช่วยให้เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ได้เป็นอย่างดี โดยทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2547) ได้กล่าวว่าผู้สอนควรมีบทบาท ดังนี้

1. จัดให้ผู้สอนเป็นศูนย์กลางของการเรียน กิจกรรม หรือเป้าหมายที่ต้องการสะท้อนความต้องการที่จะพัฒนาผู้เรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

2. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมที่สนใจ รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน กิจกรรมที่เป็นพลวัต ได้แก่ การฝึกแก้ปัญหา การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นต้น

4. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลายมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว แม้รายวิชาที่เน้นทางด้านการบรรยาย หลักการ และทฤษฎีเป็นหลักก็สามารถจัดกิจกรรมเสริม อาทิ การอภิปราย การแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนด เสริมเข้ากับกิจกรรมการบรรยาย

6. วางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่องของเนื้อหา และกิจกรรมในการเรียน

7. ใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นที่ผู้เรียนนำเสนอ

ผู้สอนเป็นผู้ที่จะชี้แนะแนวทางการเรียนรู้อาจกระบวนกรจัดการเรียนการสอนแบบเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ดังนั้นผู้สอนจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจด้านเนื้อหา การออกแบบและพัฒนากระบวนการเรียนของผู้เรียน รวมทั้งจะต้องมีการจูงใจ การวางแผนบูรณาการ และการติดต่อสื่อสารกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียน ลดความกังวลในการเรียน มีความกระตือรือร้น และอาจจะทำให้ผลการเรียนดีขึ้น

ตัวอย่างการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติ

ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติในรายวิชาระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติในงานธุรกิจของนักศึกษาภาคปกติ ชั้นปีที่ 3 โปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จำนวน 52 คน มีกระบวนการในการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

1. ชี้นำ ใช้เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม (Group Investigation) ซึ่งผู้เรียนทำการแบ่งสมาชิกในกลุ่มๆ ละ 8-9 คน แต่ละกลุ่มเลือกรูปแบบการจัดทำระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติที่ต้องการศึกษาค้นคว้า และทำการวางแผน การดำเนินงานตามแผน การวิเคราะห์และสังเคราะห์งานที่ทำ และนำเสนอผลงานการวางแผนออกแบบระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติต่อหน้าชั้น

2. ชี้นำแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ใช้เทคนิคคิดเดี่ยว – คิดคู่ – ร่วมกันคิด (Think – Pair – Share) โดยเริ่มจากผู้สอนตั้งปัญหาหรือโจทย์คำถามเกี่ยวกับรูปแบบการจัดทำระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติที่เหมาะสมกับองค์กร หรือธุรกิจ ขนาดกลาง โดยสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มคิดหาคำตอบด้วยตนเองก่อนแล้วนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่ จากนั้นจึงนำคำตอบของตนหรือของเพื่อนที่เป็นคู่เล่าให้เพื่อนๆ ทั้งชั้นฟัง

3. ชี้นำสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน ใช้เทคนิคอภิปรายเป็นทีม (Team Discussion) โดยเริ่มจากผู้สอนตั้งคำถามเกี่ยวกับรูปแบบการจัดทำระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติที่เหมาะสมกับองค์กร หรือธุรกิจ ขนาดกลาง แล้วให้สมาชิกของกลุ่มทุกๆ คนร่วมกันคิด พูด อภิปรายพร้อมกัน

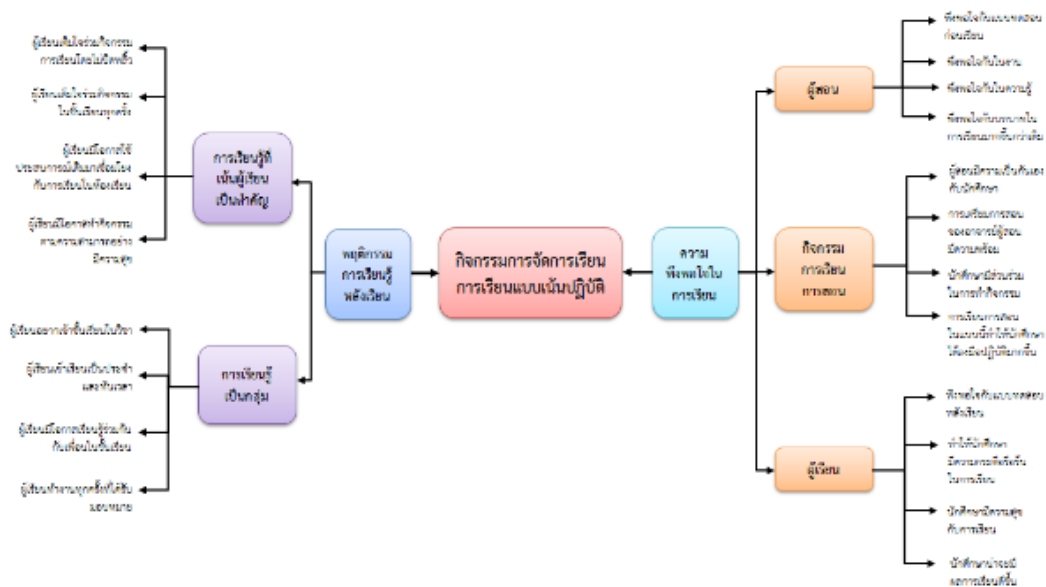
4. ชี้นำเสนอความรู้ ใช้เทคนิคทำเป็นกลุ่ม – ทำเป็นคู่ – และทำคนเดียว (Team – Pair – Solo) เริ่มจากผู้สอนกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนทำการออกแบบระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติในฝัน โดยสมาชิกจะ

ทำงานร่วมกันทั้งกลุ่มจนทำงานได้สำเร็จ และให้สมาชิกแต่ละคนทดลองออกแบบระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติในฝันของตนเองจนสำเร็จ

5. ขั้นลงมือปฏิบัติหรือประยุกต์ใช้ ใช้เทคนิค ทำเป็นกลุ่ม – ทำเป็นคู่ – และทำคนเดียว (Team – Pair – Solo) และ การสร้างแผนผังความคิด (Mind map) โดยเริ่มจากผู้สอนกำหนดโจทย์ให้ผู้เรียนทำการออกแบบระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติในฝัน โดยการสร้างแผนผังความคิด (Mind map) ของกลุ่ม จากนั้นให้สมาชิก ในกลุ่มลงมือสร้างโมเดลระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติในฝัน เพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน และให้สมาชิกแต่ละคนสรุปแผนผังความคิด (Mind map) ของตนเองและนำเสนอแนวความคิดนั้นหน้าชั้นเรียน

6. ขั้นประเมินผล การประเมินผลการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ ได้ทำการศึกษาดังนี้
 1) พฤติกรรมการเรียนรู้หลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ
 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ
 3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ
 4) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษา

การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติจากกระบวนการดังกล่าว พบว่า พฤติกรรมการเรียนรู้หลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีพฤติกรรมการเรียนรู้ในด้านการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในระดับมาก และด้านการเรียนรู้เป็นในระดับมาก นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ด้วยเทคนิคการเรียนแบบร่วมมือ เท่ากับร้อยละ 85 ซึ่งสูงเกณฑ์ร้อยละ 70 และนักศึกษามีความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมาก โดยสามารถสรุปได้ดังนี้



ภาพที่ 1 สรุปผลการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติในรายวิชาระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติ จากภาพสรุปผลการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติในรายวิชาระบบสารสนเทศสำนักงานอัตโนมัติในงานธุรกิจ จะเห็นได้ว่า

พฤติกรรมการเรียนรู้หลังเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในด้านการเรียนรู้เป็นกลุ่มนั้น ทำให้ผู้เรียนอยากเข้าชั้นเรียนในวิชา ผู้เรียนเข้าเรียนเป็นประจำและทันเวลา ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียน และ ผู้เรียนทำงานทุกครั้งที่ได้รับมอบหมาย ในด้านการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนเต็มใจร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยไม่บิดพลิ้ว ผู้เรียนเต็มใจร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนทุกครั้ง ผู้เรียนมีโอกาสใช้ประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับการเรียนในห้องเรียน และเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมตามความสามารถอย่างมีความสุข น่าจะเนื่องมาจากการจัดการเรียนแบบเน้นปฏิบัติในครั้งนี้ ผู้เรียนได้ต้องอ่าน เขียน ถามคำถาม อภิปรายร่วมกัน และลงมือปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิด เปิดโอกาสและให้เวลาผู้เรียน เพื่อคิด และถ่ายทอดความรู้แก่ผู้อื่น หรือถามคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิด ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ที่ว่า การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียน การสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดในชั้นสูง (Higher-order thinking) ไม่เพียงแต่ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ถามคำถาม อภิปรายร่วมกัน และลงมือปฏิบัติจริง ทั้งต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ (สถาบันนวัตกรรมและพัฒนากระบวนการเรียนรู้, 2551)

ความพึงพอใจในการเรียนของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ในด้านผู้สอน ผู้เรียนพึงพอใจกับแบบทดสอบก่อนเรียน ใบงาน ใบความรู้ และบทบาทในการเรียนที่มีมากขึ้นกว่าเดิม ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนพึงพอใจที่ผู้สอนมีความเป็นกันเองกับผู้เรียน การเตรียมการสอนของผู้สอนมีความพร้อม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในแบบนี้ และทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้นด้านผู้เรียน ผู้เรียนพึงพอใจกับแบบทดสอบหลังเรียน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียน และผู้เรียนคาดว่าจะมีผลการเรียนดีขึ้น น่าจะเนื่องมาจากการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ด้วยเทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน ครึ่งนี้ นักศึกษาได้มีการฝึกทักษะการร่วมมือกันแก้ปัญหา ในการทำงานกลุ่มสมาชิกกลุ่มจะได้รับทำความเข้าใจในปัญหาร่วมกัน จากนั้นก็ระดมความคิดช่วยกันวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา เมื่อทราบสาเหตุของปัญหาสมาชิกในกลุ่มก็จะแสดงความคิดเห็นเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหาก็ให้เหตุผลซึ่งกันและกันจนสามารถตกลงร่วมกันได้ว่า จะเลือกวิธีการใดในการแก้ปัญหาจึงเหมาะสมพร้อมก็ลงมือร่วมกันแก้ปัญหาตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ตลอดจนทำการประเมินกระบวนการแก้ปัญหาของกลุ่มด้วย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ที่เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมโดยตรงในกิจกรรมการเรียนรู้ได้พัฒนาการเรียนรู้ตามศักยภาพความต้องการ ความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล โดยได้คิดเอง ทำเอง ลงมือปฏิบัติ ได้มีโอกาสสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ อีกทั้งได้มีโอกาสประยุกต์ใช้ความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์ประกอบการจัดกิจกรรมการสอนแบบใฝ่รู้ Active Learning ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน การนำเสนอความรู้ การลงมือปฏิบัติหรือประยุกต์ใช้ (บัญญัติ ชำนาญกิจ, 2558)

สรุปแนวคิดจากการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติ

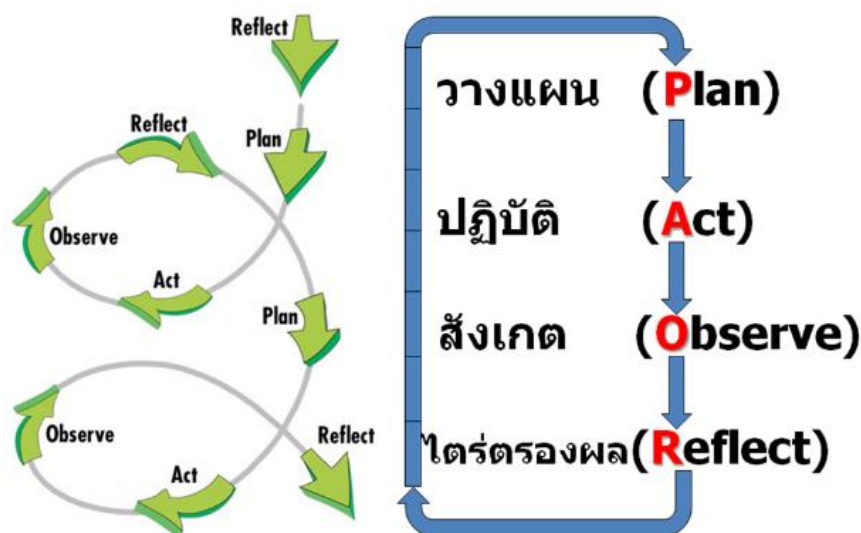
การเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติ เน้นให้ผู้เรียนได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบหลากหลายวิธี หรืออาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบนี้

ต้องการให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในกระบวนการเรียนการสอนด้วยตนเอง เพื่อสร้างกระบวนการในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนให้มากที่สุด และส่งเสริมให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ มากกว่าการฟัง และการท่องจำ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน ด้วยตนเอง การนำหลักการการเรียนการสอนแบบเน้นปฏิบัติ หากเลือกวิธีการที่ไม่เหมาะสมมาใช้จะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดี จึงจำเป็นต้องเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนนำกระบวนการนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และเพิ่มประสิทธิผลของการเรียนรู้ละทักษะการคิดวิเคราะห์

การวิจัยปฏิบัติการของครู

การวิจัยปฏิบัติการของครูมุ่งที่การแก้ปัญหาการเรียนการสอนที่ครูรับผิดชอบอยู่เอง โดยครูเป็นผู้รวบรวมข้อมูล ศึกษา แก้ปัญหา และพัฒนาการเรียนการสอนของตนเอง แม้ว่าการออกแบบและการรวบรวมข้อมูลในการวิจัยแบบปฏิบัติการจะไม่เคร่งครัดในแบบแผนตามระเบียบวิธีวิจัย ครูก็ต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบด้วยกระบวนการที่เชื่อถือได้

วงจรการวิจัยปฏิบัติการ (The Action Research Cycles)



แผนภาพ 1 วงจรการวิจัยปฏิบัติการ (The Action Research Cycles)

ที่มา: <http://celt.ust.hk/teaching-resources/action-research/การวางแผน>

ขั้นที่ 1 พิจารณาถึงเหตุที่สนใจจะทำวิจัยในชั้นเรียนเกิดจากเหตุต่อไปนี้ใช่หรือไม่มีความคิดที่จะเปลี่ยน

วิธีสอนเสมอ

- สงสัยว่าทำไมนักเรียนจึงมีพฤติกรรมอย่างนั้นเป็นจำนวนหลายครั้งที่นับได้
- กังวลเกี่ยวกับความสามารถของนักเรียน
- อภิปรายเรื่องการเรียนการสอนกับเพื่อนร่วมงาน
- ต้องการค้นคว้าเกี่ยวกับการเรียนการสอนให้มากขึ้น
- ต้องการเปลี่ยนวิธีจัดการชั้นเรียน
- ต้องการให้นักเรียนยอมรับว่าฉันเป็นครูที่ดี

ขั้นที่ 2 วางกรอบคำถาม/ปัญหาการวิจัยทำให้ความกังวลหรือข้อสังเกตมีความชัดเจน

- ฉันได้สังเกตเห็นว่า.....
- ฉันประหลาดใจเสมอว่าทำไม.....
- ฉันกังวลเกี่ยวกับ.....
- ฉันสงสัยว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นถ้า.....
- มันตลกที่นักเรียนของฉันมักจะ.....

ขั้นที่ 3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- งานวิจัยในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้อง
- งานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 4 พัฒนาและกลั่นกรองปัญหาการวิจัย

- รู้อะไรแล้วเกี่ยวกับเรื่องนี้
- เชื่ออะไรเกี่ยวกับเรื่องนี้
- ปัญหาเฉพาะเจาะจงที่ต้องการกล่าวถึงมีอะไรบ้าง
- วิพากษ์ปัญหาของตนเอง

ปัญหานี้สำคัญสำหรับฉันหรือไม่

มันตรงกับฉัน นักเรียนของฉัน และสัมพันธ์กับการเรียนการสอนของเราหรือไม่

มันจะมีประโยชน์เชิงปฏิบัติจริงจากงานวิจัยนี้หรือไม่

ฉันสามารถรับผลที่ขัดแย้งกับความคาดหวังของฉันหรือไม่

ปัญหานี้ทำให้กำหนดวัตถุประสงค์ได้หรือไม่

ขั้นที่ 5 เลือกเทคนิคการเก็บข้อมูลในชั้นสังเกต

บันทึก

- ประจำวัน/สัปดาห์/เป็นระยะๆ
- เอกสาร
- เสียง/ภาพ
- การเข้าชั้นเรียน

ข้อมูลป้อนกลับจากนักเรียน

- แบบสอบถาม
- สัมภาษณ์
- การสนทนากลุ่ม (Focus group)
- การโต้ตอบทาง e-mail

การวินิจฉัย

- การประเมินนักเรียน

- นักเรียนประเมินการสอนของครู
- รายการสิ่งที่ได้เรียนรู้
- กำหนดการปฏิสัมพันธ์
- มโนทัศน์/ความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 6 ทบทวนความเป็นไปได้ของโครงการ

- ได้แบ่งปัญหาให้ดำเนินการเป็นวงจร 2 วงจร
- ได้จำกัดขอบเขตของโครงการให้เหมาะกับเวลาและทรัพยากร
- วิธีเก็บข้อมูลที่วางแผนไว้เป็นความต้องการที่ไม่ไร้เหตุผล
- ข้อมูลที่รวบรวมมาสามารถวิเคราะห์ได้ภายในเวลาที่มีอยู่

ขั้นที่ 7 ร่างแผนการวิจัยปฏิบัติการ

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้วิจัย (คนเดียวหรือหลายคน)
- ที่ปรึกษาภายนอก/เพื่อนครูที่ช่วยวิพากษ์
- คำถาม/ปัญหาการวิจัย
- วัตถุประสงค์การวิจัย
- แผนการปฏิบัติ
- เทคนิคการสังเกต
- เครื่องมือ
- ค่าใช้จ่าย

ขั้นที่ 8 จัดทำตารางเวลา

- เริ่มต้นโดย
- ทำตารางปฏิบัติการ
- กำหนดการประเมิน/ติดตามผล
- กำหนดการดำเนินงานในวงจรที่ 1
- เริ่มวงจรที่ 2

7. ความสุขในการเรียน

แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับความสุขในการเรียน

ความหมายของความสุขในการเรียน ความสุขในการเรียน เป็นส่วนหนึ่งของการทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่มีความพร้อมในการรับผิดชอบงานในกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเต็มศักยภาพ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สนุกต่อการเรียน สามารถบริหารจัดการตนเองได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

จำรัส นองมาก (2547: 78-79) กล่าวว่า ความสุขในการเรียน หมายถึง การที่ผู้เรียนเรียนอย่างมีความพอใจ จะทำให้สามารถสร้างเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้เป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขได้มากยิ่งขึ้น

วีรุธ มาชะศิริานนท์ (2545: 78) กล่าวว่า ความสุขในการเรียนเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม 3 ด้านได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านเจตคติ จะเกี่ยวกับกระบวนการทางจิตใจในด้านความสามารถทางสมอง ความรู้สึก ความนึกคิดและเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนทั้งด้านปริมาณและด้านคุณภาพ นอกจากนี้ผู้เรียนจะมีสิ่งที่เรียนรู้เพิ่มขึ้นแล้ว ยังมีความรู้สึกรักและสนุกต่อการเรียน มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน สามารถเรียบเรียงสิ่งที่เรียนรู้ให้เป็นระเบียบ เพื่อให้สามารถเรียกกลับมาใช้ได้ตามที่ต้องการ

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2543: 19-20) ให้ความหมายว่า การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสุขในการได้รับความรู้นั้นๆ โดยการจัดวิธีการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เข้าใจสามารถสรุปหลักการนำไปใช้ได้

สรุปได้ว่า ความสุขในการเรียน หมายถึง ความรู้สึกความนึกคิดของผู้เรียนที่แสดงถึงพฤติกรรมในการเรียน มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ ความพึงพอใจและความกระตือรือร้น ความสนุกในขณะที่ดำเนินการเรียนการสอน เกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งที่เรียน ต่อเพื่อน ต่อครูผู้สอน ต่อสภาพแวดล้อม ทำให้มีความรู้เพิ่มมากขึ้น สามารถเรียบเรียงสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ เพื่อสามารถเรียกกลับมาใช้ได้ตามที่ต้องการ

แนวคิดเกี่ยวกับความสุขในการเรียน

บพิตร อิศระ (2550: 14) ความสุขในการเรียนเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยยึดแนวพื้นฐาน 5 ประการ ได้แก่ แก่นแท้ของการเรียนการสอน การเรียนเกิดขึ้นได้ทุกแห่งทุกเวลา ต่อเนื่องตลอดชีวิต ความศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่สุดของการเรียนรู้อย่างมีระบบ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีจากการสัมผัสและสัมพันธ์และสาระสำคัญเกิดจากการเรียนรู้

ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ (2544: 33-40) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสุขเพิ่มประสิทธิภาพผู้เรียนให้มากขึ้น การจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ คือ สุขภาพร่างกายและความปลอดภัยจากสิ่งต่างๆ ที่จะเป็นอันตราย จะทำให้ผู้เรียนมีความสุขมากขึ้น ทั้งภาวะทางด้านจิตใจ ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์

พระธรรมปิฎก (2541: 23) ความสุขกับการศึกษาที่ถูกต้องเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแยกกันได้ ถ้าไม่สามารถทำให้คนมีความสุข การศึกษาก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ตรงกับผลการวิจัยที่ว่า “สมองมนุษย์มีศักยภาพในการเรียนรู้อย่างสูงสุด เมื่อเรียนรู้อย่างมีความสุข ในสมองก็จะมีสารเคมีที่ทำให้เกิดความสุขและจะไปเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้สูงขึ้น” การที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนก็คือ มีจิตสำนึกหรือเจตคติต่อการเรียนรู้ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของมนุษย์ที่เป็นสัตว์ที่ต้องเรียนรู้ ต้องฝึกฝน ต้องพัฒนาจะต้องมีจิตสำนึกในการศึกษาให้มากขึ้นก็จะทำให้เกิดผลคือมีความสุขในการเรียนที่แท้จริง

กิตยวดี บุญชื้อ และคณะ (2540: 11-23) กล่าวว่า องค์ประกอบที่จะต้องคำนึงถึงในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข มี 6 ประการ ได้แก่

1. ผู้เรียนแต่ละคนได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีหัวใจและสมอง

2. ครูมีความเมตตา จริงใจและอ่อนโยนต่อผู้เรียนทุกคนโดยทั่วถึงและมีความเข้าใจทฤษฎีพัฒนาการตามธรรมชาติของผู้เรียนทุกคน เข้าถึงความรู้สึกที่ละเอียดอ่อน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ครูเอาใจใส่ต่อผู้เรียนทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน มีความยุติธรรม

3. ผู้เรียนเกิดความรักและภูมิใจในตนเอง รู้จักปรับตัวได้ทุกที่ทุกเวลา นักเรียนควรรู้จักตัวเอง เห็นคุณค่าของชีวิตและความเป็นมนุษย์ของตน รับผิดชอบต่อชีวิต ยอมรับทั้งจุดดี จุดด้อยของตนเอง และคิดหาวิธีปรับปรุง แก้ไข เข้าใจธรรมชาติของความเปลี่ยนแปลง รู้วิธีปรับตัวให้สามารถอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นได้

4. ผู้เรียนแต่ละคนได้มีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจ

5. บทเรียนสนุก แปลกใหม่ จูงใจให้ติดตาม และเร้าใจให้อยากค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง ในสิ่งที่สนใจ

6. สิ่งที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน สิ่งที่เรารู้ไม่จำกัดเฉพาะในบทเรียน แต่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เกิดประโยชน์และมีความหมายกับตัวผู้เรียน

ทฤษฎีเกี่ยวกับความสุขในการเรียน

บพิตร อิศระ (2550: 14) ได้กล่าวว่า ความสุขในการเรียนเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยยึดแนวพื้นฐาน 5 ประการ ได้แก่

1. แก่นแท้ของการเรียนการสอน
2. การเรียนเกิดขึ้นได้ทุกแห่ง ทุกเวลาต่อเนื่องตลอดชีวิต
3. ความศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่สุดของการเรียนรู้อย่างมีระบบ
4. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีจากการสัมผัสและสัมพันธ์
5. สารสำคัญเกิดจากการเรียนรู้

กิตยวดี บุญเชื้อ และคณะ (2540: 32-64) กล่าวว่า ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข มี 6 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีสร้างความรักและศรัทธา (Love and Respect) เป็นการเรียนรู้บนฐานแห่งความรักและความศรัทธาของผู้เรียนต่อครูผู้สอน วิชาจำเป็นองค์ประกอบสำคัญจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้ ผู้เรียนเกิดความรักและความสนใจบทเรียน ครูผู้สอนมีความศรัทธาและความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข จะต้องยึดหลัก

1.1 การเรียนรู้บนฐานแห่งความรัก โดยผู้สอนจะต้องปฏิบัติ คือ

1.1.1 การสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างครูและวิชาที่สอน

1.1.2 การให้กำลังใจและให้โอกาส ยอมรับสภาพที่เป็นอยู่ เปิดโอกาสให้แสดงออก รักษา

ความยุติธรรม จริงใจและอดทน มุ่งแก้ปัญหา ไม่ใช่อารมณ์

1.2 บทเรียนที่สนุกและน่าสนใจ จูงใจให้ผู้เรียนตื่นตัว กระตือรือร้นสนใจ ใฝ่รู้ในการเรียน

โดยผู้สอนปฏิบัติ คือ

1.2.1 มีการเตรียมการกำหนดเป้าหมาย และจุดประสงค์ที่ชัดเจน ปรับเนื้อหาให้เหมาะสม
วางแผนการสอนที่กระชับและรัดกุม

1.2.2 ทำแผนการสอน กำหนดแผนให้ครอบคลุม ไม่ซ้ำซ้อน

1.2.3 การเลือกสื่อประกอบการเรียนเหมาะสมกับบทเรียน จัดสัดส่วนของสื่อและบทเรียน
ให้เหมาะสม

1.2.4 การประเมินพัฒนาการ มีความหลากหลายในการประเมิน

1.2.5 การจัดช่วงเวลาเรียน ให้มีความยืดหยุ่นของเวลาต่อวัน จัดเวลาให้เหมาะสมกับ
บทเรียน

1.2.6 การจัดบรรยากาศในการเรียน สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย แทรกอารมณ์ขัน
เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออก แลกเปลี่ยนข้อคิด

1.2.7 การแก้ปัญหา ใช้เหตุผลในการพิจารณา รับฟังความคิดเห็นของทุกฝ่าย มองหาจุดดี
ของผู้เรียน

1.3 การส่งเสริมความสนใจและการสร้างความผูกพัน ผู้สอนต้องดำเนินการ ดังนี้

1.3.1 ทำความรู้จักกับผู้เรียน

1.3.2 การรักษามิตรภาพ รักษาความลับของผู้เรียน

2. ทฤษฎีเห็นคุณค่าการเรียนรู้ (Learning Appreciation) เป็นการให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการ
เรียนรู้ รู้ว่าเรียนไปทำไม เรียนไปเพื่ออะไร เรียนแล้วได้อะไร จะทำให้นักเรียนมีความตั้งใจและสนใจในการ
เรียนรู้ โดยครูผู้สอนดำเนินการดังนี้

2.1 การสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย ได้แก่ บทเรียนเหมาะสมกับวัยและความสนใจเนื้อหา
กระชับ ง่ายต่อการทำความเข้าใจ มีตัวอย่างที่ชัดเจน ระวังให้คิดและติดตาม คำอธิบายไม่คลุมเครือ

2.2 คำนึงถึงนักเรียนแต่ละคนมีความสามารถพิเศษเฉพาะตัว

2.3 นักเรียนจะเกิดความรักและเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนโดย บทเรียนนั้นสัมพันธ์กับสิ่งที่
นักเรียนรู้จักมาก่อน เนื้อหาวิชาที่เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เนื้อหาของวิชามีความหมายที่เป็นรูปธรรม
นักเรียนประสบความสำเร็จและมีผลงานเป็นที่ยอมรับ ครูผู้สอนมีความเมตตา มีความเป็นกันเองและให้โอกาส
นักเรียน

3. ทฤษฎีเปิดประตูสู่ธรรมชาติ (Naturalization) นักเรียนควรได้มีโอกาสเรียนนอกห้องเรียน
จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเสรี ไม่กดดัน มีความสดชื่น และเป็นธรรมชาติมากขึ้น ผู้สอนต้อง

3.1 มีบทเรียนในห้องเรียนน่าสนใจเมื่อมีสภาพห้องเรียนที่น่าเรียน ป้ายนิเทศที่สะดุดตาและ
เร้าความคิด มีสื่อการสอนที่ตรงจุดประสงค์ กิจกรรมหลากหลายเปิดโอกาสให้นักเรียนสัมผัส

3.2 บทเรียนนอกห้องเรียนจะช่วยเสริมการเรียนรู้ นักเรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ได้
สัมผัสของจริง

3.3 การนำธรรมชาติมาเป็นบทเรียน จะต้องจัดให้มีการศึกษานอกสถานที่จัดห้องเรียนกลางสวน ใต้ร่มไม้ ริมน้ำ เป็นต้น หรือเชิญวิทยากรให้ความรู้และเปลี่ยนกัน

3.4 เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม

4. ทฤษฎีมุ่งมาดและมั่นคง (Willing and Firm) เป็นการให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง รู้จุดดีและจุดด้อย ยอมรับสภาวะแห่งตนไม่ดูถูกตนเอง ไม่โทษคนรอบข้าง พร้อมทั้งจะปรับปรุงและแก้ไข รู้จักระงับอารมณ์ มั่นใจ และตั้งใจจริง ย่อมจะนำความสำเร็จในชีวิตมาให้ตนเอง จะนำไปสู่ความภูมิใจ เห็นคุณค่าตนเอง ไม่คิดว่าชีวิตไร้ค่า มีความมั่นใจ จะทำให้มีความกล้าตัดสินใจ กล้าเผชิญสิ่งที่เกิดขึ้น มีเหตุผลและแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ผู้สอนต้องดำเนินการ ดังนี้

4.1 การพัฒนาความรู้ที่ดีต่อตนเองให้กับนักเรียน โดยให้มองเห็นตัวเองในส่วนดีและส่วนด้อย กล้ารับสภาพของตนเอง กล้ารับฟังคำวิจารณ์เกี่ยวกับตนเอง มุ่งมั่นพัฒนาและปรับปรุง รู้จักควบคุมอารมณ์ในวาระต่าง ๆ เห็นคุณค่าของตนเอง

4.2 ความตั้งใจจริง จะเกิดขึ้นได้เมื่อรู้จักคุณค่าของสิ่งนั้น มีเป้าหมายที่ชัดเจน ได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง ได้รับโอกาสเมื่อเกิดความผิดพลาด

4.3 การพัฒนาความเชื่อมั่น โดยเปิดใจรับความรู้ใหม่ รู้จักแยกแยะหาเหตุผล ไตร่ตรองหาคำตอบ รู้จักเชื่อมโยงประสบการณ์ ตัดสินใจมีหลักการ

5. ทฤษฎีดำรงมิตรจิต (Friendship) เป็นการถือว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคมและมีสัญชาตญาณของการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่เป็นพวก ไม่ชอบอยู่โดดเดี่ยว แสดงให้เห็นว่าคนเราคิดถึงแต่ตนเอง นั้นจะเห็นได้ชัดในเด็กเมื่อโตขึ้นก็จะค่อย ๆ ลดลง การที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข จะต้องมีความรู้สึกที่ดีต่อคนอื่น ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น โดยครูผู้สอนต้องดำเนินการให้กับผู้เรียน ดังนี้

5.1 การมีความรู้สึกที่ดีต่อคนอื่น

5.2 การทำงานร่วมกันโดยไม่มีอคติ

5.3 การสื่อความคิดและความรู้สึก เช่น มีความสุภาพอ่อนโยน ใช้คำพูดเชิงสร้างสรรค์ เป็นต้น

6. ทฤษฎีชีวิตที่สมดุล (Equilibrium of Life) เป็นการรักษาสสมดุลของชีวิต คือ การปรับตัวเองให้อยู่ในความเหมาะสม พอดี รู้ขีดจำกัดของความปรารถนาส่วนตน มีการประพฤติปฏิบัติที่ตรงไม่มากไม่น้อย มีความสำรวม ผู้สอนต้องดำเนินการ ดังนี้

6.1 สร้างความสุขทางใจ จะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนมีความรักและเป็นที่รัก ได้รับการยอมรับว่ามีความสามารถ ประสบความสำเร็จในสิ่งที่ทำ

6.2 สุขภาพกาย เกิดจากความรู้สึกว่าตนเองปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีความปลอดภัย

6.3 การเรียนรู้ที่นำไปสู่ความสำเร็จ ได้แก่

6.3.1 การเรียนเพื่อรู้ ได้รู้ชัด รู้ให้กระจ่างในสิ่งที่ไม่เคยรู้ ไม่เคยเห็น และไม่เคยสัมผัส

6.3.2 การเรียนเพื่อให้เป็น คือ เข้าใจธรรมชาติของสิ่งนั้น มีระบบการคิดและการปฏิบัติอย่างผู้ที่อยู่ในวิชาชีพนั้น

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ความสุขในการเรียน หมายถึง ความรู้สึก ความนึกคิดของผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมในการเรียน มีความสนใจในกิจกรรมต่างๆ ความพึงพอใจและความกระตือรือร้นความสนุกในขณะที่ดำเนินการเรียนการสอน เกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งที่เรียน ต่อเพื่อน ต่อครู ต่อสภาพแวดล้อม ทำให้มีความรู้เพิ่มมากขึ้น สามารถเรียบเรียงสิ่งที่เรียนรู้ให้เป็นระเบียบเพื่อให้สามารถเรียกกลับมาใช้ได้ตามที่ต้องการ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

ศิริพร มโนพิเชษฐวัฒนา (2547) ได้ทำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นเรื่องร่างกายมนุษย์ พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นนั้นช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้เป็นอย่างดี มีคุณลักษณะและทักษะที่พึงประสงค์ขึ้นปฏิสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกันของผู้เรียนมีการพัฒนาที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังพบอีกว่าการจัดการเรียนรู้แบบนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบร่วมกันในการเรียนรู้ ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียน และผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานกับการเรียน

อรุณี เมื่อนา (2553) ได้ทำการศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ แนวคิดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ในวิชางานธุรกิจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับงานธุรกิจและมีความสามารถในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับงานธุรกิจมากขึ้น และยังมีมีความพึงพอใจในรูปแบบการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด

นรินทร์ วงศ์คำจันทร์ (2558) ได้ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active ทำให้นักเรียนมีความรู้ความ เข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง ปฏิบัติการเคมีเพิ่มขึ้น รู้จักคิดสร้างสรรค์ คิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่อง และคิดละเอียดลออได้ดีขึ้น

นันทรัตน์ ศรีสวัสดิ์ (2560) ได้ทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาการสอนกีฬาบาสเกตบอลตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า กระบวนการจัดการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก ได้พัฒนาทักษะการเล่นกีฬาบาสเกตบอลได้ดีขึ้น ดีกว่ากระบวนการสอนแบบปกติ นอกจากนี้ยังพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียนทั้ง 12 ด้าน ได้มากกว่ากระบวนการสอนแบบปกติอีกด้วย ได้แก่ กระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดและความร่วมมือความรู้และข้อมูลจากสื่อสารสนเทศความรู้และข้อมูลที่มีประโยชน์จากสื่อความรู้ ข้อมูลจากเทคโนโลยีความสามารถในการปรับตัว ความกล้าแสดงออกและเป็นตัวของตัวเอง ความมีทักษะสังคม ความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ ความรับผิดชอบเชื่อถือได้ และภาวะความเป็นผู้นำและ ความรับผิดชอบ โดยกลุ่มของนักเรียนที่ได้รับกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกมีระดับความคิดเห็นรวบอยู่ในระดับมากที่สุด ต่างจากกลุ่มที่ได้รับกระบวนการสอนแบบปกติที่อยู่ในเกณฑ์มาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

วูด (2008) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษาในประเทศออสเตรเลียโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นให้มีการเคลื่อนไหวของร่างกายระหว่างการเรียนรู้ ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถกระตุ้นให้นักเรียนได้พูดได้สื่อสารกับทั้งครูและเพื่อนนักเรียนมากขึ้น ทำให้มีความสนใจในระหว่างการเรียนอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและมีความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง

วิลเลอร์ (2007) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกวิชาพีชคณิตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกมีประสิทธิภาพมากในการเรียนคณิตศาสตร์ เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติสืบเสาะและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงซึ่งเป็นเป้าหมายของการพัฒนาการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

โคเมีย และไรอัน (2006) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ได้แก่ การใช้บทละคร การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เชิงรุก การเรียนรู้จากการเคลื่อนไหว การเรียนจากสัญลักษณ์ การเรียนจากการเล่น การเรียนจากการใช้บทบาททางสังคม และการศึกษาทางกายภาพพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มสูงขึ้นและนักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เชิงรุกมีระดับสูงขึ้นทางด้านปฏิสัมพันธ์สังคมความสามารถในการแก้ปัญหาการทำงานกลุ่มการระดมสมองความสัมพันธ์ในห้องเรียนดีขึ้น และทักษะทางด้านจิตพิสัยนักเรียนเรียนด้วยความสนุกสนาน

อคิโนกลู และแทนโดแกน (2006) มหาวิทยาลัยมาร์มารา อิสตันบูล ประเทศตุรกี ศึกษาผลที่เกิดจากการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เชิงรุกในการเรียนวิทยาศาสตร์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเจตคติทางวิทยาศาสตร์ และความคิดรวบยอดทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนเกรด 7 โรงเรียนรัฐบาลในรัฐอิสตันบูล ประเทศตุรกี พบว่า การจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์เชิงรุกมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 เจตคติทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์เชิงรุกดีขึ้น มีความกล้าแสดงออกและแสดงความคิดเห็นเพิ่มมากขึ้น ความคิดรวบ ยอดทางวิทยาศาสตร์ซึ่งวัดได้จากการใช้คำถามปลายเปิด พบว่านักเรียนมีมีโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์มากขึ้นสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

แผนปฏิบัติการวิจัย

กิจกรรม	ระยะเวลา							
	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1. วิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้	✓							
2. ศึกษาแนวคิด / นวัตกรรมในการพัฒนา	✓							
3. เขียนโครงการวิจัย		✓						
4. ออกแบบ / สร้างนวัตกรรม		✓						
5. สร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล		✓						
6. ใช้นวัตกรรมจัดกระบวนการเรียนรู้			✓					
7. เก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ผล			✓	✓	✓	✓		
8. เขียนรายงานการวิจัย / ส่ง วิจัยในชั้นเรียน								✓

*ระยะเวลาสามารถปรับเปลี่ยนเดือนได้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
2. ใบกิจกรรมของนักเรียน
3. แบบวัดความสุขในการเรียน
4. แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติของนักเรียน
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจะพื่อนักเรียนที่เก่ง และมีความรับผิดชอบ มีลักษณะเป็นผู้นำมอบหมายให้เป็นหัวหน้ากลุ่มในการช่วยหรือนำเพื่อนทำกิจกรรมเชิงรุก

2. ครูผู้สอนชี้แจงการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยหลังจากครูสอนในแต่ละครั้งก็จะมอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด โดยนักเรียนทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมระดมสมองช่วยกันคิด หากหัวข้อใดสมาชิกในกลุ่มไม่เข้าใจ ผู้ที่เข้าใจก็จะช่วยกันอธิบายจนเพื่อนเข้าใจ หากสมาชิกในกลุ่มยังไม่เข้าใจก็จะปรึกษาครูผู้สอน
3. ครูสังเกตการทำกิจกรรมของกลุ่ม การช่วยกันแก้ปัญหา ความสนใจ และความตั้งใจของสมาชิกในกลุ่ม
4. สังเกตผลการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมว่าดีขึ้นหรือไม่
5. สังเกตการประเมินตามสภาพจริงในแต่ละครั้ง
6. วัดผลการเรียนเมื่อสิ้นบทเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องกีฬาแชร์บอล ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้ง 18 คน มาคำนวณหาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา จากการประเมินผลก่อนและเรียน โดยนำคะแนนทดสอบของนักเรียนมาหาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

1. ใช้สูตร ดังนี้

$$\bar{X} \% = \frac{\sum x}{n} \times 100$$

- เมื่อ $\bar{X} \%$ คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ
- $\sum x$ คือ คะแนนผลการทดสอบของนักเรียนทุกคนรวมกัน
- n คือ จำนวนนักเรียนกลุ่มประชากร

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (\bar{x}) ใช้สูตรของลัวัน ยศสาย และอังคณา ยศสาย (2556: 59)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

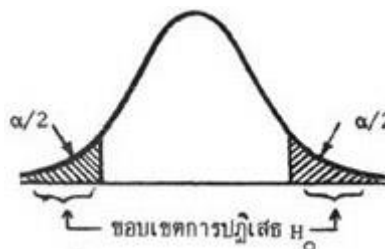
- เมื่อกำหนดให้ \bar{x} คือ ค่าเฉลี่ย
- $\frac{\sum x}{N}$ คือ ผลรวมของคะแนน
- N คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

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

แทนค่า	IOC	คือ	ดัชนีความสอดคล้องระหว่าง -1 ถึง +1
	$\sum R$	คือ	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

4. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน



ขั้นตอนการทดสอบสมมติฐานทางสถิติมีดังนี้

1. ตั้งสมมติฐานหลัก (H_0) และสมมติฐานทางเลือก (H_1) ให้มีความหมายตรงข้ามกันเสมอ
2. กำหนดระดับนัยสำคัญ α
3. เลือกตัวสถิติทดสอบที่เหมาะสม แล้วหาจุดวิกฤตเพื่อกำหนดบริเวณปฏิเสธ H_0 ให้ สอดคล้องกับ

H_0 และ α

4. คำนวณค่าสถิติที่ใช้ทดสอบจากตัวอย่างขนาด n ที่สุ่มมา
5. ตัดสินใจยอมรับหรือปฏิเสธ H_0 โดยพิจารณาจากเงื่อนไขนี้ ถ้าค่าสถิติทดสอบที่คำนวณได้จากขั้นตอนที่ 4 ตกอยู่ในบริเวณยอมรับ เราจะตัดสินใจยอมรับ H_0 แต่หากตกอยู่บริเวณปฏิเสธ จะตัดสินใจปฏิเสธ H_0
6. สรุปผล

5. ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

แทนค่า	P	คือ	ร้อยละ
	$\sum x$	คือ	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	คือ	จำนวนความถี่ทั้งหมด

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาสร้างตารางเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลมาเปรียบเทียบกัน และวิเคราะห์ค่าทางสถิติ เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียนและจุดบกพร่องต่อไป

ค่าความยากง่ายของข้อสอบ

เป็นการตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบเป็นรายข้อ เพื่อพิจารณาว่าข้อสอบแต่ละข้อนั้น มีระดับความยากหรือค่าความง่าย (Difficulty index or Easiness) และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ (Discriminant index) เพียงใด รวมทั้งพิจารณาถึงประสิทธิภาพของตัวลงในข้อเลือกตอบของข้อสอบข้อนั้นด้วย ผลการวิเคราะห์จะทำให้ทราบว่าข้อสอบแต่ละข้อมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งข้อสอบที่มีคุณภาพจะสามารถ

นำไปวัดและประเมินผลได้อย่างเที่ยงตรงและเชื่อมั่นได้ แบบทดสอบที่ดีต้องมีความยากง่ายพอเหมาะ คือ ไม่ยากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป ความยากง่ายของ แบบทดสอบพิจารณาได้จากผลการสอบของแบบทดสอบฉบับนั้นเป็นสำคัญ การพิจารณาความยากง่าย พิจารณาดังนี้

1. การพิจารณาความยากง่ายของแบบทดสอบทั้งฉบับ

1.1 พิจารณาจากคะแนนรวมของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของ คะแนนรวมทั้งฉบับ

- หากคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม แสดงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นง่ายหรือ ค่อนข้างง่าย
- หากคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม แสดงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นยากหรือ ค่อนข้างยาก

1.2 พิจารณาจากค่าความยากง่ายของข้อคำถามรายข้อ โดยพิจารณาค่าเฉลี่ยของความยากรายข้อทั้งฉบับ ความยากง่ายของข้อสอบรายข้อมีค่าอยู่ระหว่าง 0 – 1.00

- หากค่าเฉลี่ยค่าความยากง่ายรายข้อทั้งฉบับสูงกว่า .50 แสดงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นง่ายหรือค่อนข้างง่าย

- ถ้าค่าเฉลี่ยของค่าความยากง่ายรายข้อทั้งฉบับต่ำกว่า .50 แสดงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นยากหรือค่อนข้างยาก

การพิจารณาความยากง่ายของแบบทดสอบรายข้อ

พิจารณาจำนวนผู้ตอบถูกในแต่ละข้อ

- ถ้าข้อใดที่มีผู้ตอบถูกมากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้สอบ แสดงว่าเป็นผู้สอบที่ง่ายหรือค่อนข้างง่าย
- ถ้ามีจำนวนผู้ตอบถูกน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของผู้สอบทั้งหมด แสดงว่ายากหรือค่อนข้างยาก

ค่าความยากง่ายของข้อสอบ หมายถึง สัดส่วนของผู้ที่ตอบข้อคำถามนั้นถูก ซึ่งนิยมให้แทนค่า “ P ” มีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 1.00

สูตร

$$P = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบถูก}}{\text{จำนวนผู้เข้าสอบ}}$$

การแปลความหมายค่า P : อาจแบ่งได้เป็น 5 ช่วง ดังนี้

ค่า P	ระดับความยาก	ความหมายเทียบสอบจาก ผู้สอบ 100 คน	การพิจารณา
0 - .19	ยากมาก	มีผู้ตอบถูกไม่ถึง 20 คน	ควรปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
.20 - .39	ค่อนข้างยาก	มีผู้ตอบถูก 20 - 39	พอใช้ได้
.40 - .59	ยากพอเหมาะ	มีผู้ตอบถูก 40 - 59	ใช้ได้
.60 - .80	ค่อนข้างง่าย	มีผู้ตอบถูก 60 - 80	พอใช้ได้
.81 - 1.00	ง่ายมาก	มีผู้ตอบถูก 81 - 100	ควรปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

ดังนั้น ค่า ความยากง่าย (p) ของข้อสอบที่ควรนำมาใช้ควรมีค่าระหว่าง .20 - .80

บทที่ 4

ผลการศึกษาค้นคว้า

วิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง) โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนทุกคนมีผลการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มีการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับในลักษณะตารางประกอบคำบรรยาย ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงค่าร้อยละและค่าเฉลี่ยของคะแนนสอบความสามารถในการแก้ปัญหาทางพลศึกษา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก Active Learning เรื่องกีฬาแชร์บอลของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย (\bar{x})	ร้อยละของคะแนนที่เพิ่มขึ้น
ก่อนเรียนแบบ Active Learning	20	10.83	-
หลังเรียนแบบ Active Learning	20	17.11	57.95

จากตารางพบว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 10.83 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.11 คะแนน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 6.28 คะแนน และนักเรียนทุกคนมีคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิมโดยมีคะแนนความก้าวหน้าเมื่อเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 57.95 และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีขึ้นกับการเรียน

ตารางที่ 2 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬา
แฮนด์บอลของแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 คน

เลขที่	ชื่อ- สกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ความแตกต่าง ค่าคะแนน
		20	20	
1	เด็กชายเกษมสันต์ วิริยะพันธ์	10	16	6
2	เด็กชายคุณากร บัวชะตา	8	15	7
3	เด็กชายธีรภัทร แผ้วบรรจง	11	17	6
4	เด็กชายปกรณ์เกียรติ วิริยะพันธ์	11	18	7
5	เด็กชายมังกร นามพิทักษ์	12	18	6
6	เด็กชายณภัทร จรรยาธรรม	11	18	7
7	เด็กชายธนาชาติ สุขแสง	11	17	6
8	เด็กชายธีรพัฒน์ ภูมิเรศน์	13	19	6
9	เด็กหญิงณัฐนิชา แอสมจิตร	13	18	5
10	เด็กหญิงเพชรไพลิน วิริยะพันธ์	9	16	7
11	เด็กหญิงมีนา ปิตงาม	10	16	6
12	เด็กหญิงมลวิมลย์ เกตุพรหมณ์	10	15	5
13	เด็กหญิงศศิวิมล สุวรรณโณ	12	17	5
14	เด็กหญิงปณิตา บุญเนาวรัตน์กิตติ	12	18	6
15	เด็กชายภัทรพงศ์ เสียงอ่อน	14	19	5
16	เด็กหญิงไฉไล กัดสมบูรณ์	10	17	7
17	เด็กชายภูสิทธิ์ จันทร์น้อย	8	16	8
18	เด็กขายนันทวัฒน์ ลาดท้วม	10	18	8
รวมคะแนน		195	308	113
ค่าเฉลี่ย		10.83	17.11	6.28
ค่าร้อยละ การศึกษาผลการทดสอบของร้อยละคะแนนที่เพิ่มขึ้น				57.95

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 นั้น โดยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning นั้น นักเรียนทดสอบก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.83 คะแนน จากนั้นทดสอบหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 17.11 คะแนน โดยนักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น 6.28 คะแนน ซึ่งเป็นพัฒนาการของคะแนนเพิ่มขึ้นเกือบเท่าตัว

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อแบบทดสอบที่ใช้ในการเรียนการสอน

รายการขอความคิดเห็น	ประมาณค่าความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร	+1	+1	0	0.7	ใช้ได้
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	0	+1	0.7	ใช้ได้
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
7. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	0	+1	+1	0.7	ใช้ได้
9. ความเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน	0	+1	+1	0.7	ใช้ได้
10. ความเหมาะสมของรูปแบบ	+1	+1	0	0.7	ใช้ได้

$$\begin{aligned} \text{ค่า IOC} &= 0.7+1.0+1.0+1.0+0.7+1.0+1.0+0.7+0.7+0.7 / 10 \\ &= 8.5/10 = 0.85 \end{aligned}$$

สรุปว่า แบบทดสอบการเรียนการสอนดังกล่าวนี้ใช้ได้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เรื่องกีฬาแชร์บอล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning
2. ใบกิจกรรมของนักเรียน
3. แบบวัดความสุขในการเรียน
4. แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติของนักเรียน
5. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ในแต่ละกลุ่มจะเฟ้นหานักเรียนที่เก่ง และมีความรับผิดชอบ มีลักษณะเป็นผู้นำมอบหมายให้เป็นหัวหน้ากลุ่มในการช่วยหรือนำเพื่อนทำกิจกรรมเชิงรุก
2. ครูผู้สอนชี้แจงการเรียนแบบ Active Learning โดยหลังจากครูสอนในแต่ละครั้งก็จะมอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด โดยนักเรียนทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมระดมสมองช่วยกันคิด หากหัวข้อใดสมาชิกในกลุ่มไม่เข้าใจ ผู้ที่เข้าใจก็จะช่วยกันอธิบายจนเพื่อนเข้าใจ หากสมาชิกในกลุ่มยังไม่เข้าใจก็จะปรึกษาครูผู้สอน
3. ครูสังเกตการทำกิจกรรมของกลุ่ม การช่วยกันแก้ปัญหา ความสนใจ และความตั้งใจของสมาชิกในกลุ่ม
4. สังเกตผลการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมว่าดีขึ้นหรือไม่
5. สังเกตการประเมินตามสภาพจริงในแต่ละครั้ง
6. วัดผลการเรียนเมื่อสิ้นบทเรียน

สรุปผลการวิจัย

จากการนำวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา (กีฬาแชร์บอล) ผลปรากฏว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 10.83 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 17.11 คะแนน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ 6.28 คะแนน และนักเรียนทุกคนมีคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิมโดยมีคะแนนความก้าวหน้าเมื่อเทียบระหว่างคะแนนก่อน

เรียนกับคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 57.95 และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนทำให้เกิดบรรยากาศที่ดีและเอื้อต่อการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจ ตั้งใจ และมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนอยู่ตลอดเวลา ช่วยสร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้นในกลุ่ม รู้จักแก้ปัญหาาร่วมกันทำงานเป็นทีมระดมความคิดของหลายคน ซึ่งแนวทางนี้เหมาะสมในการแก้ปัญหาในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี รวมถึงสามารถสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาพลศึกษาเป็นอย่างมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยพบว่าการเรียนวิชาพลศึกษา (กีฬาแชร์บอล) โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

ดังนั้นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การที่ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ประสบการณ์ ความรู้รอบตัว ความชำนาญและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนมาร่วมกันทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันมีโอกาสคิดพิจารณา แสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ เมื่อผู้เรียนมีความต้องการ ผู้สอนจะให้ความสำคัญต่อกระบวนการคิด กระบวนการทำงานของผู้เรียนมากกว่าที่ผู้เรียนคิดหรือสิ่งที่ผู้เรียนผลิตขึ้นมา ซึ่งนักศึกษากลุ่มหนึ่งมีความเชื่อว่าการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ให้ดีขึ้นและบรรลุเป้าหมายของการศึกษาแห่งชาติด้วย ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนจึงเข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ครูผู้สอนจะต้องคอยติดตามดูแล การปฏิบัติงานกลุ่มอย่างต่อเนื่อง
2. ควรเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้นกว่าเดิม
3. ครูผู้สอนจะต้องคอยให้แรงเสริมแก่นักเรียนอย่างต่อเนื่อง
4. ครูผู้สอนควรแจ้งผลการประเมินทุกครั้งเพื่อกลุ่มจะได้ปรับปรุงและพัฒนาตัวเองในจุดที่ยังด้อยอยู่

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- (2559). *พลศึกษา เล่ม 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.
- กิตติวดี บุญชื้อ; และคนอื่น ๆ. (2540). *ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา.
- จิรกรรม ศิริประเสริฐ. (2543). *ทักษะและเทคนิคการสอนพลศึกษาในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภรณ์ ปนาทกุล. (2537). *การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- จำรัส นองมาก. (2547). การสอนทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข. *วงการครู*. 1(1): 77-80.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). *วิสัยทัศน์ทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: SR Pring Limited Partnership.
- วีรภูธ มาฆะศิริานนท์. (2545). *สุดยอดวิธีอ่านตำรา*. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นรินทร์ วงศ์คำจันทร์. (2558). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning*. (วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต (การสอนวิทยาศาสตร์), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- นันทรัตน์ ศรีสวัสดิ์. (2560). *ทำการศึกษานวทางการพัฒนาการสอนกีฬาบาสเกตบอล ตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก*. (ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและการกีฬา)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- นุสรรา ทรัพย์อินทร์. (2553). *ผลของกลุ่มศิลปะบำบัดต่อความเครียดหลังเหตุการณ์รุนแรงของเด็กวัยเรียนในสถานการณ์ความไม่สงบที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านรอตันบาตู จังหวัดนราธิวาส*. วิทยานิพนธ์ พย.ม. ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- บพิตร อิสระ. (2550). *การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการเรียนรู้ อย่างมีความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิจัยการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายสำเนา.
- ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร. (2556). *พัฒนาการด้านร่างกายวัยประถมต้น*. สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2560, จาก <http://taamkru.com/th/>
- พระธรรมปิฎก. (2541). *แง่คิดข้อสังเกตเกี่ยวกับการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิศาล คันธรัตน์กุล. (2549). *เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการสรีรวิทยา พยาธิสรีรวิทยา ครั้งที่ 24 คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. อัดสำเนา.*
- คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). *รายงานการวิจัยเรื่องการเรียนรู้ อย่างมีความสุข สารเคมีในสมองกับความสุขและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สกายบุ๊กส์.*
- ศิริพร มโนพิเชษฐวัฒนา. (2547). *การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบบูรณาการ ที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น เรื่อง ร่างกายมนุษย์. (ปริญญาานิพนธ์ การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ศึกษา), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.*
- สมบูรณ์ อินทร์ธมยา. (2547). *การพัฒนาเครื่องมือวัดปัญญาด้านการรับรู้ภาวะการเคลื่อนไหวของร่างกาย. วิทยานิพนธ์ ค.ด. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.*
- อรุณี เมืองนา. (2553). *การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนการสอนแบบลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ในวิชางานธุรกิจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ กศ.ด. (หลักสูตรและการสอน), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.*
- อรชา ตูลานันท์; และ สมพงษ์จิตระดับ. (2552). *พัฒนาการเรียนรู้สู่การเลี้ยงดูลูกหลาน เรื่องวัยประถมศึกษา: เด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป-12 ปี. กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพลส.*
- Akinoglu, O., & Tandogn, R. (2006). *The effects of problem – based active learning in Science education on students’ academic achievement, attitude and concept learning.* Retrieved from http://www.ejmste.com/v3n1/EJMSTEv3n1_Akinoglu
- Comia, A., & Ryan, C. (2006). *Creative movement: A powerful strategy to teach science.* Retrieved from http://openlibrary.org/b/OL21549770M/Creative_moverment_A_powerful_strategy_t_o_teach_science
- Wheeler, A. (2007). *Active Learning to Improve Student Performance in Remedial Mathematics.* In Paper Present at the Annual Meeting of the Mathematical Association of America. Retrieved from <http://research.allacademic.com>
- Wood, K. (2008). *Mathematics through Movement: An Investigation of the Links between Kinaesthetic and Conceptual Learning.* Australian Primary Mathematics Classroom, 13(1), 18-22.

ภาคผนวก

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน



โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 กีฬาเป็นยาวิเศษ (แฮร์บอล) เรื่อง การรับ-ส่งลูกบอลสองมือ
 วิชา สุขศึกษาและพลศึกษา รหัสวิชา พ 14101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ครูผู้สอน นางสาวกุลภากร ฮวดรักษา

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

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

ตัวชี้วัด

พ 3.1 ป.4/4 เล่นกีฬาพื้นฐานอย่างน้อย 1 ชนิด

พ 3.2 ป.4/1 ออกกำลังกาย เล่นเกม และกีฬาที่ตนเองชอบ และมีความสามารถในการวิเคราะห์ผลพัฒนาการของตนเองตามตัวอย่างและแบบปฏิบัติของผู้อื่น

พ 3.2 ป.4/2 ปฏิบัติตามกฎ กติกาการเล่น กีฬาพื้นฐานตามชนิดกีฬาที่เล่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ นักเรียนอธิบายขั้นตอนการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ ตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง (K)
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ ตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง (P)
3. เพื่อให้ นักเรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และมีจิตสาธารณะในการเรียนรู้ เรื่อง การรับและส่งลูกบอลสองมือ (A)

สาระสำคัญ

การเล่นแฮร์บอลผู้เล่นจะต้องฝึกใช้ทักษะต่างๆในการเล่นอย่างถูกต้อง เหมาะสม ดังนั้นผู้เล่นจึงควรฝึกทักษะให้เกิดความชำนาญ

สาระการเรียนรู้

ทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ ได้แก่ การส่งลูกบอลสองมือระดับอก การส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ การส่งลูกบอลสองมือล่าง การส่งลูกบอลกระดอน การรับลูกบอลสองมือระดับอก การรับลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ และการรับลูกบอลกระดอน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย นักเรียนตรงต่อเวลาในการเรียนและการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ
2. ใฝ่เรียนรู้ นักเรียนตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน มีความเพียรพยายาม และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ
3. มุ่งมั่นในการทำงาน นักเรียนมีความตั้งใจ พยายาม อุตุน และปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์
4. มีจิตสาธารณะ นักเรียนมีจิตบริการ อาสาในการช่วยเหลือ จัดเตรียม และดูแลรักษาอุปกรณ์ในการเรียน

ยุทธศาสตร์ชาติ

ยุทธศาสตร์ชาติที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้
 ยุทธศาสตร์ชาติที่ 4 การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา
 ยุทธศาสตร์ชาติที่ 5 การจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1. รูปภาพทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือแบบต่างๆ
2. ลูกแชร์บอล
3. กรวย

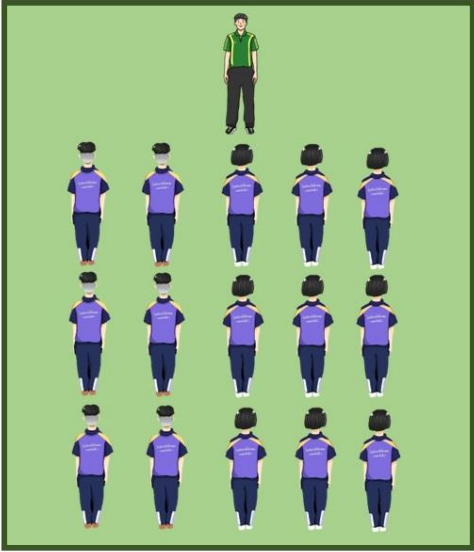


แหล่งการเรียนรู้

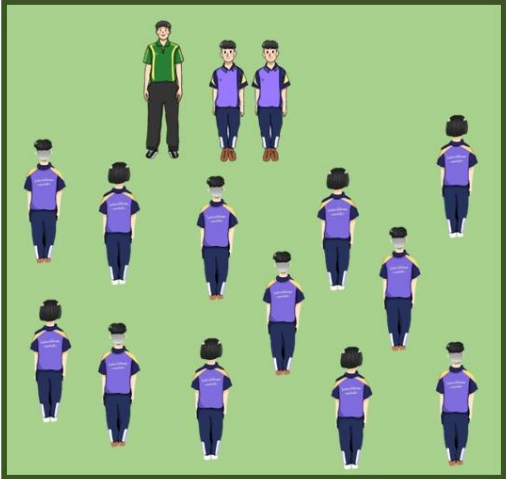

สนามกีฬาโรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)



ภาระงาน/ชิ้นงาน

ใบงานเรื่อง ทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือในกีฬาแชร์บอล

กิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p>ขั้นเตรียม (10 นาที)</p> <p>1. สำนวนนักเรียน</p> <p>1.1 ให้นักเรียนเข้าแถวตอน 5 แถว</p>  <p>1.2 สำนวนจำนวนนักเรียน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การเรียน และสุขภาพของนักเรียน</p> <p>1.3 นักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้เกี่ยวกับ กีฬาแชร์บอล</p> <p>2. การอบอุ่นร่างกาย (Warm Up)</p> <p>ครูผู้สอนเปิดประเด็นการสนทนาเกี่ยวกับ ความสำคัญของการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพราะเหตุใด จึงจำเป็นต้องมีการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม พร้อมทั้ง อธิบาย ถึงผลดี เมื่อปฏิบัติ และผลเสีย ถ้าหากไม่ปฏิบัติ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญ - นักเรียนอบอุ่นร่างกาย (Warm Up) โดยการใช้ เกมจับไก่เข้าเรือ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน 	บรรยาย	 = ครูผู้สอน  = นักเรียน <ul style="list-style-type: none"> • บัญชีรายชื่อ • นกหวีด 	สังเกต

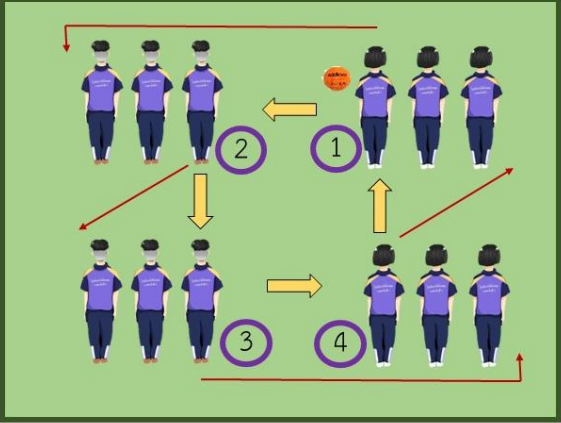
กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p><u>วิธีการเล่น</u></p> <p>1. ให้ตัวแทนนักเรียน 2 คน แสดงบทบาทสมมติเป็น สุมไก่ ยืนจับมือกัน และนักเรียนที่เหลือแสดงบทบาทสมมติเป็น ไก่ โดยไก่จะต้องยืนกระจายกันให้ทั่วพื้นที่ของสนาม ดังรูป</p>  <p>2. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีด ให้ สุมไก่ ส่งเสียง กุกๆ กุกๆ พร้อมทั้งวิ่งไล่จับไก่ นักเรียนที่เป็นไก่ ให้วิ่งหนีอยู่ในบริเวณที่กำหนด ในขณะที่วิ่งจะต้องส่งเสียงร้อง กะต๊ากๆ เมื่อสุมไก่ ไล่จับไก่ได้ นักเรียนที่เป็นไก่จะต้องมาเป็นสุมไก่ โดยจะจับมือต่อกันเป็นแถวยาว</p> <p>- ตัวแทนนักเรียนออกมานำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ</p> <p>ขั้นอธิบายและสาธิต (10 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเข้าแถวตอน 5 แถว นักเรียนดูภาพและร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการรับ-ส่งลูกบอลสองมือแบบต่างๆ ครูและตัวแทนนักเรียนร่วมกันอธิบายและสาธิตทักษะการรับ-ส่ง ลูกบอลสองมือให้ดู 	<p>บรรยาย/ สาธิต</p>	 <p>= ครูผู้สอน</p> <p>= นักเรียน</p> <p>• ลูกบอล</p>	<p>สังเกต</p>

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p>เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ และสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง โดยมีทักษะดังนี้</p> <p>ท่าที่ 1 การส่งลูกบอลสองมือระดับอก</p> <p>ยืนแยกเท้า สองมือจับลูกบอลให้อยู่ระดับอก จากนั้นก้าวไปข้างหน้า 1 ก้าว พร้อมผลักลูกบอลออกไปให้เหยียดแขนตึง และฝ่ามือแบะออกด้านข้าง</p>  <p>ท่าที่ 2 การส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ</p> <p>ยืนแยกเท้า สองมือจับลูกบอลแล้วยกขึ้นเหนือศีรษะ งอแขนไปข้างหลังเล็กน้อย เมื่อส่งลูกบอลแล้วให้เหยียดแขนตามทิศทางที่ส่งลูกบอลไป พร้อมก้าวเท้าไปข้างหน้า</p>  <p>ท่าที่ 3 การส่งลูกบอลสองมือล่าง</p> <p>ยืนแยกเท้าห่างกันประมาณ 1 ช่วงไหล่ ย่อตัวมือทั้งสองข้างจับที่ลูกบอลให้ต่ำกว่าระดับเข่า กางศอกออกเล็กน้อย แล้วผลักลูกบอลออก</p>			

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p>ด้วยกำลังของแขน โดยตวัดข้อมือและนิ้วขึ้นเหยียดแขนตามลูกบอลไป</p>  <p>ท่าที่ 4 การส่งลูกบอลกระดอน ยืนแยกขา จับลูกบอลด้วยมือทั้งสองข้างในระดับอก แล้วผลักลูกบอลออกไปให้กระทบพื้นให้ลูกบอลกระดอนไปข้างหน้า</p>  <p>ท่าที่ 5 การรับลูกบอลสองมือระดับอก เคลื่อนที่เข้าหาลูกบอล โดยก้าวเท้าไปข้างหน้า ก้มตัวและงอเข่าเล็กน้อย ยื่นแขนทั้งสองข้างออกเพื่อรับลูกบอล กางนิ้วมือ เมื่อสัมผัสลูกบอลแล้วดึงลูกบอลเข้าหาระดับอก</p> 			

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p>ท่าที่ 6 การรับลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ กระโดดพร้อมทั้งเหยียดแขนทั้งสองขึ้นไปรับลูกบอล เมื่อสัมผัสลูกบอลแล้วให้ดึงไว้ระดับอกขณะลงสู่พื้นแยกเท้า งอเข่าเล็กน้อย</p>  <p>ท่าที่ 7 การรับลูกบอลกระดอน เคลื่อนที่หันหน้าเข้าหาลูกบอล คว่ำฝ่ามือทั้งสองข้าง กางนิ้ว ขณะลูกบอลกระดอนขึ้นจากพื้นให้ก้มตัวรับลูกบอล และดึงลูกบอลเข้าระดับอก</p>  <p>4. ในขณะที่อธิบายและสาธิตแต่ละทักษะ โดยมีตัวแทนนักเรียนร่วมสาธิตด้วย ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม หากมีข้อสงสัย</p> <p>ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที) แบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน ยืนหันหน้าเข้าหากัน แต่ละคู่นห่างกันประมาณ 3 เมตร โดยให้ฝึกปฏิบัติการรับ-ส่งลูกบอลสองมือระดับอก การรับ-</p>	<p>บรรยาย/ ปฏิบัติ</p>	<p>\</p>  <p>= ครูผู้สอน = นักเรียน = ทิศทางลูกบอล</p>	<p>สังเกต</p>

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<div data-bbox="220 324 762 734" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="220 763 762 965">2. ฝึกทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือระดับออก การรับ-ส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ การรับ-ส่ง ลูกบอลสองมือล่าง และการรับ-ส่งลูกบอลสองมือกระดอน มีขั้นตอนดังนี้</p> <p data-bbox="220 981 762 1133">คนแรกแถวที่ 1 ส่งลูกบอลสองมือระดับออก ให้คนแรกแถวที่ 2 เมื่อส่งเสร็จแล้วให้วิ่งไปต่อท้ายแถวที่ 2</p> <p data-bbox="220 1149 762 1350">คนแรกแถวที่ 2 ส่งลูกบอลสองมือระดับออก ให้คนแรกแถวที่ 1 เมื่อส่งเสร็จแล้วให้วิ่งไปต่อท้ายแถวที่ 1 ปฏิบัติจนครบทุกคน จากนั้นเปลี่ยนทักษะต่อไป</p> <p data-bbox="220 1402 344 1440">แบบฝึกที่ 3</p> <ol data-bbox="220 1462 762 1608" style="list-style-type: none"> 1. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม 2. ให้ฝึกทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ มีขั้นตอนดังนี้ <p data-bbox="220 1624 762 1720">คนที่ 1 แถวที่ 1 ส่งลูกบอลสองมือระดับออก ให้คนที่ 1 แถวที่ 2</p> <p data-bbox="220 1736 762 1832">คนที่ 1 แถวที่ 2 ส่งลูกบอลสองมือเหนือศีรษะ ให้คนที่ 1 แถวที่ 3</p> <p data-bbox="220 1848 762 1944">คนที่ 1 แถวที่ 3 ส่งลูกบอลสองมือล่าง ให้คนที่ 1 แถวที่ 4</p> <p data-bbox="220 1960 762 2011">คนที่ 1 แถวที่ 4 ส่งลูกบอลสองมือกระดอน</p>	<p data-bbox="810 1406 914 1496">บรรยาย/ ปฏิบัติ</p>	<div data-bbox="970 1368 1177 1899" data-label="Image"> <p data-bbox="970 1406 1177 1451">= ครูผู้สอน</p> <p data-bbox="970 1473 1177 1518">= นักเรียน</p> <p data-bbox="970 1585 1177 1675">= ทิศทางลูกบอล</p> <p data-bbox="970 1697 1177 1787">= ทิศทางการวิ่ง</p> <p data-bbox="970 1809 1177 1854">= ลูกบอล</p> <p data-bbox="970 1877 1177 1921">= แถวที่</p> </div>	<p data-bbox="1265 1406 1337 1440">สังเกต</p>

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p>ให้คนที่ 1 แกวที่ 1</p> <p>ขณะที่ส่งลูกบอลแล้ว ส่งให้แถวใดต้องวิ่งไปต่อท้ายแถวนั้น และยืนอยู่แถวใดต้องส่งในทิศทางที่กำหนดไว้ในแต่ละแถวนั้น</p>  <p>ครูผู้สอนคอยสังเกตอยู่เสมอ หากมีนักเรียนคนใดผิดพลาด จะเข้าไปช่วยแนะนำ เสนอแนะ และปรับเปลี่ยนท่าทาง เพื่อให้นักเรียนทำได้อย่างถูกต้อง</p> <p>ขั้นนำไปใช้ (10 นาที)</p> <p>1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 7 คน จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่ม 1 ใส่ผ้าผูกคอสีแดง กลุ่ม 2 ใส่ผ้าผูกคอสี ร่วมกันเล่นเกม โดยมีกติกา ดังนี้</p> <p>1.1 ให้นักเรียนส่งตัวแทนมาทีมละ 1 คน มากระโดดจับลูกบอล</p> <p>1.2 ทีมที่ได้ลูกบอลจะต้องรับ-ส่งลูกบอลสองมือแบบต่างๆ ที่ได้เรียนมาให้กับสมาชิกในทีม โดยจะต้องนำลูกบอลไปใส่ตะกร้า ในแดนฝ่ายตรงข้ามทีมใดนำลูกบอลไปใส่ในตะกร้าได้ จะได้ลูกละ 1 คะแนน ทีมที่แพ้จะเป็นฝ่ายเริ่มเล่นในเกมต่อไป ทีมใดได้ 3 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ</p>	<p>บรรยาย/ ปฏิบัติ/ อภิปราย</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● ตะกร้า ● ผ้าผูกคอ 	<p>สังเกต</p>

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<div data-bbox="209 324 756 667" data-label="Image"> </div> <p>2. ครูผู้สอนกล่าวชื่นชมกลุ่มที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้</p> <p>3. ให้ตัวแทนนักเรียนวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของแต่ละกลุ่ม โดยออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน</p> <p>ขั้นสรุป (10 นาที)</p> <p>1. นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน</p> <p>2. นักเรียนเข้าแถวตอน 5 แถว ดังภาพ</p> <div data-bbox="256 1169 676 1653" data-label="Image"> </div> <p>3. ตัวแทนนักเรียนออกมานำการผ่อนคลายกล้ามเนื้อ (Cool down) โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำ</p> <p>4. นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน</p> <p>5. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม</p>	<p>บรรยาย/ อภิปราย</p>	<div data-bbox="970 981 1189 1205" data-label="Image"> </div>	<p>สังเกต/ไบงาน</p>

กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่อ/อุปกรณ์	การวัดและประเมินผล
<p>6. นักเรียนทำใบงานเรื่อง ทักษะการรับ-ส่ง ลูกบอลสองมือ</p> <p>7. ครูผู้สอนสำรวจความเรียบร้อยของนักเรียน เน้นย้ำเรื่อง สุขปฏิบัติ</p> <p>8. ครูนัดหมายกิจกรรมสัปดาห์ต่อไป</p>			

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล	เกณฑ์การวัด
1. เพื่อให้ นักเรียนอธิบายขั้นตอนการรับ-ส่งลูกบอลสองมือตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง (K)	ทำใบงาน	ใบงาน เรื่อง การรับ-ส่งลูกบอลสองมือ	นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 80 ขึ้นไปผ่าน
2. เพื่อให้ นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง (P)	สังเกตทักษะในการปฏิบัติของนักเรียน	แบบสังเกตทักษะการปฏิบัติ	นักเรียนได้คะแนนระดับดี ขึ้นไปผ่าน
3. เพื่อให้ นักเรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงานและมีจิตสาธารณะในการเรียนรู้ เรื่องการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ (A)	สังเกตคุณลักษณะจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	นักเรียนได้คะแนนระดับดี ขึ้นไปผ่าน
4. เพื่อให้ นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร การคิดและการแก้ปัญหา	สังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	นักเรียนได้คะแนนระดับดี ขึ้นไปผ่าน

ใบงาน

เรื่อง ทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือในกีฬาแชร์บอล

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนบอกชื่อทักษะ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติท่าทางการรับ-ส่งลูกบอลสองมือในกีฬาแชร์บอลมา 1 ทักษะ

ชื่อทักษะ

ขั้นตอนในการปฏิบัติ

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนคิดว่า การรับ-ส่งลูกบอลอย่างถูกวิธี มีประโยชน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....



เฉลยใบงาน

เรื่อง ทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือในกีฬาแชร์บอล

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

- ให้นักเรียนบอกชื่อทักษะ พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนในการปฏิบัติท่าทางการรับ-ส่งลูกบอลสองมือในกีฬาแชร์บอลมา 1 ทักษะ

ชื่อทักษะ การรับ-ส่งลูกบอลสองมือระดับอก

ขั้นตอนในการปฏิบัติ

(แนวคำตอบ) การรับ-ส่งลูกบอลสองมือระดับอก ในการส่ง ให้ผู้ส่งยื่นแขนเท้าประมาณ 1 ช่วงไหล่ สองมือจับลูกบอลให้อยู่ระดับอก จากนั้นก้าวไปข้างหน้า 1 ก้าว พร้อมผลัดลูกบอลออกไปให้เหยียดแขนตึงและฝ่ามือแบะออกด้านข้าง จากนั้นคนที่ทำหน้าที่รับลูกบอล จะต้องเคลื่อนที่เข้าหาลูกบอล โดยก้าวเท้าไปข้างหน้า ก้มตัวและงอเข่าเล็กน้อย ยื่นแขนทั้งสองข้างออก เพื่อรับลูกทางด้านนิ้วมือ เมื่อสัมผัสลูกบอล แล้วดึงลูกบอลเข้าหาระดับอก

- ให้นักเรียนคิดว่า การรับ-ส่งลูกบอลอย่างถูกวิธี มีประโยชน์อย่างไรบ้าง

(แนวคำตอบ) ในการการรับ-ส่งลูกบอลอย่างถูกวิธี มีประโยชน์ดังนี้

- ทำให้เกิดการได้เปรียบคู่ต่อสู้
- ลดการบาดเจ็บทั้งในขณะที่ฝึกซ้อมและทำการแข่งขัน
- สามารถนำไปพัฒนาตนเองเพื่อก้าวไปสู่การเป็นนักกีฬา



แบบบันทึกผลการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (K) ด้านทักษะ/กระบวนการ(P)
และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

เลขที่	ด้านความรู้ (K)				ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)				ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)					
	คะแนนใบงาน	ผลการประเมิน	ชอมเสริม	ผลการประเมิน	คะแนนการปฏิบัติ	ผลการประเมิน	ชอมเสริม	ผลการประเมิน	มีวินัย	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการทำงาน	มีจิตสาธารณะ	รวม	ผลการประเมิน
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกุลภากร ฮวดรักษา)

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

เกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติของนักเรียน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12-15	ดีเยี่ยม
8-11	ดี
0-7	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน		
	3	2	1
มีวินัย	มีการเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ตรงต่อเวลาเป็นประจำ	มีการเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ตรงต่อเวลาบ่อยครั้ง	มีการเข้าแถวแต่ไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย ตรงต่อเวลาบางครั้ง
ใฝ่เรียนรู้	มีความตั้งใจ เอาใจใส่ในการเรียน มีความเพียรพยายาม และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นประจำ	มีความตั้งใจ เอาใจใส่ในการเรียน มีความเพียรพยายาม และเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	มีความตั้งใจ เอาใจใส่ในการเรียน มีความเพียรพยายาม และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	มีความตั้งใจ พยายาม อดทน และปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์เป็นประจำ	มีความตั้งใจ พยายาม อดทน และปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์บ่อยครั้ง	มีความตั้งใจ พยายาม อดทน และปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ บางครั้ง
มีจิตสาธารณะ	มีจิตบริการ อาสาในการช่วยเหลือ จัดเตรียม และดูแลรักษาอุปกรณ์ในการเรียนเป็นประจำ	มีจิตบริการ อาสาในการช่วยเหลือ จัดเตรียม และดูแลรักษาอุปกรณ์ในการเรียนบ่อยครั้ง	มีจิตบริการ อาสาในการช่วยเหลือ จัดเตรียม และดูแลรักษาอุปกรณ์ในการเรียนบางครั้ง

ระดับคุณภาพ

เกณฑ์การให้คะแนน

- 3 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม
 2 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
 1 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

- ดีเยี่ยม = 10 – 12 คะแนน
 ดี = 6 – 9 คะแนน
 ปรับปรุง = 0 – 5 คะแนน

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน		
	3	2	1
ความสามารถในการสื่อสาร	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร ถ่ายทอดความรู้และเลือกวิธีการสื่อสารได้ดีเยี่ยม	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร ถ่ายทอดความรู้และเลือกวิธีการสื่อสารได้ดี	มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร ถ่ายทอดความรู้และเลือกวิธีการสื่อสารได้อย่างพอใช้
ความสามารถในการคิด	มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของตนเองและของเพื่อนในการปฏิบัติได้ดีเยี่ยม	มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของตนเองและของเพื่อนในการปฏิบัติได้ดี	มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของตนเองและของเพื่อนในการปฏิบัติได้อย่างพอใช้
ความสามารถในการแก้ปัญหา	มีความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาทักษะการรับ - ส่งลูกบอลสองมือของตนเองและของเพื่อนได้ดีเยี่ยม	มีความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาทักษะการรับ - ส่งลูกบอลสองมือของตนเองและของเพื่อนได้ดี	มีความสามารถในการตัดสินใจและแก้ปัญหาทักษะการรับ - ส่งลูกบอลสองมือของตนเองและของเพื่อนได้อย่างพอใช้

ระดับคุณภาพ

เกณฑ์การให้คะแนน

- 3 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม
 2 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
 1 คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

- ดีเยี่ยม = 8 - 9 คะแนน
 ดี = 5 - 7 คะแนน
 ปรับปรุง = 0 - 4 คะแนน

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง การรับ - ส่งลูกบอลสองมือ (แฮร์บอล)

สรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนนี้ไม่ผ่าน มีดังนี้

1..... 2.....

3..... 4.....

5..... 6.....

แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

.....

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ (K)

.....

นักเรียนเกิดทักษะการรับ-ส่งลูกบอลสองมือ (P)

.....

นักเรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

.....

ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกุลภากร ฮวดรักษา)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

1. ความเหมาะสมของกิจกรรม

- ดีมาก
 ดี
 พอใช้
 ปรับปรุง

2. ความเหมาะสมของเนื้อหา

- ดีมาก
 ดี
 พอใช้
 ปรับปรุง

3. ความเหมาะสมของเวลา

- ดีมาก
 ดี
 พอใช้
 ปรับปรุง

4. ความเหมาะสมของสื่อ

- ดีมาก
 ดี
 พอใช้
 ปรับปรุง

5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ.....

(นางยุพดี ไชยศรี)

ครูโรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

หัวหน้าฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ.....

(นางพจนา ณ พัทลุง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดท้ายหาด (พลอยเจียเส็ง)

ภาพกิจกรรม

