



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุด
กิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

อังคณา กันใจแก้ว

โปรแกรมวิชา พลศึกษา
คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุด
กิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

อังคณา กันใจแก้ว

โปรแกรมวิชา พลศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง "การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย" ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ซึ่งข้าพเจ้าขอแสดงความขอบคุณอย่างสุดซึ้งต่อบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ก่อนอื่น ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ท่านอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์อเนก โคแพร่ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำที่มีคุณค่า และชี้แนะแนวทางในการดำเนินงานวิจัย ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผศ.กัญจน์ แก่ล้ากล้า อาจารย์โปรแกรมวิชาพลศึกษา ดร.นิธิกุล อินทรทิพย์ อาจารย์โปรแกรมวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา และ อาจารย์อนันต์ รูปงาม อาจารย์โปรแกรมวิชาพลศึกษา ตลอดจนข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ที่ช่วยพัฒนาคุณภาพของงานวิจัยฉบับนี้ อีกทั้งท่านยังได้ให้กำลังใจที่สำคัญตลอดระยะเวลาของการศึกษาและจัดทำงานวิจัย ข้าพเจ้าขอขอบคุณ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่ได้ให้การสนับสนุนด้านทรัพยากร สถานที่ และความสะดวกต่าง ๆ ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ นอกจากนี้ ยังขอขอบคุณ นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่ได้ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในทุกขั้นตอนของการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้งานวิจัยนี้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย ข้าพเจ้าขอขอบคุณ เพื่อนร่วมงานและบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้มีส่วนร่วมในการให้คำแนะนำ ความช่วยเหลือ และสนับสนุนทั้งในเชิงวิชาการและกำลังใจ ซึ่งล้วนมีส่วนสำคัญในการผลักดันให้การดำเนินงานครั้งนี้สำเร็จลุล่วง

สุดท้ายนี้ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนในวิชาพลศึกษา และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อการศึกษาวิจัยในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อังคณา กันใจแก้ว

มกราคม 2568

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ชื่อผู้วิจัย : นางสาว อังคณา กันใจแก้ว

สาขาวิชา/คณะ : โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประจำปีงบประมาณ : 2567

ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัยปี : มกราคม 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบด้วย Canva สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย โดยพัฒนาและประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้ การศึกษาครั้งนี้ยังได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) คุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบด้วย Canva พบว่าค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ “สูงมาก” โดยแต่ละข้อได้รับการประเมินในระดับ “สูง” ถึง “สูงมาก” ซึ่งสะท้อนถึงความเหมาะสมและประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมในการส่งเสริมการเรียนรู้ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าคะแนนหลังการทดสอบสูงกว่าคะแนนก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งบ่งบอกถึงประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมในการพัฒนาความรู้และทักษะของนักศึกษา 3) ความพึงพอใจของนักศึกษา: ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ Canva พบว่าโดยรวมแล้วมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับ “สูง” ($\bar{X}$ = 4.16, SD = 0.74) โดยนักศึกษาพึงพอใจกับการใช้สื่อ Canva ในการสอนและการเรียนรู้มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.68, SD = 0.48) รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ($\bar{X}$ = 4.56, SD = 0.58) โดยพบว่ามีค่าเฉลี่ยต่ำสุดในด้านการวัดผลและการประเมิน ($\bar{X}$ = 4.08, SD = 0.64) การวิจัยสรุปได้ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ Canva เป็นนวัตกรรมที่มีคุณภาพสูงและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสามารถสร้างความพึงพอใจในระดับสูงให้กับนักศึกษาได้ เหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะในสาขาวิชาที่ต้องพัฒนาทักษะทางกายภาพและปฏิบัติ

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้, การเคลื่อนไหวพื้นฐาน, แอปพลิเคชัน Canva

Research Title : The Development of Learning Outcomes in Fundamental Movement Skills using CANVA's Learning Activity Package for First-year Physical Education

Students at Chiang Rai Rajabhat University

Author : Angkana Kunjaikaew

Faculty : Physical Program, Faculty of Education

Fiscal Year : 2024

Year of Research : January 2025

Abstract

This study aimed to develop the learning achievement in fundamental movement using a learning activity set designed with Canva for first-year Physical Education students at Chiang Rai Rajabhat University. The learning activity set was developed and assessed, and the learning achievement was analyzed. Additionally, the study examines students' satisfaction with the learning activity set. The research results were divided into three main parts 1) The quality of the learning activity set: The evaluation of the learning activity set designed with Canva found that the overall mean was at the "very high" level, with each item being rated at the "high" to "very high" level, reflecting the suitability and effectiveness of the activity set in promoting learning. 2) Learning achievement: The comparison of learning achievement before and after using the learning activity set found that the post-test scores were significantly higher than the pre-test scores at the .05 level, indicating the effectiveness of the activity set in developing students' knowledge and skills. 3) Student satisfaction: The results of the study on students' satisfaction with the Canva learning activity set showed an overall mean at the "high" level ($\bar{x}$ = 4.16, S.D. = 0.74), with students being most satisfied with the use of Canva media in teaching and learning ($\bar{x}$ = 4.68, S.D. = 0.48), followed by learning activities that helped develop movement skills, communication, teamwork, decision-making, and problem-solving ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.58). The lowest mean was found in the measurement and evaluation aspect ($\bar{x}$ = 4.08, S.D. = 0.64). The research concluded that the Canva learning activity set is a high-quality and effective innovation in developing academic achievement and can create

a high level of student satisfaction. It is suitable for application in the teaching and learning process at the higher education level, especially in fields that require the development of physical and practical skills.

Keywords : Learning Achievement, Fundamental Movement, Canva application

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
Abstract	ค
สารบัญ	จ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	2
ตัวแปรที่ศึกษา	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	4
กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย	5
2 แนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
การจัดการเรียนรู้ออนไลน์	6
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสอน	16
การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	28
โปรแกรม CANVA	33
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้	37
ความพึงพอใจ	39
แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	44
3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรที่ศึกษา	50
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	50

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	
การเก็บรวบรวมข้อมูล	55
การวิเคราะห์ข้อมูล	56
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	57
4 ผลการวิจัย	
สัญลักษณ์ทางสถิติ	60
ลำดับขั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล	60
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	61
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	69
อภิปรายผลการวิจัย	69
ข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม	72
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก คู่มือการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	75
ภาคผนวก ข แบบประเมินและผลการพิจารณาคุณภาพของกิจกรรมทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย	117
ภาคผนวก ค แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการพิจารณาคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	123

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก

(ต่อ)

ภาคผนวก ง	แบบประเมินความพึงพอใจและผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1	140
ภาคผนวก จ	การวิเคราะห์ข้อมูล	151
ภาคผนวก ฉ	รูปภาพการทำวิจัย	156
ภาคผนวก ช	แบบตอบรับผู้เชี่ยวชาญ	163
ประวัติผู้วิจัย		170

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนที่โหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	51
2 การประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ด้านที่ 1 ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	61
3 การประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ด้านที่ 2 รูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	62
4 ผลการประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	63
5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	
6 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	64
7 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	68

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย	5
2 เข้าสู่ระบบหรือสมัครสมาชิก เข้าสู่เว็บไซต์ Canva	35
3 การเลือกแม่แบบหรือสร้างโครงการใหม่	35
4 การแก้ไขและปรับแต่ง	36
5 การแชร์หรือพิมพ์	36

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต สาขาพลศึกษา เป็นหลักสูตรที่ผลิตบัณฑิตให้เป็นครูวิชาชีพชั้นสูงที่มีความสามารถโดยมุ่งเน้นความเป็นผู้นำทางด้านวิชาการและวิจัยที่ครอบคลุมศาสตร์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง มีความรู้คู่คุณธรรม สามารถบูรณาการความรู้ ทักษะ เจตคติ คุณธรรม และจริยธรรมแห่งวิชาชีพไปสู่การจัดการศึกษาและพัฒนาครู ให้เป็นคนดี มีสติปัญญา ความสามารถ และอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและสามารถเผชิญปัญหาหรือวิกฤติได้ด้วยสติปัญญา (หลักสูตรพลศึกษา, 2562: 7) ในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาในโรงเรียน ซึ่งเป็นวิชาที่มีความสำคัญวิชาหนึ่งที่พัฒนามุ่งเน้นทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยใช้กิจกรรมทางกายหรือเกมกีฬาเป็นสื่อให้นักเรียนได้เล่นได้ปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการพัฒนาหลาย ๆ ด้าน พร้อมกัน (สำนักงานราชเลขาธิการ, 2525) พลศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย ด้านทักษะ ด้านความรู้ ด้านคุณธรรม และด้านเจตคติที่ดีไปพร้อม ๆ กันโดยใช้กิจกรรมพลศึกษาและกีฬาเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ และมีพัฒนาการด้วยการมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548)

(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้อธิบายถึงการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement) ไว้ว่าทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่จำเป็นสำหรับชีวิต และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นทักษะที่มีการพัฒนาในช่วงวัยเด็ก และจะเป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อเจริญวัยสูงขึ้นตลอดจนเป็นพื้นฐานของการมีความสามารถในการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการเล่นกีฬา การออกกำลังกาย และการประกอบกิจกรรมนันทนาการ การเคลื่อนไหวพื้นฐานสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non locomotors Movement) 2. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotors Movement) 3. การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement)

(เจริญ กระบวนรัตน์, 2558) ได้กล่าว การพัฒนาทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบจะช่วยเป็นสื่อในการเชื่อมโยงข้อมูลการเรียนรู้ของสมอง เพื่อส่งต่อหรือประสานเข้ากับหน่วยความจำของสมอง ในการรับรู้จดจำข้อมูลหรือข้อมูลใหม่ในโอกาสต่อไป ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการรับรู้เรียนรู้การเคลื่อนไหวร่างกายในอริยาบทต่าง ๆ ที่ถูกบันทึกจดจำไว้ในสมองก่อนหน้านี้ในแต่ละทักษะหรือแต่ละสถานการณ์แวดล้อม จะถูกดึงกลับหรือเรียกใช้ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำ เมื่อมี

เหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นหรือผ่านเข้ามามีการเคลื่อนไหวเบื้องต้นมีความสำคัญและจำเป็นต้องใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน สามารถจำแนกรูปแบบหรือประเภทของทักษะการเคลื่อนไหวออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้ 1. ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ 2. ทักษะการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ประกอบด้วย ส่วนบนของร่างกายและ ส่วนของร่างกาย 3. ทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์

ในปัจจุบันเทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกได้เข้ามามีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน มีสื่อในการเรียนการสอนที่ถูกพัฒนาให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และเข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้เกิดสื่อหลากหลายรูปแบบ ระบบ e – learning ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในสถาบันสถานศึกษา และหน่วยงานต่าง ๆ โดยการเรียนรู้ผ่านระบบ e – learning ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำกัดเรื่อง วัน เวลา และสถานที่เรียน โดยเฉพาะสื่อเทคโนโลยีที่มีส่วนช่วยเสริมการเรียนรู้ให้เนื้อหาที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น CANVA จึงเป็นอีกโปรแกรมสำเร็จรูปที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ ที่ทำให้ผู้ใช้งานมีความสะดวกสบายในการใช้งานทั้งการฟรีเซนต์งาน PowerPoint เทมเพลตที่สวยงาม ทันสมัย น่าสนใจ และดึงดูดสายตา สามารถสร้าง QR Code และสร้างข้อสอบ สื่อการสอนถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ในการเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และสมรรถนะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งในพันธกิจของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ข้อที่ 1 ผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพตามมาตรฐานวิชาชีพครู กรอบมาตรฐานระดับอุดมศึกษา มีคุณลักษณะแห่งศตวรรษที่ 21 มีจิตวิญญาณความเป็นครู เป็นคนเก่ง คนดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม รู้เท่าทันเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลง

จากความเป็นมาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษาชั้นปีที่ 1 ผลการวิจัยครั้งนี้ คาดว่าจะส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นในเรื่องการ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน และส่งผลให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้จากบทเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ทั้งในการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1
2. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานสำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA โดยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning คือ การสอนพลศึกษาแบบ 5 ขั้น (กรมวิชาการ. 2545: 53)

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
2. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เนื้อหาในรายวิชา HPY1207 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement) มี 4 ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์
- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

2. ขอบเขตด้านประชากรที่ศึกษา

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 50 คน ที่ลงทะเบียนในรายวิชา PHY1207 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่าง ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 25 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีการจับฉลาก

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา การเคลื่อนไหวพื้นฐาน สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

3.2.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

4. ขอบเขตด้านสถานที่

- โรงเรียนเนเซียม มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

5. ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ศึกษา

- ระยะเวลา 12 เดือน ตั้งแต่เดือนมกราคม 2567 ถึง มกราคม 2568

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเคลื่อนไหวพื้นฐาน หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายพื้นฐานของการเคลื่อนไหว ส่วนต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยการเคลื่อนไหวในรูปแบบหลัก ได้แก่ 1.การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (non - locomotors movement) 2.การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (locomotors movement) และ 3.การเคลื่อนไหวแบบที่มีอุปกรณ์หรือวัตถุอื่นประกอบ (manipulative movement) โดยการเคลื่อนไหวเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA หมายถึง การจัดการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งเป็นวิธีการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม CANVA ให้ผู้เรียนและผู้สอนเชื่อมต่อถึงกัน มีการสร้างบทเรียนออนไลน์ และสามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างสร้างสรรค์ เหมาะสำหรับการใช้ในงานการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เกิดจากการปฏิบัติกิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน การฝึกฝน ทำแบบทดสอบหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลทำให้เกิดการเปลี่ยนพฤติกรรมหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอน หรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกและความนึกคิดของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยโปรแกรม CANVA ซึ่งวัดจากแบบประเมินความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา หมายถึง ผู้เรียนที่ศึกษาในหลักสูตรครุศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การสอนกีฬา และการสอนสุขศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพครูพลศึกษาในอนาคต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. สำหรับผู้เรียน

1.1 ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยผู้เรียนสามารถเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนวิชาพลศึกษาและกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและน่าสนใจผ่านการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

2. สำหรับผู้สอน

2.1 ได้รับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในกระบวนการสอนวิชาพลศึกษา

2.2 สามารถประเมินและปรับปรุงวิธีการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีช่วยในการจัดการเรียนการสอน

3. สำหรับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21

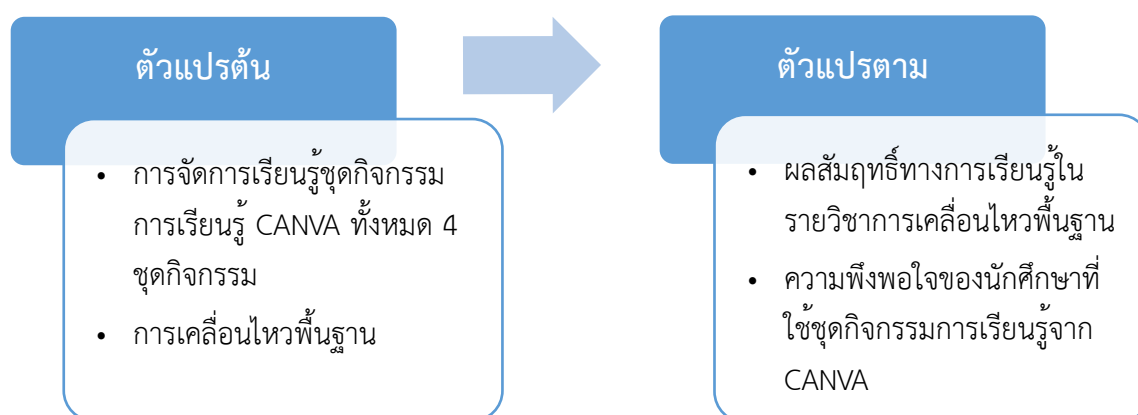
3.1 ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

3.2 ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการทำงานร่วมกัน

4. เป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิงสำหรับการพัฒนาสื่อการสอนและงานวิจัยด้านพลศึกษา

กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

กรอบแนวคิดในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA อาศัยกระบวนการที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning หรือ PL) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) และวิธีการสอนแบบ Active Learning การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีเกี่ยวกับตัวแปร

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสอนและการเรียนรู้
3. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน
4. โปรแกรม CANVA
5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้
6. ความพึงพอใจ
7. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การจัดการเรียนรู้ออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ (Online Learning Management) เป็นกระบวนการที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตเพื่อสนับสนุนและจัดการการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งครอบคลุมถึงการออกแบบ การดำเนินการ และการประเมินผลการเรียนรู้ ผ่านแพลตฟอร์มและเครื่องมือต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์มาเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ออนไลน์มีองค์ประกอบหลัก ๆ คือ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (LMS) การออกแบบเนื้อหา การใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น วิดีโอคอนเฟอเรนซ์ การวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านการทดสอบและการส่งงานออนไลน์ การสนับสนุนและการให้คำปรึกษาการวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ และการพัฒนาและการฝึกอบรมในการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือสำหรับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์

1.1 แนวคิดทฤษฎีการสอนออนไลน์

การนำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ เหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการสอนออนไลน์ จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม

และสอดคล้องกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนระบบออนไลน์ได้เป็นที่กล่าวถึงมากในสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษาของสถาบันต่าง ๆ ในประเทศไทย ระบบที่เป็นที่นิยมใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์มีหลายระบบ โดยมีการพัฒนาและนำมาใช้งานทั้งในระดับโรงเรียน มหาวิทยาลัย และองค์กรต่าง ๆ ระบบที่ได้รับความนิยมและถูกใช้งานบ่อยมีดังนี้ (จักรกฤษณ์ โปตาพล. มปป.)

1) Google Classroom เป็นแพลตฟอร์มที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในระดับโรงเรียนและมหาวิทยาลัย เนื่องจากมีความสะดวกในการใช้งานและสามารถเชื่อมต่อกับบริการอื่น ๆ ของ Google เช่น Google Drive, Google Docs, และ Google Meet

2) Microsoft Teams เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถใช้งานได้ทั้งในองค์กรและสถาบันการศึกษา มีฟีเจอร์หลากหลายเช่น การประชุมวิดีโอ การแชร์ไฟล์ และการทำงานร่วมกันในเอกสาร

3) Moodle เป็นระบบจัดการการเรียนรู้ (LMS) ที่ได้รับความนิยมในมหาวิทยาลัยหลายแห่ง เนื่องจากมีความสามารถในการปรับแต่งและเพิ่มฟีเจอร์ตามความต้องการของผู้ใช้

4) Zoom นิยมใช้สำหรับการประชุมออนไลน์และการสอนออนไลน์แบบสด มีฟีเจอร์หลากหลายเช่น การแชร์หน้าจอ การบันทึกการประชุม และการจัดห้องย่อย (breakout rooms)

5) Edmodo เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับโรงเรียน มีฟีเจอร์ในการสร้างบทเรียน การบ้าน และการประเมินผล

6) ClassIn เป็นแพลตฟอร์มการสอนออนไลน์ที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนการสอนแบบสด มีฟีเจอร์ที่ช่วยให้การสอนออนไลน์มีประสิทธิภาพ เช่น กระดานขาวออนไลน์ และเครื่องมือสำหรับการทำแบบทดสอบ

7) Thai MOOC เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบเปิดสำหรับมหาชน โดยมีหลักสูตรออนไลน์จากสถาบันการศึกษาในประเทศไทยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ฟรี

8) LINE แม้ว่าจะไม่ได้เป็นแพลตฟอร์มการเรียนการสอนโดยตรง แต่ในประเทศไทยก็มีการใช้ LINE เพื่อการสื่อสารระหว่างครูและนักเรียน หรือกลุ่มผู้ปกครองอย่างแพร่หลาย

9) Schoology เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีฟีเจอร์สำหรับการสร้างและจัดการบทเรียน การประเมินผล และการติดตามความก้าวหน้าของนักเรียน

10) CANVA เป็นแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับการออกแบบกราฟิกและเนื้อหาดิจิทัล ซึ่งแม้ว่าจะไม่ได้ออกแบบมาเพื่อการจัดการเรียนการสอนโดยตรง แต่ก็มีความสำคัญในการสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์

สรุป การนำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการสอนออนไลน์มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ปัจจุบัน การใช้แพลตฟอร์มเหล่านี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนออนไลน์ โดยเน้นที่ความสะดวกสบาย การเชื่อมต่อ และการปรับแต่งพีเอเจอร์ตามความต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัล

1.2 หลักการการเรียนรู้ออนไลน์

หลักการการเรียนรู้ออนไลน์ประกอบไปด้วยหลายองค์ประกอบที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ดีขึ้น โดยมีหลักการสำคัญดังนี้

1. การออกแบบหลักสูตรที่เหมาะสม (Instructional Design) การออกแบบหลักสูตรต้องมีการวางแผนที่ดี ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เทคนิคการสอนที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ การบรรยาย บทความ การสนทนา และการทำแบบทดสอบ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2. การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Use of Technology) เลือกใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มที่เหมาะสม เช่น ระบบการจัดการเรียนรู้ (LMS) โปรแกรมวิดีโอคอล ระบบการประเมินผล เป็นต้น ให้ความสำคัญกับความสามารถในการเข้าถึง (Accessibility) และการใช้งานง่าย (User-friendliness)

3. การส่งเสริมการมีส่วนร่วม (Engagement) สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง ผ่านการอภิปราย การทำงานกลุ่ม หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยง ใช้การกระตุ้นด้วยการให้ข้อเสนอแนะทันที และการให้รางวัลหรือการยอมรับเมื่อผู้เรียนทำผลงานได้ดี

4. การประเมินผลและการให้ข้อเสนอแนะ (Assessment and Feedback) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ การทำงานส่ง การนำเสนอ หรือการทำโปรเจกต์ เพื่อประเมินความเข้าใจและทักษะของผู้เรียน ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และทันที เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงและพัฒนาตนเองได้

5. การสนับสนุนผู้เรียน (Learner Support) มีระบบสนับสนุนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถขอคำปรึกษาได้เมื่อมีปัญหา เช่น การให้คำปรึกษาออนไลน์ การให้ข้อมูลและแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบตนเอง (Self-directed Learning) โดยให้เครื่องมือและทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในการค้นคว้าและเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง

6. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) จัดการเรียนการสอนที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกเวลาและสถานที่เรียนที่เหมาะสมกับตนเองได้

สรุป การปฏิบัติตามหลักการการเรียนรู้ออนไลน์เหล่านี้ จะช่วยให้การเรียนรู้ออนไลน์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนได้ดีขึ้น

1.3 องค์ประกอบของ E-Learning

องค์ประกอบของ E-Learning ได้แก่

1. ผู้เรียน (Learners) ผู้เรียนเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญที่สุดในระบบ E-Learning เนื่องจากผู้เรียนคือผู้ที่รับความรู้และข้อมูลที่ถูกส่งผ่านระบบ E-Learning ดังนั้นการออกแบบเนื้อหาและวิธีการสอนต้องคำนึงถึงลักษณะและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. เนื้อหา (Content) เนื้อหาเป็นสิ่งที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาในระบบ E-Learning เนื้อหาต้องมีความชัดเจน ครบถ้วนและน่าสนใจ รวมถึงต้องมีความยืดหยุ่นเพียงพอที่จะสามารถปรับปรุงและอัปเดตตามความจำเป็น

3. สื่อและเทคโนโลยี (Media and Technology) สื่อและเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการนำเสนอเนื้อหาและการสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน สื่อที่ใช้ใน E-Learning อาจมีหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอ เสียง ภาพกราฟิก และแบบทดสอบออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมจะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. การบริหารจัดการและการสนับสนุน (Management and Support) การบริหารจัดการที่ดีและการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ระบบ E-Learning ทำงานได้อย่างราบรื่น รวมถึงการดูแลรักษาและปรับปรุงระบบอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุด

เปรม วงศ์กุลพิลาส (2560: 17) อ้างใน ไอรินลดา ชัยโรจน์กิติกร (2566: 23 – 26)

1. เนื้อหา (Content) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดสำหรับ E-Learning สิ่งสำคัญที่สุดก็คือเนื้อหาการเรียน ผู้สอนจัดทำให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนมีหน้าที่ในการใช้เวลาส่วนใหญ่ศึกษาเนื้อหาด้วยตนเอง ผ่านเนื้อหาสารสนเทศที่ผู้สอนได้เตรียมไว้ให้เกิดความรู้โดยการผ่านการคิดค้น วิเคราะห์อย่างมีหลักการและเหตุผลด้วยตัวเอง

2. ระบบบริหารจัดการรายวิชา (Course Management System) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากเช่นกัน ได้แก่ ระบบบริหารจัดการรายวิชาซึ่งเป็นระบบที่รวบรวมเครื่องมือซึ่งออกแบบไว้เพื่อความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้ในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน และผู้บริการระบบเครือข่ายการใช้เครื่องมือและระดับของการเข้าใช้งานมีความแตกต่างกันตามการใช้งานของแต่ละกลุ่ม

3 โหมดการติดต่อสื่อสาร (Modes of Communication) องค์ประกอบสำคัญของ E-Learning ที่ขาดไม่ได้อีกประการหนึ่งก็คือ การจัดให้ผู้เรียน สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอน วิทยากรผู้เชี่ยวชาญอื่น ๆ รวมทั้งผู้เรียนด้วยกัน ในลักษณะที่ หลากหลายและสะดวกต่อการใช้ กล่าวคือ มีเครื่องมือที่จัดทำให้ผู้เรียนไว้ใช้ได้มากกว่า 1 แบบ รวมทั้ง เครื่องมือนั้นจะต้องมีความสะดวกใช้ (User-friendly) ด้วย ซึ่งเครื่องมือที่ E-Learning ควรจัดทำให้ ผู้เรียนได้แก่

3.1 การสนทนาออนไลน์หรือ Chat หรือในบางระบบอาจจัดให้มีการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงสด (Live Broadcast) ผ่านทางเว็บ เป็นต้น

3.2 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นองค์ประกอบสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดต่อกับผู้สอนหรือผู้เรียนอื่น ๆ ทั้งนี้ผู้สอนสามารถใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ในการให้ความคิดเห็นและผลป้อนกลับที่ทันต่อเหตุการณ์

4 แบบฝึกหัด/แบบทดสอบ องค์ประกอบสุดท้ายของ E-Learning ที่มีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นการให้โอกาสผู้เรียนได้โต้ตอบกับเนื้อหา ผ่านการทำแบบฝึกหัดและการทดสอบความรู้ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป เมื่อองค์ประกอบเหล่านี้ถูกจัดการและออกแบบอย่างเหมาะสม และนำมารวมเข้าด้วยกันในระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ จะสามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนในการเข้าถึงบทเรียนได้ตามความต้องการ และส่งเสริมการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้ออนไลน์มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการศึกษา ความสำเร็จของอีเลิร์นนิ่งขึ้นอยู่กับ การวางแผน การออกแบบ การประเมินผล และการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบออนไลน์ ซึ่งทั้งหมดนี้สนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอน อีเลิร์นนิ่งมีความหมายทั้งต่อผู้เรียน ผู้สอน บุคลากรฝ่ายสนับสนุน และสถาบันการศึกษา การเรียนรู้ออนไลน์จะมีความหมายต่อผู้เรียนเมื่อเข้าถึงง่าย มีการจัดการและนำเสนอที่ดี ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีประสิทธิภาพ ยืดหยุ่น และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี ซึ่งเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนประสบความสำเร็จและมีความสุขในการเรียน จะส่งผลต่อความพึงพอใจและลดจำนวนการลาออก ส่งผลดีต่อสถาบันการศึกษาในแง่งบประมาณและการลงทุน (Morrison & Khan, 2003)

ในการเรียนรู้ออนไลน์ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องที่ผู้เขียนได้นำเสนอคือ ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย (Robert Gagne) นักการศึกษาส่วนใหญ่ยึดตามการจัดการเรียนการสอนตามกระบวนการ 9 ขั้นตอนของกาเยในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนบนเว็บ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียน (Motivate the Learner) การสร้างความสนใจ ใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียงประกอบบทนำเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจ ควรจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนที่มีสีสันและมีการจัดวางเนื้อหาอย่างเป็นระเบียบ

ขั้นตอนที่ 2 บอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียน (Inform Learners of Learning Objectives) ประกาศจุดประสงค์การเรียนรู้ บอกผู้เรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ และารควบคุมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาที่ต้องการเพื่อให้ตรงกับ ความสนใจและความต้องการของตน

ขั้นตอนที่ 3 ทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน (Recall Previous Knowledge) กระตุ้นความรู้เดิม ใช้กิจกรรมถาม-ตอบคำถาม หรือการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนทบทวนความรู้ที่เคยเรียนมา และมีการสรุปเนื้อหาเดิม ให้ผู้เรียนสรุปเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนใหม่

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอบทเรียน (Present the Material to be Learned) รูปแบบการนำเสนอ ใช้ข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวีดิทัศน์เพื่อเสนอบทเรียน ความเหมาะสมกับผู้เรียน พิจารณาลักษณะของผู้เรียนเพื่อให้การนำเสนอบทเรียนเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 5 ชี้แนะทางการเรียนรู้ (Provide Guidance for Learning) การชี้แนะแนวทาง ช่วยผู้เรียนในการผสมผสานความรู้ใหม่กับความรู้เก่าเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การสนับสนุนการเรียนรู้ จัดเตรียมแหล่งข้อมูลเพิ่มเติมและคำแนะนำเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 6 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน (Active Involvement) กิจกรรมการเรียน จัดกิจกรรมการสนทนาออนไลน์ (Synchronous) หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ด (Asynchronous) เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และในการมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยตรง

ขั้นตอนที่ 7 ให้ผลย้อนกลับ (Provide Feedback) การติดต่อสื่อสาร ผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนอย่างใกล้ชิดผ่านอินเทอร์เน็ต มีการติดตามและให้ผลย้อนกลับ ผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าและให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนได้อย่างสะดวก

ขั้นตอนที่ 9 การจำและการนำไปใช้ (Providing Enrichment or Remediation) การเสริมความรู้ จัดทำลิงก์ให้ผู้เรียนเลือกศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมเพื่อเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจ การนำความรู้ไปใช้ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในสถานการณ์จริงหรือการปฏิบัติ

สรุป การออกแบบและพัฒนาบทเรียนบนเว็บตามกระบวนการ 9 ขั้นตอนของกาเยนีจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียน มีความเข้าใจในเนื้อหา และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 กระบวนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์หมายถึงการวางแผน ดำเนินการ และควบคุมการเรียนการสอนผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล กระบวนการเรียนการสอนออนไลน์นั้นมีลักษณะที่แตกต่างจากการเรียนการสอนแบบแผนที่อาจารย์และนักเรียนต้องปฏิสัมพันธ์กันผ่านระบบคอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาจมีการใช้เครื่องมือออนไลน์ต่าง ๆ เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ (Learning Management System) หรือเครื่องมือสื่อสารเช่น การประชุมทางวิดีโอ (Video Conferencing) เพื่อสนับสนุนการสื่อสารและการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในที่ต่าง ๆ โดยที่พื้นที่การเรียนรู้ไม่

จำเป็นต้องอยู่ในพื้นที่เดียวกันทั้งสองฝ่าย

ในปัจจุบันกระบวนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เน้นไปที่การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อสนับสนุนกระบวนการการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีลักษณะการเรียนการสอนที่หลากหลายและยืดหยุ่นมากขึ้น นักเรียนหรือผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ได้ตลอดเวลาจากทุกที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ดังนั้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในปัจจุบันมีลักษณะที่สำคัญดังนี้

1. แพลตฟอร์มการเรียนการสอน (Learning Management Systems - LMS) ใช้เพื่อจัดการเนื้อหาการเรียนรู้ การสร้างและจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น Moodle, Canvas, Google Classroom เป็นต้น และเครื่องมืออื่น ๆ ที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถปรับปรุงและสร้างประสบการณ์การเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้

2. เทคโนโลยีการสื่อสารและการประชุม เช่น การประชุมทางวิดีโอ (Video Conferencing) ที่ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถสื่อสารและมีการเรียนรู้แบบสัมพันธ์กันได้ในเวลาเดียวกัน อย่างเช่น Zoom, Microsoft Teams, Google Meet เป็นต้น

3. เนื้อหาการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่หลากหลาย การใช้วิดีโอการสอน, การสร้างเอกสารเพื่อการอ่าน, การทำแบบฝึกหัดออนไลน์, และการใช้เกมการเรียนรู้ เป็นต้น เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เพิ่มพูนและน่าสนใจให้กับผู้เรียน

4. การติดตามและประเมินผล การใช้เครื่องมือที่ช่วยในการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน และการประเมินผลการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น แบบทดสอบออนไลน์, การใช้ระบบการประเมินผลที่อัตโนมัติ

5. การสนับสนุนและความร่วมมือ การสนับสนุนทางด้านเทคนิคและการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ออนไลน์ รวมถึงการสร้างความร่วมมือระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในช่วงเวลาการเรียนรู้

ดังนั้น กระบวนการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เน้นไปที่การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์การศึกษาที่มีคุณภาพสูงให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัลปัจจุบัน

1.6 การออกแบบบทเรียนออนไลน์

ดนุลดา จามจุรี. (2564: 107-113) กล่าวถึง รูปแบบการออกแบบการเรียนรู้ ADDIE เป็นรูปแบบที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายและนำมาพัฒนาปรับปรุงจากนักวิชาการหลายสมัย รวมถึงนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนรู้มาที่สุด เนื่องจากมีขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการออกแบบทั้งหมด และเป็นระบบปิด ที่พิจารณาผลลัพธ์ในขั้นประเมินผลซึ่งเป็นขั้นสุดท้ายและมีการนำข้อมูลไปตรวจสอบเพื่อพิจารณาปรับปรุงขั้นตอนที่ผ่าน

มาทั้งหมดได้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ รูปแบบ ADDIE ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (Dick & Carey, 1996; Branch, 2018)

การออกแบบบทเรียนออนไลน์หมายถึงกระบวนการวางแผนและสร้างเนื้อหาการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่การใช้ในสภาพแวดล้อมออนไลน์หรือผ่านอินเทอร์เน็ต เป้าหมายหลักของการออกแบบบทเรียนออนไลน์คือการให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ โดยทั้งการวางแผน, การสร้างเนื้อหา, การเลือกใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือที่เหมาะสม, และการประเมินผลเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการและใช้หลักการ ADDIE Model ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบการสอนที่นักออกแบบการเรียนการสอนและนักพัฒนาการฝึกอบรมนิยมใช้กัน ซึ่ง ADDIE Model มีลำดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้น ซึ่งประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 Analysis (การวิเคราะห์)

ในการออกแบบการเรียนการสอนมุ่งเน้นที่จะทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาหรือความต้องการในการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนหลักต่อไปนี้

1.1 การทำความเข้าใจปัญหาการเรียนการสอน การวิเคราะห์จะเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจถึงปัญหาหรือความจำเป็นที่ต้องการแก้ไขหรือพัฒนาในการเรียนการสอน อาจเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนหรือการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลมากขึ้น หรือการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการสอนประจำวัน เช่น ปัญหาในการทำความเข้าใจของนักเรียนในหัวข้อบางประการ หรือการลดอัตราการละเลยในการทำการบ้าน เป็นต้น

1.2 เป้าหมายของรูปแบบการสอน การตั้งเป้าหมายเพื่อกำหนดว่ารูปแบบการสอนที่จะพัฒนานั้นควรมีลักษณะอย่างไร เช่น การส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน การพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีในการสื่อสาร หรือการสร้างการเรียนรู้ที่สะดวกสบายและน่าสนใจสำหรับผู้เรียน

1.3 วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนนั้น เช่น การประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน การเพิ่มทักษะทางวิชาชีพ เป็นต้น

1.4 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญในขณะที่เรียนรู้ เช่น การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่เป็นกันเอง หรือการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 ความรู้พื้นฐานและทักษะของผู้เรียน: การทำความเข้าใจเกี่ยวกับระดับความรู้และทักษะของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะช่วยในการกำหนดเนื้อหาการเรียนรู้ที่เหมาะสมและการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

ขั้นที่ 2 Design (การออกแบบ)

ของกระบวนการออกแบบ (Design Phase) เป็นขั้นตอนที่มีการวางแผนและออกแบบรายละเอียดของการสอนที่เราได้วิเคราะห์และตั้งเป้าหมายไว้ในขั้นที่ 1 แล้ว เน้นการจัดทำแผนการเรียนการสอนให้เป็นระบบและมีความเจาะจงทุกรายละเอียด โดยประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

2.1 การสร้างจุดประสงค์การเรียนรู้ การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนที่สุดที่ผู้เรียนควรทำได้หลังจากเรียนรู้จบแต่ละบทเรียนหรือกิจกรรม เช่น การเข้าใจหลักการหรือทฤษฎีที่สำคัญ เป็นต้น

2.2 การกำหนดเครื่องมือวัดและการประเมินผล การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจนทำให้เราสามารถเลือกเครื่องมือวัดและวิธีการประเมินผลที่เหมาะสมได้ เช่น การใช้การทดสอบ แบบประเมินผลสมรรถนะ หรือการวัดการปฏิบัติจริง

2.3 การออกแบบแบบฝึกหัด การวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนและปฏิบัติทักษะที่เรียนรู้ได้ เช่น การฝึกปฏิบัติใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

2.4 การออกแบบเนื้อหา การจัดโครงสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมและมีความเป็นระบบ เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปในทิศทางที่ถูกต้องตามเป้าหมาย

2.5 การวางแผนการสอน การวางแผนกิจกรรมการสอนที่รวมถึงลำดับขั้นตอนและเนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน

2.6 การเลือกสื่อการสอน การเลือกและการใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม เช่น หนังสือเรียน เว็บไซต์การศึกษา ภาพถ่าย หรือวิดีโอการสอน

การออกแบบควรเป็นระบบและมีเฉพาะเจาะจง หมายความว่า แต่ละองค์ประกอบของการออกแบบรูปแบบการสอนจะต้องถูกวางแผนและประมวลผลอย่างถูกต้อง เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนทุกราย

ขั้นที่ 3 Development (การพัฒนา)

คือการพัฒนาเนื้อหาที่ออกแบบไว้ ซึ่งเน้นการสร้างวัสดุการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะใช้ในการสอนจริง ๆ ตามแผนการออกแบบที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการออกแบบ (Design Phase) โดยประกอบด้วยการสร้างวิดีโอ, การออกแบบการทดสอบ, และการเขียนเนื้อหาต่าง ๆ ที่จะนำเสนอแก่ผู้เรียน ดังนี้

3.1 การสร้างวิดีโอ การสร้างวิดีโอการสอนเป็นหนึ่งในวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารความรู้และทักษะต่าง ๆ แก่ผู้เรียน วิดีโอสามารถใช้สื่อสารและอธิบายหลักการได้อย่างชัดเจน และสามารถนำเสนอตัวอย่างและภาพการใช้งานได้มากขึ้น

3.2 การออกแบบการทดสอบ การพัฒนาและออกแบบแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนในหัวข้อที่ได้สอน แบบทดสอบสามารถเป็นไปได้หลากหลายรูปแบบ เช่น แบบทดสอบปรนัย, แบบทดสอบจริง, หรือแบบทดสอบผ่านการสอบปฏิบัติ

3.3 การเขียนเนื้อหา การพัฒนาเนื้อหาการเรียนรู้ตามที่ออกแบบไว้โดยการเขียนเนื้อหาที่ชัดเจน มีโครงสร้างที่เป็นระเบียบ และเน้นการสื่อสารข้อมูลที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

ขั้นตอนการพัฒนานี้ เป็นขั้นตอนที่สำคัญในการนำแผนการออกแบบไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีคุณภาพสูง เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์และเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 4 Implementation (การดำเนินการ)

เป็นขั้นตอนที่เราจะนำบทเรียนหรือแผนการเรียนการสอนที่ได้พัฒนาขึ้นมา ในขั้นตอนก่อนหน้านี้ (Development) ไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมุ่งเน้นการประมาณการและการจัดการในการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยี และการสนับสนุนผู้เรียน ดังนี้

4.1 การประมาณการการเรียนการสอน การกำหนดแผนการสอนที่รวมถึงกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมดที่จะนำเสนอให้กับผู้เรียน ซึ่งสามารถประมาณการได้เช่นกันว่าในแต่ละช่วงเวลาจะมีการเรียนการสอนอะไรบ้าง และใช้วิธีการสอนใด

4.2 การจัดการการเรียนการสอน การจัดการห้องเรียนหรือพื้นที่การเรียนการสอนที่สนับสนุนให้กับผู้เรียน เช่น การจัดระเบียบห้องเรียน การจัดหาและการจัดการวัสดุการศึกษา การประชุม การวางแผน การแสดง การใช้ชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 5 Evaluation (การประเมิน)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่มุ่งเน้นการประเมินผลและการปรับปรุงเพื่อให้บทเรียนหรือแผนการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงขึ้นตามผลการเรียนรู้จริง ๆ ของผู้เรียน ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การประเมินประสิทธิภาพของบทเรียนและการเก็บข้อมูลจากผู้เรียนเพื่อปรับปรุงบทเรียนในอนาคต ดังนี้

5.1 การประเมินผล การวัดและประเมินผลของการเรียนรู้ที่ได้จากบทเรียนหรือแผนการเรียนการสอน โดยใช้เครื่องมือที่กำหนดไว้ตามขั้นตอนการออกแบบ (Design Phase) เพื่อทราบว่าผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะเพียงพอตามเป้าหมายหรือไม่

5.2 การเก็บข้อมูลจากผู้เรียน: การนำเสนอแบบประเมินความพึงพอใจ การประเมินผลการเรียนรู้ หรือการกระทำที่สามารถให้ข้อมูลเพื่อพัฒนาการสอนในอนาคต การเก็บข้อมูลนี้สามารถทำได้ผ่านการสำรวจ, การสัมภาษณ์, หรือการใช้เครื่องมือประเมินอื่น ๆ ที่เหมาะสม

5.3 การปรับปรุงบทเรียน การใช้ข้อมูลที่ได้จากการประเมินเพื่อปรับปรุงแผนการเรียนการสอนในครั้งต่อไป เช่น การปรับเปลี่ยนเนื้อหา, การเพิ่มหรือลดกิจกรรมการเรียนรู้, การปรับปรุงวิธีการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ

การประเมินใน ADDIE Model เป็นขั้นตอนที่สำคัญเพราะช่วยให้ผู้ออกแบบและผู้สอนสามารถทราบถึงประสิทธิภาพของแผนการเรียนการสอน และทำให้สามารถปรับปรุงและพัฒนาต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป การใช้ ADDIE Model ช่วยให้นักพัฒนาการฝึกอบรมสามารถวางแผนและดำเนินการฝึกอบรมได้อย่างมีระเบียบและมีประสิทธิภาพ เน้นที่การปรับปรุงตลอดระยะเวลาเพื่อการฝึกอบรมเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

1.7 อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ออนไลน์

การจัดการเรียนรู้ออนไลน์มีอุปสรรคและความท้าทายที่ต่างจากการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยตรง อุปสรรคที่พบบ่อยได้แก่

1. การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ผู้เรียนที่มีปัญหาในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทำให้มีความยากลำบากในการเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ และอาจทำให้เกิดความไม่พอใจและการเรียนรู้ที่ไม่สมบูรณ์ได้
2. ขาดความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี บางผู้เรียนอาจไม่เคยใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์มาก่อน ทำให้มีความไม่มั่นใจหรือไม่สะดวกในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ใช้ในการเรียน
3. ปัญหาการจัดการเวลา ผู้เรียนอาจมีความยากลำบากในการจัดการเวลาเพื่อที่จะมาเรียนในเวลาที่กำหนดหรือไม่ใช้เวลาการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ทำให้มีความยากลำบากในการเรียนการสอนได้

2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสอน

2.1 ทฤษฎีการสอน

ทฤษฎีการสอน (Teaching Theories) คือแนวคิดและหลักการที่ช่วยอธิบายวิธีการที่ดีที่สุดในการสอนและการเรียนรู้ ทฤษฎีเหล่านี้มีหลายแบบและถูกพัฒนามาจากนักวิจัยและนักการศึกษามากมาย ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง หลักการสอน 9 ขั้นของกาเย ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะกับการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ ซึ่งช่วยให้บทเรียนออนไลน์มีประสิทธิภาพและเข้าถึงผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการจะทราบถึงขั้นตอนการสอน 9 ขั้นของกาเยนั้น เราจำเป็นต้องรู้จัก ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning)

โรเบิร์ต กาเย (Robert Gagne) เป็นนักจิตวิทยาการศึกษาและนักศึกษาศึกษาชาวอเมริกัน ที่มีผลงานที่สำคัญในการศึกษาและการสอน โดยเฉพาะในด้านการออกแบบและพัฒนาโมเดลการสอนที่มีความมีประสิทธิภาพ โมเดลที่เขาพัฒนาขึ้นได้รับการยอมรับและนำไปใช้ในทฤษฎีและปฏิบัติ

ต่าง ๆ ในด้านการศึกษา หนึ่งในโมเดลที่โรเบิร์ต กาเย ได้พัฒนาขึ้นคือ "ขั้นตอนการสอน 9 ขั้นของกาเย (Gagne's Nine Events of Instruction)" ที่อธิบายกระบวนการการสอนที่มีโครงสร้างและมีระเบียบอย่างชัดเจน เพื่อกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยมุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติและการนำความรู้ไปใช้ในประสบการณ์จริง (นรรักษ์ ผันเชียร. 2563)

ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ของกาเยได้อธิบายถึงองค์ประกอบในการเรียนรู้ที่สำคัญ 3 ส่วน อันได้แก่

หลักการและแนวคิด

ตามทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ของกาเยนั้นเชื่อว่า ผลการเรียนรู้หรือความสามารถต่าง ๆ ของมนุษย์นั้น สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภทคือ ทักษะทางปัญญา (Intellectual skill) กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive strategy) ภาษาหรือคำพูด (verbal information) ทักษะการเคลื่อนไหว (motor skills) และเจตคติ (attitude) โดยผลการเรียนรู้ทั้งหมดนี้ เกิดขึ้นจากกระบวนการจัดการข้อมูลในสมองของมนุษย์และอาศัยข้อมูลที่เหล่านั้น สำหรับการพิจารณาในการแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และในขณะที่กระบวนการจัดการภายในสมองกำลังเกิดขึ้น เหตุการณ์ภายนอกร่างกายทั้งหมดต่างมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมหรือการยับยั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในด้วย

จากข้อเท็จจริงนี้ กาเยจึงได้เสนอแนะว่า ในการจัดการเรียนการสอนควรมีการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในแต่ละประเภทและเอื้อต่อกระบวนการเรียนรู้ภายในของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้

วัตถุประสงค์

กาเยเชื่อว่า วัตถุประสงค์การเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้อย่างดี รวดเร็ว และสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้นาน จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนควรที่จะแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนทราบก่อนที่จะเริ่มเรียนในบทเรียนนั้น ๆ

กระบวนการเรียนการสอน

ในเรื่องของกระบวนการเรียนการสอน กาเยได้นำเสนอหลักการสอน 9 ประการ ซึ่งเป็นหลักการสอนที่นำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนและบทเรียน ซึ่งจะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยสำหรับหลักการสอนทั้ง 9 ประการนั้น มีดังนี้

1) เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) ก่อนนำเข้าสู่บทเรียน ครูผู้สอนควรจูงใจและเร่งเร้าความสนใจให้ผู้เรียนรู้สึกอยากที่จะเรียนรู้ โดยการจัดสภาพแวดล้อมหรือใช้สื่อการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

2) บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) ครูผู้สอนจำเป็นต้องแจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงความคาดหวังและสิ่งที่ผู้เรียนควรต้องปฏิบัติได้เมื่อจบบทเรียนนี้ ซึ่งการที่ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนล่วงหน้า จะทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถมุ่งประเด็นความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนในส่วนของสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องหรือที่จำเป็นได้ดีกว่า

3) ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) การทบทวนความรู้เดิมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องทบทวนและทดสอบความรู้เดิมของผู้เรียนก่อนที่จะเริ่มนำเสนอเนื้อหาที่เป็นความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งรูปแบบการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนนั้น ครูผู้สอนอาจจัดทำได้หลากหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็น การถามตอบ การให้นักเรียนทำข้อสอบ Pre-Test หรือการให้นักเรียนจับกลุ่มแล้วออกมาอภิปรายถึงเนื้อหาที่ได้เรียนมาแล้ว เป็นต้น

4) นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) ครูผู้สอนควรนำเสนอเนื้อหาบทเรียนที่เป็นความรู้ใหม่ผ่านการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับตัวผู้เรียน และคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้

5) ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) ครูผู้สอนจะต้องชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ใหม่ไปผสมผสานกับความรู้เดิมที่ผู้เรียนได้เคยเรียนรู้มาแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

6) กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) ครูผู้สอนควรจัดการเรียนการสอน โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสร่วมคิด และทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในเนื้อหา นั้น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

7) ให้อะไรย้อนกลับ (Provide Feedback) ครูผู้สอนจำเป็นต้องแจ้งให้ผู้เรียนทราบเป็นระยะว่า ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ในส่วนใดของบทเรียน และห่างจากเป้าหมายที่ตั้งไว้เท่าไร ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นความสนใจจากผู้เรียนได้มากขึ้น ถ้าพวกเขาทราบถึงจุดที่เขายู่และเป้าหมายชัดเจนที่เขาต้องไปถึง

8) ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance) เมื่อจบบทเรียน ครูผู้สอนจะต้องมีการทดสอบความรู้ของผู้เรียน (Post-test) เพื่อการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดสอบความรู้ของตนเอง และในขณะเดียวกันครูผู้สอนจะได้ทราบถึงระดับความรู้ของผู้เรียนในการเรียนรู้บทเรียนนั้น ๆ ซึ่งจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนเพิ่มเติมได้อย่างเหมาะสม

9) สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) การสรุปและนำไปใช้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้าย โดยครูผู้สอนจะต้องสรุปบทเรียนเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ รวมทั้งข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ของตนเองหลังจากจบบทเรียนศึกษา และใน

ขณะเดียวกันต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อบทเรียนถัดไปหรือนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นได้

สรุป ทฤษฎีการสอนของโรเบิร์ต กาเย่ (Robert Gagne) เน้นที่การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สามารถจัดการและวางแผนได้อย่างมีระบบ โดยแบ่งเป็น 9 ขั้นตอน ดังนี้ 1. การดึงดูดความสนใจคือ ทำให้นักเรียนสนใจในเนื้อหาที่จะเรียนรู้ 2. แจ้งวัตถุประสงค์คือ บอกนักเรียนถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 3. กระตุ้นความจำของสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้วคือ ทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้อง 4. นำเสนอเนื้อหา คือ นำเสนอเนื้อหาใหม่ที่ต้องการให้เรียนรู้ 5. แนะนำการเรียนรู้คือ ให้คำแนะนำและวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสม 6. ให้ฝึกฝนคือ ให้โอกาสนักเรียนได้ฝึกฝนและนำไปปฏิบัติ 7. ให้ผลตอบรับคือ ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง 8. ประเมินผลการเรียนรู้คือ ประเมินว่านักเรียนได้เรียนรู้และสามารถทำได้ตามวัตถุประสงค์ 9. สรุปและการนำไปใช้คือ สร้างความยั่งยืนของความรู้และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

2.1.1 วิธีการสอน

วิธีสอนหมายถึง การมีส่วนร่วม การแนะนำ การฝึก การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความประทับใจ หลักการ การให้คำปรึกษา การชี้แนะ และการสืบสวน (วาสนา คุณาภสิทธิ. 2539 : 150)

ทิตินา แคมมณี. (2561) วิธีการสอน หมายถึง กระบวนการหรือเทคนิคที่ผู้สอนใช้ในการถ่ายทอดความรู้ ความสามารถ และทักษะต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน วิธีการสอนมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนและลักษณะของผู้เรียน วิธีการสอนที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวันได้

ตัวอย่างวิธีการสอนที่ ทิตินา แคมมณี. (2561) กล่าวถึง ดังนี้

1) การบรรยาย (Lecture) หมายถึง วิธีการสอนที่ผู้สอนถ่ายทอดความรู้หรือเนื้อหาวิชาผ่านการพูดหรือการบรรยายให้ผู้เรียนฟัง โดยผู้สอนจะเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในการนำเสนอข้อมูล และผู้เรียนจะทำหน้าที่ฟัง จดบันทึก และซักถามเมื่อมีข้อสงสัย การบรรยายเป็นวิธีการสอนที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในสถาบันการศึกษา เนื่องจากสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนจำนวนมากในเวลาเดียวกัน

คุณลักษณะของการบรรยาย

1. ผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนมีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้และควบคุมกระบวนการเรียนการสอน
2. การนำเสนอข้อมูล ผู้สอนใช้การพูด การใช้สื่อประกอบ เช่น สไลด์หรือภาพประกอบ เพื่อช่วยในการอธิบายเนื้อหา

3. การโต้ตอบ ผู้เรียนสามารถถามคำถามหรือร่วมอภิปรายได้ แต่บทบาทหลักยังคงอยู่ที่ผู้สอน

4. การถ่ายทอดความรู้ เหมาะสำหรับการถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนหรือมีปริมาณมากในเวลาอันสั้น

ข้อดีของการบรรยาย

1. สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนจำนวนมากในเวลาเดียวกัน
2. เป็นวิธีที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อน
3. ผู้สอนสามารถควบคุมเนื้อหาและเวลาในการสอนได้อย่างเต็มที่

ข้อจำกัดของการบรรยาย

1. การโต้ตอบระหว่างผู้สอนและผู้เรียนอาจมีจำกัด
2. ผู้เรียนอาจมีความเข้าใจที่แตกต่างกันและบางคนอาจไม่สามารถตามทัน
3. ไม่เหมาะสำหรับการเรียนรู้ที่ต้องการปฏิบัติจริงหรือการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมาก

ผู้เรียนมาก

สรุป การบรรยาย (Lecture) หมายถึง การถ่ายทอดความรู้โดยการพูดหรือบรรยายให้ผู้เรียนฟัง

2) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกันของผู้เรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งปันประสบการณ์ และการช่วยเหลือกันในการทำความเข้าใจเนื้อหาและการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบร่วมมือมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคม เช่น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

คุณลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. การทำงานเป็นทีม ผู้เรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็ก ๆ โดยแต่ละคนมีบทบาทและหน้าที่ที่ชัดเจน
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผู้เรียนแบ่งปันความคิดเห็น ประสบการณ์ และความรู้ในกลุ่ม
3. การเรียนรู้ร่วมกัน ผู้เรียนช่วยกันทำความเข้าใจเนื้อหา แก้ปัญหา และพัฒนาความรู้ร่วมกัน
4. การพัฒนาทักษะทางสังคม ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา

ข้อดีของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของในกระบวนการเรียนรู้
2. ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม
3. ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาาร่วมกัน
4. ทำให้ผู้เรียนรู้สึกได้รับการสนับสนุนและช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมกลุ่ม

ข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. อาจมีปัญหาเรื่องความขัดแย้งในกลุ่มหรือความไม่สมดุลในการทำงานร่วมกัน
2. การจัดการและการประสานงานของกลุ่มอาจใช้เวลาและทรัพยากรมาก
3. ผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกไม่สะดวกสบายในการทำงานร่วมกับคนอื่น

สรุป การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) หมายถึง การสอนโดยให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์

3) การสอนแบบปฏิบัติ (Hands-on Learning) หมายถึง วิธีการสอนที่เน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือทำกิจกรรมหรือปฏิบัติงานจริง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาหรือทักษะที่ต้องการเรียนรู้ การสอนแบบปฏิบัติมักเกี่ยวข้องกับการใช้วัสดุ อุปกรณ์ หรือเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสัมผัสและทดลองจริง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและความจำในระยะยาวได้ดี

คุณลักษณะของการสอนแบบปฏิบัติ

1. การลงมือทำ ผู้เรียนมีโอกาสได้ลงมือทำกิจกรรมหรือปฏิบัติงานจริง
2. การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติ
3. การใช้วัสดุและอุปกรณ์ การสอนมักใช้วัสดุ อุปกรณ์ หรือเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา
4. การแก้ปัญหา ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์ผ่านการปฏิบัติ

ข้อดีของการสอนแบบปฏิบัติ

1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งซึ่งผ่านการปฏิบัติจริง
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและความจำในระยะยาว
3. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการคิดวิเคราะห์
4. ช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการใช้ความรู้และทักษะในสถานการณ์จริง

ข้อจำกัดของการสอนแบบปฏิบัติ

1. อาจต้องการทรัพยากรและเวลาในการเตรียมการและการจัดกิจกรรม
2. การจัดการกับกลุ่มผู้เรียนจำนวนมากอาจเป็นเรื่องยาก
3. ผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกไม่สะดวกสบายหรือไม่มั่นใจในการลงมือทำ

สรุป การสอนแบบปฏิบัติ (Hands-on Learning) หมายถึง การสอนโดยการให้ผู้เรียนได้ลงมือทำจริง เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

4) การสอนแบบสอบถาม (Inquiry-based Learning) หมายถึง วิธีการสอนที่เน้นการให้ผู้เรียนตั้งคำถาม สำรวจ และค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แนะแนวทางและให้การสนับสนุน การสอนแบบสอบถามมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจใคร่รู้ และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำวิจัย

คุณลักษณะของการสอนแบบสอบถาม

1. การตั้งคำถาม ผู้เรียนตั้งคำถามที่ต้องการหาคำตอบหรือสำรวจเพิ่มเติม
2. การสำรวจและค้นคว้า ผู้เรียนดำเนินการสำรวจและค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อ

ตอบคำถาม

ข้อมูลที่ได้รับ

การสำรวจ

3. การคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการประเมิน
4. การนำเสนอผลลัพธ์ ผู้เรียนสรุปและนำเสนอผลลัพธ์จากการค้นคว้าและ

ข้อดีของการสอนแบบสอบถาม

1. ส่งเสริมความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน
2. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการวิจัย
3. ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและมีความสนใจใคร่รู้
4. ส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและการจดจำในระยะยาว

ข้อจำกัดของการสอนแบบสอบถาม

1. อาจต้องใช้เวลาและทรัพยากรมากในการค้นคว้าและสำรวจ
2. ผู้สอนต้องมีทักษะในการแนะแนวและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน
3. ผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกไม่สะดวกสบายกับการเรียนรู้ที่ต้องพึ่งพาตนเองมาก

สรุป การสอนแบบสอบถาม (Inquiry-based Learning) การสอนโดยการตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนคิดและหาคำตอบเอง

5) การสอนโดยใช้เกม (Game-based Learning) หมายถึง วิธีการสอนที่นำเกมหรือกิจกรรมเกมมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น การสอนโดยใช้เกมเน้นการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร นอกจากนี้ ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้

คุณลักษณะของการสอนโดยใช้เกม

1. การมีส่วนร่วม ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในการเล่นเกมน
2. การพัฒนาทักษะ เกมช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และทักษะทางสังคม
3. การเรียนรู้แบบมีความสุข การเล่นเกมทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้
4. การประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมไปใช้ในสถานการณ์จริง

ข้อดีของการสอนโดยใช้เกม

1. ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น
2. ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ และทักษะทางสังคม
3. ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกและน่าตื่นเต้น
4. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการและการประยุกต์ใช้ความรู้

ข้อจำกัดของการสอนโดยใช้เกม

1. อาจต้องการเวลาและทรัพยากรในการเตรียมการและการจัดกิจกรรมเกม
2. การจัดการกับกลุ่มผู้เรียนจำนวนมากอาจเป็นเรื่องยาก
3. ผู้เรียนบางคนอาจไม่ชอบหรือไม่เข้าใจวิธีการเรียนรู้ผ่านเกม

สรุป การสอนโดยใช้เกม (Game-based Learning) เป็นวิธีการที่นำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

6) การสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction) หมายถึง วิธีการสอนที่ใช้บทเรียนที่ถูกออกแบบและจัดลำดับอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บทเรียนแบบโปรแกรมมักจะมีการแบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยเล็ก ๆ และมีการให้ผู้เรียนตอบคำถามหรือทำแบบฝึกหัดหลังจากเรียนแต่ละหน่วย เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงและการทบทวนเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง

คุณลักษณะของการสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม

1. การจัดลำดับเนื้อหา เนื้อหาถูกแบ่งออกเป็นหน่วยเล็ก ๆ และจัดลำดับอย่างเป็นระบบ
2. การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามความเร็วและความสามารถของตน
3. การตอบคำถามและการเสริมแรง ผู้เรียนตอบคำถามหรือทำแบบฝึกหัดหลังจากเรียนแต่ละหน่วย และได้รับการเสริมแรงเมื่อทำได้ถูกต้อง
4. การทบทวนเนื้อหา มีการทบทวนเนื้อหาและแก้ไขข้อผิดพลาดอย่างต่อเนื่อง

ข้อดีของการสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม

1. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถและความเร็ว
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เป็นระบบและต่อเนื่อง
3. ทำให้ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงและทบทวนเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง
4. สามารถใช้ในการเรียนรู้ที่หลากหลายและครอบคลุมเนื้อหาต่าง ๆ

ข้อจำกัดของการสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม

1. อาจขาดการโต้ตอบและการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน
2. ผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกเบื่อหรือไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ต้องการเวลาและทรัพยากรในการออกแบบและพัฒนาบทเรียน

สรุป การสอนโดยใช้บทเรียนแบบโปรแกรม (Programmed Instruction) เป็นวิธีการสอนที่ออกแบบมาอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความเร็วและความสามารถของแต่ละคน

2.2 ทฤษฎีการสอนพลศึกษา

การสอนพลศึกษา หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถทางกายภาพ สุขภาพ และสมรรถภาพทางกายของนักเรียนหรือผู้เรียน โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว และการสร้างพฤติกรรมสุขภาพที่ดีในการใช้ชีวิตประจำวัน

หลักการ / วิธีการสอนพลศึกษา

หลักการการสอนพลศึกษากำหนดโดยครูสร้างสถานการณ์ของการเรียนรู้ที่ดีที่สุดให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน โดยให้มีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา สอดคล้องกับลักษณะความต้องการและความแตกต่างของนักเรียนแต่ละระดับชั้น วัย เพศ วุฒิภาวะ และสถานที่ บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม หลักการสอนพลศึกษาจัดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันและส่งเสริมซึ่งกัน

และกัน (กรมวิชาการ. 2545 : 52-53) ในการสอนพลศึกษาควรสร้างบรรยากาศให้อบอุ่นสนุกสนาน จะทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่าย ควรสอนแนวคิด ความรู้เกี่ยวกับระเบียบกติกาและหลักการต่าง ๆ ทางวิชาพลศึกษา ด้วยการสอดแทรกไปกับการสอนทักษะกีฬา ควรสอนให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการออกกำลังกาย และนำทักษะกีฬาไปใช้เล่นเพื่อสุขภาพเพื่อความสนุกสนานและการพักผ่อนหย่อนใจ การสอนเน้นการปฏิบัติการเล่นเป็นหมู่คณะและการเล่นเป็นทีมให้มาก

ขั้นตอนการสอนพลศึกษา

วิธีการสอนที่ครูพลศึกษาใช้กันเป็นปกติ คือ การสอนด้วยวิธีการอธิบายและสาธิต (กรมวิชาการ. 2545 : 53) แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory phase)

ในการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียนจะมีอยู่สองกระบวนการ คือ การนำกับการพัฒนา การนำเข้าสู่บทเรียนควรใช้เวลา 3-5 นาที เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียนทักษะหรือเรื่องราวต่าง ๆ ต่อไป และการพัฒนาใช้เวลา 5-8 นาที เป็นการบริหารร่างกายให้พร้อมสำหรับการออกกำลังกายในขั้นถัดไป

ขั้นที่ 2 การสอน (Teaching skill phase)

การสอนเป็นขั้นที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับการสอนพลศึกษา โดยเฉพาะการสอนทักษะเป็นขั้นที่ต้องอาศัยกระบวนการใช้ความรู้และเทคนิคของผู้สอนอย่างมากจึงควรเลือกกิจกรรมการสอนทักษะมาปฏิบัติให้ถูกต้องมากที่สุดและควรใช้เวลาให้น้อยที่สุดเพื่อให้ นักเรียน ได้รู้วิธีการและท่าทางที่ถูกต้องของการปฏิบัติทักษะต่าง ๆ และเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 การฝึกหัด (Practice phase)

การฝึกหัดเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับการสอนและมีความสำคัญเท่ากับการสอนเพราะในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติมจากสิ่งที่ครูสอนไปโดยใช้เวลา 20 – 25 นาที ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะตามจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนเกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง เพื่อปลูกฝังทัศนคติและบุคลิกภาพที่ดีให้แก่ผู้เรียน

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Skill laboratory)

การนำไปใช้จะใช้เวลา 5 – 7 นาที เพื่อให้ นักเรียน นำทักษะที่เรียนไปแล้วมาทดลองใช้ในสภาพการณ์ต่าง ๆ แล้วเกิดความสนุกสนานร่วมกับเพื่อน ๆ และเพื่อปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีให้ นักเรียน เช่น ความมีน้ำใจนักกีฬา การปฏิบัติตามกฎระเบียบความมีศีลธรรม

ขั้นที่ 5 การสรุปและสรุปปฏิบัติ (Closing phase)

ในขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัตินี้ใช้เวลาประมาณ 10 นาที เพื่อสรุปผลเกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือเพื่อสร้างมโนทัศน์เป็นครั้งสุดท้าย เพื่อให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติสุขนิสัยที่ดี

การสอนพลศึกษา นอกจากจะหมายถึงกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสามารถทางกายภาพแล้ว ยังมีความหมายเพิ่มเติมในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

1. **การส่งเสริมสุขภาพ** การสอนพลศึกษาเน้นการให้ความรู้และทักษะที่จำเป็นในการรักษาสุขภาพที่ดีและการป้องกันโรค โดยการสร้างเสริมความรู้เกี่ยวกับโภชนาการที่เหมาะสม การดูแลสุขภาพจิต และการป้องกันการบาดเจ็บจากการออกกำลังกาย

2. **การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย** การสอนพลศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถภาพทางกายที่ครบถ้วน เช่น ความแข็งแรง ความยืดหยุ่น ความอดทน ความเร็ว และการประสานงานระหว่างอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย

3. **การพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์** การมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาและกีฬา ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม เช่น การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการแก้ไขปัญหาร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางอารมณ์ เช่น ความมั่นใจในตนเอง การควบคุมอารมณ์ และการมีน้ำใจนักกีฬา

4. **การสร้างพฤติกรรมสุขภาพที่ดี** การสอนพลศึกษาช่วยสร้างพฤติกรรมการออกกำลังกายเป็นประจำ และการรับประทานอาหารที่ดีต่อสุขภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการดำเนินชีวิตที่มีคุณภาพ

5. **การส่งเสริมความรู้และทักษะเฉพาะด้านกีฬา** นักเรียนสามารถเรียนรู้ทักษะและกติกาในการเล่นกีฬาต่าง ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาทักษะในระดับสูงขึ้น หรือการเข้าร่วมแข่งขันในระดับต่าง ๆ

6. **การเตรียมความพร้อมสู่ชีวิตจริง** การสอนพลศึกษายังเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถนำทักษะและความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การดูแลสุขภาพส่วนบุคคล การมีระเบียบวินัย และการทำงานเป็นทีม

7. **การบูรณาการกับวิชาอื่น ๆ** การสอนพลศึกษาสามารถเชื่อมโยงกับวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ (การเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกของร่างกาย) วิชาคณิตศาสตร์ (การคำนวณคะแนนในการแข่งขัน) และวิชาศิลปะ (การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ)

สรุป การสอนพลศึกษาจึงไม่เพียงแต่เป็นการส่งเสริมสมรรถภาพทางกายเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตในหลายมิติของนักเรียน

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theories) หมายถึงกรอบแนวคิดหรือชุดของแนวคิดที่พยายามอธิบายว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไรและทำไม การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ พฤติกรรม หรือทัศนคติของบุคคล ทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อทำความเข้าใจและอธิบายกระบวนการเหล่านี้ โดยทฤษฎีการเรียนรู้หลัก ๆ มีดังนี้

2.3.1 ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

นักทฤษฎีที่สำคัญ John B. Watson, B.F. Skinner. (1953) แนวคิดหลัก การเรียนรู้เป็นผลจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (stimulus) และการตอบสนอง (response) โดยพฤติกรรมของบุคคลสามารถสังเกตและวัดได้ การเสริมแรง (reinforcement) และการลงโทษ (punishment) เป็นกระบวนการหลักในการเรียนรู้ มีกระบวนการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

- 1) การเสริมแรง (Reinforcement) การให้รางวัลเมื่อเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ ทำให้พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นบ่อยขึ้น
- 2) การลงโทษ (Punishment) การให้โทษเมื่อเกิดพฤติกรรมที่ไม่ต้องการ ทำให้พฤติกรรมนั้นลดลง
- 3) การวางเงื่อนไข (Conditioning) การฝึกฝนโดยการใช้สิ่งเร้าและการตอบสนอง เช่น การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning) และการวางเงื่อนไขแบบการปฏิบัติ (Operant Conditioning)

2.3.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

นักทฤษฎีที่สำคัญ Albert Bandura. (1977) แนวคิดหลัก การเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น (observational learning) และการเสริมแรงโดยสังคม (social reinforcement) มีกระบวนการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

- 1) การสังเกต (Observation) ผู้เรียนสังเกตพฤติกรรมของแบบอย่าง (model) และผลที่ตามมา
- 2) การเลียนแบบ (Imitation) ผู้เรียนเลียนแบบพฤติกรรมที่สังเกตมา
- 3) การเสริมแรงโดยสังคม (Social Reinforcement): การได้รับการยอมรับหรือการเสริมแรงจากสังคม

2.3.3 ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงปัญญา (Cognitive Learning Theory)

นักทฤษฎีที่สำคัญ Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel. แนวคิดหลัก การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการคิด การจำ และการประมวลผลข้อมูล การเรียนรู้เกิดจากการสร้างความเข้าใจใหม่ ๆ โดยการประมวลผลข้อมูลและประสบการณ์ มีกระบวนการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

- 1) การประมวลผลข้อมูล (Information Processing) ผู้เรียนประมวลผลข้อมูลและสร้างความหมายใหม่
- 2) การเรียนรู้เชิงค้นพบ (Discovery Learning) การเรียนรู้ผ่านการสำรวจและค้นพบด้วยตนเอง

3) การเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ (Schema Theory) การเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่กับข้อมูลที่มีอยู่แล้ว

2.3.4 ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงโครงสร้าง (Constructivism)

นักทฤษฎีที่สำคัญ Jean Piaget, Lev Vygotsky. (1978). แนวคิดหลัก การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นมาเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เป็นการสร้างความหมายใหม่ ๆ โดยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม มีกระบวนการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1) การสร้างความรู้ (Constructing Knowledge) ผู้เรียนสร้างความหมายใหม่ ๆ โดยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

2) การเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) การเรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3) การเรียนรู้ในบริบทที่เหมาะสม (Situating Learning) การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์และบริบทที่เหมาะสม

2.3.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ของมนุษยนิยม (Humanistic Learning Theory)

นักทฤษฎีที่สำคัญ Carl Rogers, Abraham Maslow. (1954). แนวคิดหลัก การเรียนรู้ควรมุ่งเน้นไปที่ความต้องการและประสบการณ์ของบุคคล เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีกระบวนการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1) การเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) การเรียนรู้ที่ตอบสนองความต้องการและเป้าหมายของผู้เรียน

2) การพัฒนาตนเอง (Self-Actualization) การเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของบุคคลให้เต็มที่

3) การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียน (Learner-Centered Learning) การเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

สรุป ทฤษฎีการเรียนรู้เหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาวิธีการสอนและการออกแบบการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุดตามความต้องการและลักษณะของผู้เรียน

3. การเคลื่อนไหวพื้นฐาน

3.1 ความหมายของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

การเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน หมายถึง การเคลื่อนไหวทางกายภาพขั้นพื้นฐานที่สร้างรากฐานสำหรับการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนและเฉพาะทางมากขึ้นซึ่งใช้ในการกีฬา การเต้นรำ และ

กิจกรรมทางกายอื่น ๆ การเคลื่อนไหวเหล่านี้โดยทั่วไปประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเดิน วิ่ง กระโดด การขว้าง การจับ และการทรงตัว การเคลื่อนไหวเหล่านี้เป็นพื้นฐานเพราะพัฒนาความสามารถทางร่างกายที่สำคัญ เช่น การประสานงาน พลังงาน ความคล่องแคล่ว และทักษะการเคลื่อนไหวโดยรวม การเคลื่อนไหวพื้นฐานเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาเด็กในช่วงวัยเรียนและยังเป็นสิ่งสำคัญตลอดชีวิตในการรักษาสุขภาพทางร่างกายและความคล่องตัวในกิจกรรมทางร่างกายต่าง ๆ

การเคลื่อนไหว (Movement) หมายถึง การเปลี่ยนตำแหน่งหรือการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง โดยอาจเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกาย, วัตถุ, หรือสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ทั้งนี้การเคลื่อนไหวสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในรูปแบบเชิงกายภาพและเชิงจิตใจ อ้างอิงจาก Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2019).

การเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Basic Movement) หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนที่พื้นฐานของร่างกายมนุษย์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาการเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ตัวอย่างของการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ได้แก่ การเดิน, การวิ่ง, การกระโดด, การโยน, การจับ, การเขย่ง และการหมุน เป็นต้น อ้างอิงจาก Haywood, K. M., & Getchell, N. (2019).

การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เป็นรากฐานของการเคลื่อนไหวทั้งหมดที่มนุษย์สามารถทำได้ ประกอบด้วยการเคลื่อนไหวหลัก ๆ ที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะกีฬาหรือกิจกรรมทางกายอื่น ๆ อ้างอิงจาก Gabbard, C. P. (2018). และ Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). การเคลื่อนไหวพื้นฐานสามารถแบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก ๆ ได้แก่

1. การเคลื่อนไหวสถานที่ (Locomotor movements) การเคลื่อนไหวที่เคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การเขย่ง การกระโดดขาเดียว และการคลาน
2. การเคลื่อนไหวที่ไม่เคลื่อนที่ (Non-locomotor movements) การเคลื่อนไหวที่ไม่เคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง แต่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในที่ตั้ง เช่น การบิดตัว การเอื้อม การงอ การยัด และการหมุน
3. การเคลื่อนไหวด้วยการจับหรือขว้างปา (Manipulative movements) การเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมหรือการจัดการกับวัตถุ เช่น การขว้าง การจับ การเตะ การตี และการโยน

ดังนั้น การฝึกฝนการเคลื่อนไหวพื้นฐานในวัยเด็กมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเสริมสร้างทักษะทางกายภาพที่แข็งแรงและยืดหยุ่น รวมถึงช่วยพัฒนาองค์ประกอบอื่น ๆ ของพัฒนาการเด็ก เช่น การรับรู้ทางสัมผัส การควบคุมการเคลื่อนไหว และความมั่นใจในตนเอง เป็นต้น

3.2 ประเภทของการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

การเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement) สามารถแบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก ซึ่งประกอบด้วยการเคลื่อนไหวที่เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางกายภาพที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะ ดังนี้

3.2.1 การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movements) หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกายที่เกี่ยวข้องกับการย้ายตำแหน่งจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่เป็นการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะทางกายภาพและการเล่นกีฬา ตัวอย่างของการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ได้แก่

การเดิน (Walking) การเคลื่อนที่ไปข้างหน้าโดยใช้ขาทั้งสองข้างสลับกันในการก้าว

การวิ่ง (Running) การเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วโดยการก้าวขาและมีช่วงเวลาที่ไม่มีการสัมผัสพื้น

การกระโดดสองขา (Jumping) การเคลื่อนที่ขึ้นจากพื้นด้วยการใช้แรงจากขาทั้งสองข้างและลงพื้นอีกครั้ง

การกระโดดขาเดียว (Hopping) การเคลื่อนที่ขึ้นจากพื้นด้วยขาข้างเดียวและลงพื้นอีกครั้งด้วยขาข้างเดียวกัน

การขยับเคลื่อนที่แบบสไลด์ (Sliding) การเคลื่อนที่ด้านข้างด้วยการก้าวขาข้างหนึ่งและลากขาอีกข้างหนึ่งตาม

การกระโดดไปข้างหน้า (Leaping) การเคลื่อนที่จากขาข้างหนึ่งไปยังขาอีกข้างหนึ่งโดยการกระโดด

การวิ่งเป็นสปринท์ (Sprinting) การวิ่งอย่างรวดเร็วในระยะทางสั้น

การปีนป่าย (Climbing) การเคลื่อนที่ขึ้นหรือลงโดยใช้มือและเท้าในการจับยึดสิ่งที่อยู่รอบตัว

สรุป การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่เหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางกายภาพ ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรง ความสมดุล และการประสานงานของร่างกาย

3.2.2 การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (Non-Locomotor Movement) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นโดยไม่เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง การเคลื่อนไหวเหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในที่ตั้ง และเป็นการเคลื่อนไหวที่สำคัญในการพัฒนาทักษะทางกายภาพและการควบคุมการเคลื่อนไหว ตัวอย่างของการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ ได้แก่

การบิดตัว (Twisting) การหมุนลำตัวส่วนบนหรือส่วนล่างไปรอบแกนกลางของร่างกาย

การหมุน (Turning) การหมุนร่างกายทั้งหมดหรือส่วนหนึ่งของร่างกายไปรอบ

แกนกลาง

การงอ (Bending) การเคลื่อนไหวที่ทำให้ข้อหรือส่วนของร่างกายงอ

การยืด (Stretching) การยืดกล้ามเนื้อหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ตรงหรือยาวขึ้น

การแกว่ง (Swing) การเคลื่อนไหวที่ทำให้ส่วนของร่างกายเคลื่อนไหวไปมาอย่างราบรื่น

การยืดตัวขึ้น (Reaching) การขยายแขนหรือขาไปยังวัตถุหรือทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

การถ่ายน้ำหนักจากขาหนึ่งไปอีกขาหนึ่ง (Weight transfer) การเคลื่อนไหวที่ย้าย

จุดศูนย์ถ่วงของร่างกายจากขาข้างหนึ่งไปยังอีกขาข้างหนึ่ง

การโยกตัว (Swaying) การเคลื่อนไหวไปมาอย่างช้า ๆ ของลำตัวหรือร่างกายทั้งหมด

สรุป การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนไหวเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนา

ความสามารถในการควบคุมและการประสานงานของร่างกาย ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรง ความยืดหยุ่น และความมั่นคงของร่างกาย

3.2.3 การเคลื่อนไหวแบบใช้มือหรือขา (Manipulative Movements) หมายถึง

การเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกับวัตถุหรือการใช้มือและขาในการควบคุมวัตถุต่าง ๆ การเคลื่อนไหวประเภทนี้มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการประสานงานระหว่างตาและมือหรือขา และช่วยในการพัฒนาทักษะกีฬาและกิจกรรมทางกายภาพอื่น ๆ ตัวอย่างของการเคลื่อนไหวแบบใช้มือหรือขา ได้แก่

การขว้าง (Throwing) การใช้มือในการขว้างวัตถุไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

การจับ (Catching) การใช้มือในการจับหรือรับวัตถุที่ถูกขว้างมาหรือโยนมา

การเตะ (Kicking) การใช้เท้าในการเตะวัตถุ เช่น ลูกบอล

การตี (Striking) การใช้วัตถุหนึ่งในการตีวัตถุอีกอันหนึ่ง เช่น การใช้ไม้ตีลูกเบสบอล

การเตะลูก (Dribbling) การใช้มือหรือเท้าในการเตะลูกบอลให้เคลื่อนไปตาม

ทิศทางที่ต้องการ

การตีกลับ (Bouncing) การเตะลูกบอลกับพื้นโดยใช้มือ

การโยน (Tossing) การใช้มือในการโยนวัตถุไปในทิศทางที่ต้องการ

การรับลูก (Receiving) การใช้มือในการรับวัตถุที่ถูกขว้างมาหรือโยนมาอย่างนุ่มนวล

สรุป การเคลื่อนไหวแบบใช้มือหรือขาเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะที่

ซับซ้อนในการเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายภาพอื่น ๆ ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการประสานงานระหว่างตาและมือหรือขา ความแม่นยำ และความคล่องตัวของร่างกาย

3.3 หลักการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

หลักการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement Principles) คือ กฎของการเคลื่อนไหวที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางกายของเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการฝึกฝนและพัฒนาการเคลื่อนไหวของร่างกาย หลักการเหล่านี้มักถูกใช้ในบทเรียนทางกายภาพและกีฬาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางกายอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย 1. ความเข้าใจในการเคลื่อนไหว เน้นการเรียนรู้และเข้าใจถึงแรงสั่นสะเทือน และความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวกับองค์ประกอบทางกายภาพอื่น ๆ เช่น การควบคุมแรงเหวี่ยงหรือแรงอ่อน 2. การทรงตัวและสมดุล เน้นการพัฒนาความสามารถในการทรงตัวและความสมดุลของร่างกายในท่าทางต่าง ๆ การฝึกฝนทักษะทางกายจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความแข็งแกร่งและความยืดหยุ่นให้กับร่างกาย

หลักการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement Principles) คือ กรอบทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาและเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวที่สำคัญในการศึกษาฟิสิกส์และกายภาพศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วยหลักการหลายประการที่สำคัญดังนี้

ความสมดุล (Balance) การทรงตัวอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อความสมดุลของร่างกายในขณะเคลื่อนไหวหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ

ความแข็งแรง (Strength) การพัฒนาแรงที่เพียงพอในการทำกิจกรรมทางกายภาพต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

ความเร็ว (Speed) การเคลื่อนไหวในช่วงเวลาที่สั้นโดยรวดเร็วและความแม่นยำ

ความคล่อง (Flexibility) ความสามารถในการเคลื่อนไหวของข้อต่อและกล้ามเนื้อโดยมีความยืดหยุ่น

ประสิทธิภาพของการเคลื่อนไหว (Efficiency of Movement) การใช้พลังงานและทักษะการเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ

การควบคุมการเคลื่อนไหว (Motor Control) ความสามารถในการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายในท่าทางต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

การปรับปรุงทักษะ (Skill Refinement) การพัฒนาและปรับปรุงทักษะการเคลื่อนไหวเพื่อให้สามารถทำได้อย่างแม่นยำและมีประสิทธิภาพ

สรุป หลักการเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้ในการศึกษาและฝึกฝนทักษะทางกายภาพให้กับเด็ก ผู้เรียน และนักกีฬาเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถภาพทางกายอย่างเหมาะสม

4. โปรแกรม CANVA

4.1 โปรแกรม Canva คือ

Canva เป็นแอปพลิเคชันสำหรับสร้างสื่อการนำเสนอหลากหลายรูปแบบ เช่น Presentation, Poster, Card, Resume, Certificate, Infographic เป็นต้น ซึ่ง Canva นั้นจะมี Template หรือรูปแบบสำเร็จ รวมถึงขนาดมาตรฐานให้เลือกหรือ ผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดหรือออกแบบสื่อเองจากหน้ากระดาษที่วางเปล่าเองได้ (จากคู่มือการใช้งาน Canva for Education)

Canva เป็นเว็บแอปพลิเคชันและเครื่องมือออนไลน์ที่ใช้สำหรับการออกแบบกราฟิกและงานภาพ โดย Canva มีการใช้งานที่หลากหลาย เช่น การออกแบบโปสเตอร์ ภาพโซเชียลมีเดีย นามบัตร และอื่น ๆ ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถใช้ในงานออกแบบทั่วไปหรือสำหรับงานออกแบบธุรกิจ เป็นเครื่องมือที่ดีสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างสรรค์สื่อออกแบบโดยไม่จำเป็นต้องมีความชำนาญในการใช้โปรแกรมออกแบบซอฟต์แวร์ขั้นสูง และมีการใช้งานที่ค่อนข้างเรียบง่ายและเข้าถึงได้ง่ายผ่านเว็บเบราว์เซอร์และแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต

ดังนั้น Canva จึงเป็นแพลตฟอร์มที่มีให้เลือกใช้งานหลากหลายประเภทของกราฟิกและสื่อต่าง ๆ เช่น พรินต์เทชั่น ไวท์บอร์ด โปสเตอร์ทั้งแนวตั้งและแนวนอน เอกสาร เรซูเม่ วิดีโอ ใบปลิว ใบประกาศ โลโก้ และภาพเคลื่อนไหว เหมาะสำหรับนำไปใช้ในสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ และแพลตฟอร์มอื่น ๆ

4.2 ประโยชน์ของ Canva

Canva มีประโยชน์มากมายที่ช่วยให้การออกแบบงานต่าง ๆ เป็นเรื่องง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ในด้านอื่น ๆ ดังนี้

1. ออกแบบงานได้อย่างรวดเร็ว Canva มีแม่แบบที่สวยงามและเครื่องมือที่ใช้งานง่าย ทำให้การออกแบบงานเสร็จสิ้นได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องใช้เวลานานในการเรียนรู้โปรแกรมออกแบบซอฟต์แวร์อย่างมืออาชีพ
2. ปรับแต่งงานได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงสี การเพิ่มข้อความ รูปภาพ หรือการปรับขนาด คุณสามารถปรับแต่งงานได้อย่างอิสระตามความต้องการของคุณ
3. ทำงานร่วมกันได้ Canva มีฟังก์ชันทำงานร่วมกัน (collaboration) ที่ช่วยให้คุณและทีมงานสามารถทำงานร่วมกันในโปรเจกต์ได้โดยง่าย
4. เป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการตลาด สำหรับธุรกิจที่ต้องการสร้างสรรค์สื่อต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์ โฆษณา หรือโพสต์บนโซเชียลมีเดีย Canva เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยที่สุด

5. ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย การใช้ Canva ช่วยลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการจ้างนักออกแบบ โดยใช้เวลาเพียงเล็กน้อยเพื่อสร้างงานออกแบบที่มีคุณภาพและมอบประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ชม

6. เหมาะสำหรับทุกกลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจขนาดเล็กหรือใหญ่ นักออกแบบมืออาชีพหรือมือสมัครเล่น ทุกคนสามารถใช้ Canva เพื่อสร้างงานออกแบบที่น่าประทับใจได้

4.3 การจัดการเรียนการสอนด้วย Canva

การใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอนเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีคุณภาพสูง มีขั้นตอนเพื่อการใช้ Canva ในการเรียนการสอนดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ก่อนที่คุณจะเริ่มใช้ Canva คุณควรกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนให้ชัดเจน เช่น การสร้างบทเรียน เสนองาน หรือสร้างโปสเตอร์โฆษณา

2. เลือกแม่แบบที่เหมาะสม Canva มีหลากหลายแม่แบบที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน เช่น บทเรียนออนไลน์ นามบัตรสำหรับครู โปสเตอร์การสอน และอื่น ๆ

3. สร้างสื่อการสอน ใช้ Canva เพื่อสร้างสื่อการสอนตามวัตถุประสงค์ของคุณ เพิ่มข้อความ รูปภาพ และส่วนอื่น ๆ เพื่อให้เนื้อหาเป็นระเบียบและชัดเจน

4. การใช้สีและรูปแบบ ใช้สีและรูปแบบที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับสื่อการสอนของคุณ และช่วยให้ข้อมูลที่นำเสนอมีความมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5. การแบ่งส่วนและการจัดเรียง ใช้ Canva เพื่อแบ่งส่วนและการจัดเรียงเนื้อหาในสื่อการสอนของคุณอย่างเหมาะสม เพื่อให้เนื้อหาเป็นระเบียบและเข้าใจได้ง่ายขึ้น

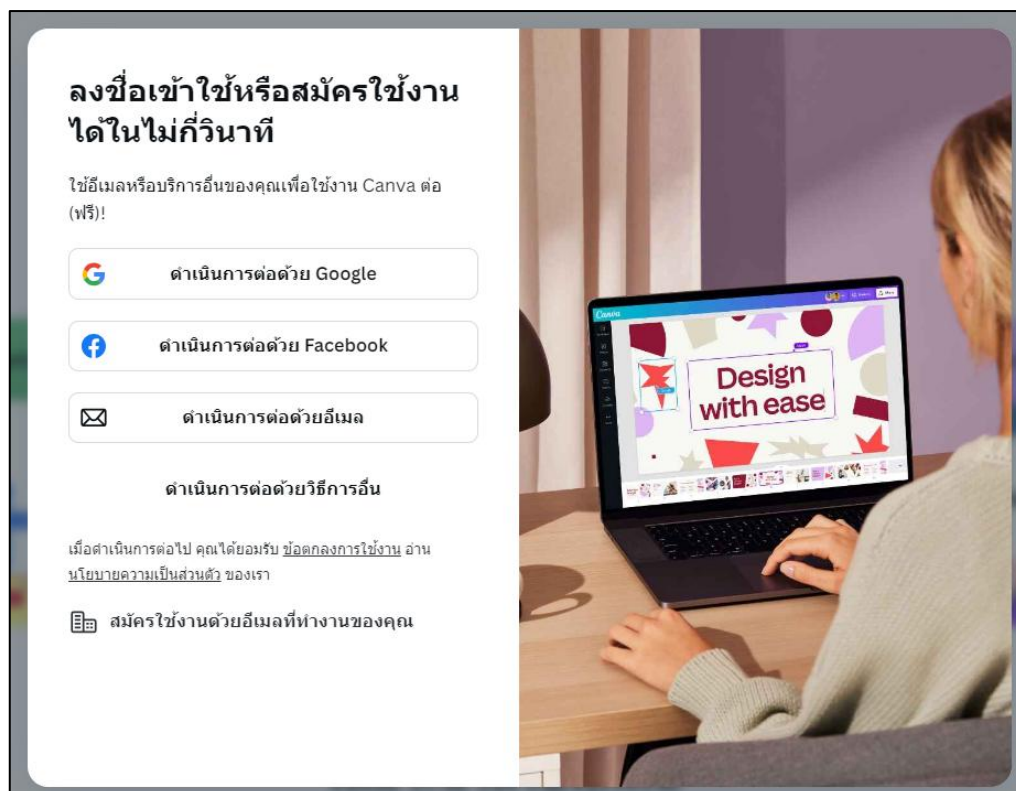
6. การสร้างแบรนด์สื่อการสอน ใช้ Canva เพื่อสร้างแบรนด์สื่อการสอนที่สอดคล้องกับตัวตนและค่านิยมของคุณ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีคุณภาพ

7. การแชร์และการนำเสนอ เมื่อสื่อการสอนของคุณพร้อมแล้ว คุณสามารถแชร์ไฟล์หรือนำเสนอผ่านทางออนไลน์หรือแบบออฟไลน์ได้ตาม

4.4 วิธีการใช้งาน Canva เบื้องต้น

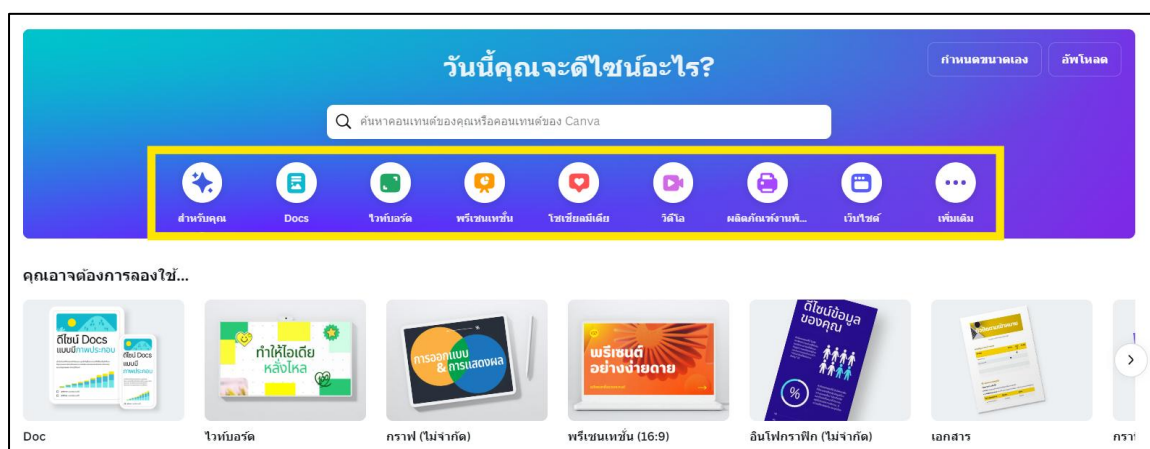
การใช้งาน Canva สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนง่ายๆ ดังนี้

1. การเข้าสู่ระบบหรือสมัครสมาชิก เข้าสู่เว็บไซต์ Canva (www.canva.com) แล้วลงชื่อเข้าใช้หรือสมัครสมาชิกใหม่ถ้ายังไม่มีบัญชี คุณสามารถสร้างบัญชีได้ฟรีโดยใช้อีเมลหรือบัญชี Google หรือ Facebook เพื่อลงชื่อเข้าใช้ Canva



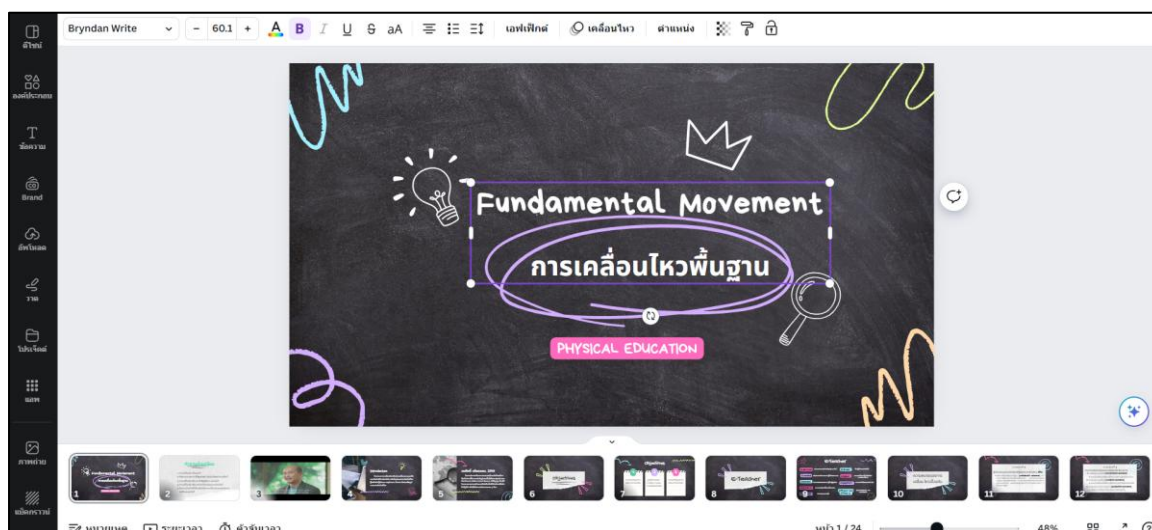
ภาพที่ 2 การเข้าสู่ระบบหรือสมัครสมาชิก เข้าสู่เว็บไซต์ Canva

2. การเลือกแม่แบบหรือสร้างโครงการใหม่ เมื่อเข้าสู่ระบบแล้ว คุณสามารถเลือกใช้แม่แบบที่มีอยู่ใน Canva โดยเลือก "Create a design" หรือ "Use custom dimensions" เพื่อเริ่มต้นสร้างงานใหม่ หรือเลือกแม่แบบที่เหมาะสมกับการสร้างวิดีโอ เพื่อสร้างโครงการใหม่ตามความต้องการของคุณ เช่น โพสต์เตอร์ นามบัตร โลโก้ เป็นต้น



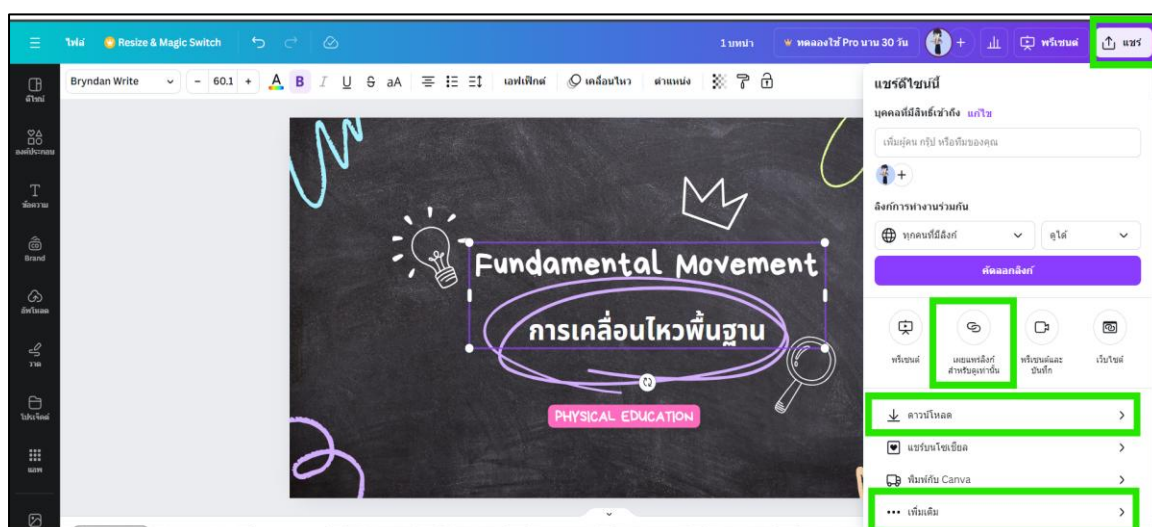
ภาพที่ 3 การเลือกแม่แบบหรือสร้างโครงการใหม่

3. การแก้ไขและปรับแต่ง เมื่อคุณเลือกโครงการหรือแม่แบบแล้ว คุณสามารถแก้ไขและปรับแต่งตามความต้องการของคุณ เพิ่มสไลด์หรือเนื้อหาเพิ่มเติม สร้างเพิ่มสไลด์หรือหน้าในงานของคุณโดยการคลิกที่เพิ่มเพื่อเลือกเมนู "New page" หรือ "New slide" เพื่อเพิ่มเนื้อหาใหม่ในงานของคุณ เพิ่มข้อความ รูปภาพ สี และองค์ประกอบอื่น ๆ ตามต้องการ



ภาพที่ 4 การแก้ไขและปรับแต่ง

4. การแชร์หรือพิมพ์ หากต้องการแชร์งานกับผู้อื่น คุณสามารถใช้ลิงก์ที่สร้างจาก Canva หรือแชร์ไปยังโซเชียลมีเดียได้โดยตรง นอกจากนี้ยังสามารถพิมพ์งานของคุณได้ผ่านทาง Canva เมื่อเสร็จสิ้นการสร้างและปรับแต่ง เลือกที่ "Download" เพื่อบันทึกงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น PNG, JPG, PDF หรือนำไปใช้งานต่อได้ทันที



ภาพที่ 5 การแชร์หรือพิมพ์

5. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

5.1 แนวคิดทฤษฎีชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เคมพ์และเดลตัน (Kemp and Deltan, 1985, pp. 14-15) ได้กล่าวถึงทฤษฎีของการออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่มีความคล้ายคลึงกันกับทฤษฎี 3 กลุ่มข้างต้นไว้ว่า การออกแบบสื่อการเรียนการสอนควรพิจารณาองค์ประกอบหลายประการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง องค์ประกอบเหล่านี้ประกอบด้วย

1. แรงจูงใจ (Motivation) การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ การใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การตั้งเป้าหมาย การให้รางวัล หรือการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน
2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) การยอมรับและปรับการสอนให้เข้ากับความต้องการและความสามารถที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละคน
3. จุดประสงค์ของการเรียนรู้ (Learning Objectives) การกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงสิ่งที่ต้องการจะบรรลุ
4. การจัดเนื้อหา (Organization of Content) การจัดลำดับและโครงสร้างเนื้อหาให้เป็นระบบและมีความต่อเนื่องเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำได้ง่าย
5. การจัดเตรียมการเรียนรู้ที่มีมาก่อน (Pre-learning Preparation) การเตรียมผู้เรียนให้พร้อมก่อนการเรียนรู้เนื้อหาใหม่ ๆ เช่น การทบทวนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือการให้พื้นฐานความรู้เบื้องต้น
6. อารมณ์ (Emotion) การคำนึงถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้เรียนเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้
7. การมีส่วนร่วม (Participation) การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการทำกิจกรรม การอภิปราย หรือการทำงานกลุ่ม
8. การสะท้อนกลับ (Feedback) การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ชัดเจนและเป็นประโยชน์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงและพัฒนาตนเอง
9. การเสริมแรง (Reinforcement) การใช้การเสริมแรงในเชิงบวก เช่น การชมเชย หรือการให้รางวัล เพื่อสนับสนุนพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดี
10. การฝึกปฏิบัติและการทำซ้ำ (Practice and Repetition) การให้ผู้เรียนมีโอกาสดูฝึกฝนและทำกิจกรรมซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความชำนาญและความมั่นใจ
11. การนำไปประยุกต์ใช้ (Application) การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงหรือปัญหาจริง

ดังนั้น การพิจารณาและรวมองค์ประกอบเหล่านี้ในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

5.2 ความหมายของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การจัดกลุ่มกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดที่มีการออกแบบอย่างเป็นระบบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะ ความรู้ และความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่กำหนดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ชุดกิจกรรมนี้จะรวมถึงการจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และทรัพยากรต่าง ๆ ที่จำเป็นในการดำเนินการตามกิจกรรมดังกล่าวอย่างครบถ้วน

แคฟเฟอร์ (Kapler, 1972, pp. 3-10) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการสอน (Instructional Package หรือ Learning Package) เป็นสื่อการสอนที่มีการรวบรวมเนื้อหาตามหลักสูตรและนำมาสร้างเป็นชุดกิจกรรม โดยมีคำชี้แจงให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เอง ชุดการสอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ความรู้ และทักษะ ตามที่ผู้สอนกำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของการใช้ชุดกิจกรรม

สุทธิรักษ์ ศรีสุพรรณ. (2563).ชุดกิจกรรมการเรียนรู้หรือชุดการสอน (Instructional Package หรือ Learning Package) หมายถึง กลุ่มของเนื้อหา กิจกรรม และสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบและจัดเตรียมอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะ ความรู้ และความสามารถในเรื่องต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ชุดการสอนมักจะมีองค์ประกอบหลักที่รวมถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาบทเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ และการประเมินผล

5.3 องค์ประกอบของชุดการสอน

1. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives) ระบุผลลัพธ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุ เช่น การพัฒนาทักษะเฉพาะทาง ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน หรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ

2. เนื้อหาบทเรียน (Content) ข้อมูลและความรู้ที่ต้องการถ่ายทอดให้ผู้เรียน จัดเรียงตามลำดับที่เหมาะสมเพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities) การกระทำหรือแบบฝึกหัดที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น

4. สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ (Instructional Materials) วัสดุและทรัพยากรที่ใช้ในการเรียนรู้ เช่น หนังสือเรียน สื่อดิจิทัล แบบฝึกหัด วิดีโอ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้

5. การประเมินผล (Assessment) วิธีการวัดและประเมินความสำเร็จของผู้เรียนในการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การประเมินอาจารย์ถึงการทดสอบ การสังเกต หรือการประเมินผลงาน

5.4 ประโยชน์ของชุดการสอน

1. เสริมสร้างทักษะและความรู้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและความรู้ในเรื่องที่ศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ การมีชุดการสอนช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีขั้นตอนและมีเป้าหมายชัดเจน
3. สนับสนุนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ทดลองและฝึกปฏิบัติจริง
4. พัฒนาทักษะชีวิต ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะและความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและในอนาคตได้

สรุป การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องคำนึงถึงความต้องการและความสามารถของผู้เรียน รวมถึงการใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน ดังนี้

1. ความต้องการของผู้เรียน เป็นขั้นตอนสำคัญเพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมที่ตรงกับเป้าหมายการเรียนรู้และช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและความรู้ที่ต้องการได้
2. ความสามารถของผู้เรียน การปรับระดับความยากง่ายของกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสามารถและระดับความรู้ของผู้เรียนจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ
3. การใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสม การเลือกใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและบริบทของการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย
4. การประเมินและปรับปรุง การมีระบบการประเมินผลที่ชัดเจนและการใช้ผลการประเมินเพื่อปรับปรุงชุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

6. ความพึงพอใจ

6.1 แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

คำว่า "ความพึงพอใจ" หรือ "Satisfaction" ในภาษาอังกฤษมักใช้เพื่อบ่งบอกถึงความสุขใจหรือความพอใจที่ได้รับจากสิ่งหรือบุคคลใด ๆ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการประเมินความพึงพอใจ ความพึงพอใจในด้านความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติงานและผู้รับบริการ ดังนี้

1. ความพึงพอใจของผู้ปฏิบัติงาน การศึกษาความพึงพอใจของพนักงานมักเน้นไปที่ความพึงพอใจในการทำงาน ซึ่งสามารถวัดได้จากปัจจัยต่าง ๆ เช่น สภาพแวดล้อมที่ดีในที่ทำงาน, ความสนุกสนานในการทำงาน, การได้รับความเข้าใจและการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชา, และความรู้สึกว่าการทำงานมีความหมายและมีคุณค่าต่อตนเอง

2. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ ในที่นี้มักเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจที่ผู้ใช้บริการได้รับจากการบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่พวกเขาซื้อใช้งาน การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้โดยการสำรวจความพึงพอใจหลังการให้บริการ, การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า, คุณภาพของผลิตภัณฑ์, การบริการหลังการขาย, และประสบการณ์ทั่วไปที่ลูกค้าได้รับ

การศึกษาความพึงพอใจในทั้งสองด้านนี้มีความสำคัญเพื่อทราบถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของบุคคลในสถานการณ์และบริบทที่แตกต่างกัน

6.2 ความหมายของความพึงพอใจ

กู๊ด (Good, 1973) ที่กล่าวว่า "ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพ คุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นผลมาจาก ความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้น"

โอลิเวอร์ (Oliver, 1997) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงการตอบสนองที่สะท้อนถึงการประเมินของลูกค้าที่มีต่อสินค้าและบริการ ซึ่งความพึงพอใจนี้จะมีมุมมองที่แตกต่างกันไปตามแต่ละบุคคล

โวลแมน (Wolman, 1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ความต้องการ หรือแรงจูงใจ

เคลิร์ก (Quirk, 1987) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกหรือภาวะที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับหรือบรรลุสิ่งที่ต้องการหรือคาดหวัง ความสำเร็จ หรือได้รับสิ่งที่ต้องการ

ฮอร์นบี้ (Hornby, 2000) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกดีหรือความสุขที่เกิดขึ้นเมื่อได้บรรลุสิ่งที่ต้องการหรือคาดหวัง

สุรางค์ โค้วตระกูล (2541:9) หมายถึง ความรู้สึกทางบวกที่เกิดขึ้นเมื่อความรู้สึกทางบวกมีมากกว่าความรู้สึกทางลบในสถานการณ์หรือประสบการณ์ที่บุคคลเผชิญอยู่ ซึ่งเมื่อเกิดความพึงพอใจจะมีความสุขหรือความสัมพันธ์ที่มีความสมดุลและสลับซับซ้อนอย่างเป็นธรรมชาติไปด้วยกัน

อารี พันธุ์ณี (2546:12) หมายถึงความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับตามคาดหวังหรือตามความต้องการของตนเอง ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับสิ่งที่ตนต้องการหรือตามความต้องการของตนเองได้ในแบบที่ตนรับทราบ นอกจากนี้ ระดับความพึงพอใจนั้นมักจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้นเมื่อความต้องการหรือเป้าหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวัง องค์ประกอบของการบริการที่ให้ไปและคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้ามีบทบาทสำคัญในการกำหนดระดับของความพึงพอใจของลูกค้า

พรรณิ ชูทัยเจนจิต (2550:14) หมายถึงความรู้สึกที่ดีและมีความประทับใจต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น สินค้าและบริการ ราคา การจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของลูกค้าต่อการบริการหรือผลิตภัณฑ์ที่พวกเขาได้รับ

สรุป ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกหรือสภาพจิตใจที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกว่าการต้องการ ความคาดหวัง หรือความปรารถนาของตนเองได้รับการตอบสนองหรือตรงตามที่ต้องการ ความพึงพอใจสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายบริบท เช่น ความพึงพอใจในการทำงาน ความพึงพอใจในการใช้สินค้าและบริการ หรือความพึงพอใจในความสัมพันธ์ส่วนตัว

6.3 ลักษณะของความพึงพอใจ

ลักษณะของความพึงพอใจมีหลายแง่มุม ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ความคาดหวังและการรับรู้ ความพึงพอใจเกิดจากการที่ความคาดหวังของบุคคลถูกตอบสนองหรือเกินกว่าที่คาดหวังไว้ ความแตกต่างระหว่างสิ่งที่คาดหวังและสิ่งที่ได้รับมีผลต่อระดับความพึงพอใจ
2. ความรู้สึกและอารมณ์ ความพึงพอใจมีองค์ประกอบทางอารมณ์ที่สำคัญ เป็นความรู้สึกที่บวกเมื่อได้รับสิ่งที่ต้องการหรือพึงพอใจ
3. การประเมินและเปรียบเทียบ บุคคลมักจะประเมินประสบการณ์หรือสิ่งที่ได้รับโดยเปรียบเทียบกับมาตรฐานที่ตนตั้งไว้ ซึ่งอาจมาจากประสบการณ์ที่ผ่านมา หรือข้อมูลที่ได้รับจากผู้อื่น
4. ความต่อเนื่องและความเปลี่ยนแปลง ความพึงพอใจไม่ได้เป็นสิ่งที่คงที่ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ได้รับ ความพึงพอใจในเรื่องหนึ่งอาจจะลดลงหากมีประสบการณ์ที่ดีกว่าในภายหลัง
5. ผลกระทบที่ตามมา ความพึงพอใจมีผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจในอนาคต เช่น ลูกค้าที่พึงพอใจในสินค้าและบริการจะมีแนวโน้มที่จะกลับมาซื้อซ้ำ หรือแนะนำให้อีก
6. มิติทางจิตวิทยาและสังคม ความพึงพอใจเกี่ยวข้องกับความรู้สึกส่วนบุคคลและมีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ความพึงพอใจในที่ทำงานสามารถส่งผลต่อการทำงานร่วมกับทีมและความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน

6.4 การวัดความพึงพอใจ

การวัดความพึงพอใจเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้เราเข้าใจระดับความพึงพอใจของบุคคลในบริบทต่าง ๆ มีวิธีการและเครื่องมือหลายแบบที่ใช้ในการวัดความพึงพอใจ ดังนี้

1. การสำรวจความคิดเห็น

แบบสอบถาม (Questionnaires) แบบสอบถามเป็นวิธีที่นิยมใช้มากที่สุด โดยสามารถออกแบบคำถามให้ครอบคลุมหลายมิติของความพึงพอใจ ทั้งนี้สามารถใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) หรือคำถามแบบเรียงลำดับ (Likert Scale)

แบบสำรวจออนไลน์ (Online Surveys) การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการสำรวจความคิดเห็น ช่วยเพิ่มความสะดวกและรวดเร็วในการเก็บข้อมูล

2. การสัมภาษณ์ (Interviews)

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) ใช้ในการเก็บข้อมูลที่มีความละเอียดและครอบคลุม สามารถเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้ตอบได้ลึกซึ้ง

การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ (Telephone Interviews) เป็นวิธีที่สามารถประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย แต่ยังคงได้รับข้อมูลที่มีคุณภาพ

3. การสังเกตการณ์ (Observations)

การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลในสถานการณ์จริง ช่วยให้เข้าใจถึงระดับความพึงพอใจจากพฤติกรรมที่แสดงออกมา

4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis)

การวิเคราะห์ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และข้อวิจารณ์ที่ได้รับจากผู้ให้บริการหรือลูกค้า ช่วยให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจ

5. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis)

การใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ เช่น การคำนวณค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความถี่

6. การวัดผ่านมาตรฐานและตัวชี้วัด (Key Performance Indicators - KPIs)

การใช้ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ เช่น คะแนนสุทธิผู้สนับสนุน (Net Promoter Score - NPS) หรือดัชนีความพึงพอใจของลูกค้า (Customer Satisfaction Index - CSI)

7. การใช้เทคโนโลยี

การใช้แอปพลิเคชันหรือซอฟต์แวร์ในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ความพึงพอใจ ซึ่งช่วยเพิ่มความแม่นยำและประสิทธิภาพในการวัด

บุญศรี พรหมมาพันธุ์. (2557: 7-9) การวัดความพึงพอใจมีหลายวิธีการ ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต และการใช้แบบสอบถามโดยเฉพาะแบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่นิยมมาก ได้กล่าวถึงเฉพาะการวัดความพึงพอใจที่ใช้แบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต และออสกูด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

มาตราประมาณค่า (Rating Scale) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดเจตคติ ค่านิยม ความพึงพอใจ คุณธรรม จริยธรรม และอื่น ๆ โดยใช้ชุดของคำถามที่สามารถกำหนดและจำแนกคุณภาพของสิ่งที่ต้องการวัดได้ มาตราประมาณค่ามีระดับการประเมินมากกว่า 2 ระดับ ซึ่งต่างจากแบบสำรวจรายการที่สามารถวัดได้เพียงว่าผู้ตอบได้แสดงออกหรือกระทำสอดคล้องตามรายการที่กำหนดหรือไม่ หรือวัดปริมาณในรูปของควมถี่ของการเกิดเหตุการณ์เท่านั้น มาตราประมาณค่าเป็นวิธีการบันทึกและการตัดสินใจอย่างมีระบบ โดยการกำหนดระดับการประเมินสามารถทำได้หลายระดับ เช่น 3 ระดับขึ้นไป โดยนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ 3-5 ระดับ เช่น มาก ปานกลาง น้อย หรือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด เป็นต้น

สรุป ได้ว่ามาตราประมาณค่าช่วยให้สามารถวัดและประเมินคุณภาพหรือคุณลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดและมีความแม่นยำมากกว่าการใช้แบบสำรวจรายการ

7. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อวัดระดับความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้และสามารถนำไปใช้ได้จริงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน การทดสอบนี้มักใช้เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ว่าได้บรรลุตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ โดยทั่วไปสามารถแบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก ได้แก่

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ใช้เพื่อประเมินความรู้หรือทักษะของผู้เรียนก่อนที่จะเริ่มการเรียนการสอน เพื่อทราบถึงระดับความรู้เริ่มต้นของผู้เรียน

แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ใช้เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนแล้ว เพื่อวัดว่าผู้เรียนมีความรู้หรือทักษะเพิ่มขึ้นจากการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด

ดังนั้น การใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสามารถช่วยให้ครูหรือผู้สอนได้ทราบถึงประสิทธิภาพของการสอนและช่วยในการปรับปรุงวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการและระดับความรู้ของผู้เรียน

Smith, J., & Jones, M. (2018). แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Achievement Test) เป็นเครื่องมือที่ออกแบบมาเพื่อประเมินความรู้ ความสามารถ ทักษะ หรือความเข้าใจของนักเรียนในวิชาเรียนต่าง ๆ แบบทดสอบนี้สามารถใช้ในการวัดผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่กำหนด หรือประเมินผลการเรียนรู้ในสิ้นสุดหลักสูตร

ประเภทของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Tests) แบบทดสอบที่มีการออกแบบและกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตรฐานเดียวกันทั่วทั้งกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ผลการทดสอบสามารถเปรียบเทียบได้

2. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้น (Teacher-Made Tests) แบบทดสอบที่ครูออกแบบและสร้างขึ้นเองเพื่อใช้ในชั้นเรียน โดยเน้นการวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียนตามวัตถุประสงค์การสอน

ส่วนประกอบของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ข้อสอบปรนัย (Multiple Choice Questions - MCQs) ข้อสอบที่ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องจากตัวเลือกที่กำหนด
2. ข้อสอบอัตนัย (Essay Questions) ข้อสอบที่ให้นักเรียนเขียนคำตอบอธิบายหรือวิเคราะห์ในเชิงลึก
3. ข้อสอบจับคู่ (Matching Questions) ข้อสอบที่ให้นักเรียนจับคู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกัน
4. ข้อสอบเติมคำ (Fill-in-the-Blank Questions) ข้อสอบที่ให้นักเรียนเติมคำหรือประโยคที่ขาดหายไป
5. ข้อสอบถูกผิด (True/False Questions) ข้อสอบที่ให้นักเรียนตัดสินใจว่าคำกล่าวที่นำมาถูกหรือผิด

หลักการในการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ความเที่ยงตรง (Validity) แบบทดสอบต้องวัดสิ่งที่ต้องการวัดจริง ๆ
2. ความเชื่อถือได้ (Reliability) แบบทดสอบต้องให้ผลลัพธ์ที่สม่ำเสมอเมื่อทำการทดสอบในสถานะที่คล้ายคลึงกัน
3. ความเป็นธรรม (Fairness) แบบทดสอบต้องไม่มีความลำเอียงและให้โอกาสที่เท่าเทียมกันสำหรับนักเรียนทุกคน
4. การใช้ได้จริง (Practicality) แบบทดสอบต้องมีการออกแบบที่สามารถใช้งานได้จริง ไม่ซับซ้อนเกินไป

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยภายในประเทศ

วรรณพร จันทเรนทร์. (2550). ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนระหว่างบทเรียน e-Learning กับการเข้าฟังการบรรยาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 60 คน ซึ่งแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ 1) นักศึกษาที่เรียนโดยโครงการใช้บทเรียน e-Learning จำนวน 30 คน 2) นักศึกษาที่เรียนโดยเข้าฟังบรรยายจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กระบสนวิชา TH 103 (การเตรียมเพื่อการพูดและการเขียน) จำนวน 30 ข้อ เก็บรวบรวมข้อมูลผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้บทเรียน e-Learning มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.03 และ

กลุ่มควบคุมที่เรียนโดยการเข้าฟังบรรยายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 23.27 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน ผู้วิจัยให้ข้อเสนอแนะว่าควรศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาขาวิชาอื่นต่อไป

พิชิตพล ชื่นชม (2550) ศึกษาสภาพปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานและการพัฒนาแนวทางการให้บริการห้องเรียนออนไลน์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี การดำเนินการวิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวนรวม 225 ตัวอย่าง และทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มคณาจารย์จำนวนรวม 13 ตัวอย่าง ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ปัญหาและอุปสรรค และแนวทางในการพัฒนาห้องเรียนออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติวิจัยเชิงบรรยาย เช่น ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมถึงการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่าผู้สอนที่ใช้ห้องเรียนออนไลน์เผชิญกับปัญหาและอุปสรรคหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อการสอนออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ ปัญหาแรกคือการไม่มีเวลาในการจัดทำและปรับปรุงเนื้อหาบทเรียน ผู้สอนต้องรับผิดชอบภาระงานสอนที่มาก และยังมีงานอื่นที่สำคัญกว่าที่ต้องดำเนินการ นอกจากนี้ผู้สอนยังขาดแรงจูงใจในการใช้งานระบบห้องเรียนออนไลน์ อีกทั้งความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวกก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งส่งผลให้การใช้งานห้องเรียนออนไลน์ไม่เป็นไปอย่างราบรื่น

ปิยพัทธ์ เลือดสงคราม และ สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล (2562) ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ ด้านการออกแบบกราฟิกบนสื่อดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานและหาคุณภาพของบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ ด้านการออกแบบกราฟิกบนสื่อดิจิทัล สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังเรียน ด้านการออกแบบบนสื่อดิจิทัล 3) ประเมินทักษะปฏิบัติ ด้านการออกแบบกราฟิกบนสื่อดิจิทัล สำหรับนิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 4) ศึกษาความพึงพอใจของ นิสิตปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ ด้านการออกแบบกราฟิกบนสื่อดิจิทัลกลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนในรายวิชา นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ 2) แบบประเมินคุณภาพ บทเรียนมัลติมีเดีย 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย ร่วมกับทักษะปฏิบัติ 4) แบบประเมินทักษะปฏิบัติ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ ต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบ

ผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัย พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย ร่วมกับทักษะปฏิบัติ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.54) และคุณภาพของบทเรียนมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.70) 2) ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการประเมินทักษะปฏิบัติ ที่ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.55) และ 4) ผลความพึงพอใจ ในภาพรวมที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.66)

พัลลภ สุวรรณฤกษ์ (2563) ศึกษาการพัฒนาการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ กรณีศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 3) เพื่อศึกษาความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 รายวิชา 468566 การพัฒนาระบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง จำนวน 8 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเกี่ยวกับการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 2) แผนการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 3) กิจกรรมการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 4) แบบประเมินคุณภาพกิจกรรมการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงาน 5) แบบวัดผลสัมฤทธิ์การฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงาน 6) แบบประเมินความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ 7) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีต่อการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงาน ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพกิจกรรมการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ พบว่า การประเมินคุณภาพกิจกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงาน พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์มีความแตกต่างกัน โดยผลคะแนนหลังการฝึกอบรมสูงกว่าคะแนนก่อนการฝึกอบรม 3) ความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์แบบสอนงาน พบว่า ผลการออกแบบการสอนออนไลน์ของผู้เข้ารับการฝึกอบรม อยู่ใน

ระดับดี คิดเป็นร้อยละ 89.17 4) ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการศึกษาที่มีต่อการฝึกอบรมออนไลน์ แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ อยู่ในระดับมาก

นฤวัต แซ่โง้ว และ สุมาลี สุนทรา (2566) ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การออกแบบงานกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนาหา (สมัครพลผดุง) มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การออกแบบงานกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนาหา (สมัครพลผดุง) 2) เพื่อประเมินคุณภาพของบทเรียนออนไลน์ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนและ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อบทเรียนออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนาหา (สมัครพลผดุง) จำนวน 26 คน คัดเลือกโดยวิธีเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ บทเรียนออนไลน์ แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนออนไลน์ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าสถิติ (Dependent t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนออนไลน์ ประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 3 หน่วย ได้แก่ 1.1) ความรู้เบื้องต้นงานกราฟิก 1.2) แต่งภาพด้วยเครื่องมือต่าง ๆ บน Canva และ 1.3) การทำงานเชิงลึกของ Canva 2) ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพบทเรียนออนไลน์ พบว่า ด้านเนื้อหาเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.87 , S.D.= 0.14) และด้านเทคนิคการผลิตมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.78 , S.D.= 0.22) 3) ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจหลังเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.20 , S.D.= 0.92)

อัครเดช ลือชัย และ พระวิฑูรย์ โกฏนิกรจ (2566) รายงานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เรื่อง การใช้แอปพลิเคชัน Canva เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ออนไลน์ในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 โรงเรียนเทศบาลหนองตองวิทยา ต.หนองตอง อ.หางดง จ.เชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลจากการเรียนรู้วิธีการใช้แอปพลิเคชัน Canva ในการทำใบงานพบว่า อัตราการส่งงานมีจำนวนเพิ่มขึ้น และส่งงานไวขึ้น ใบงานของนักเรียนสวยงามอ่านง่ายขึ้นทำให้ประเมิน และวัดผลในช่วงเรียนออนไลน์ทำได้ดีขึ้น ไม่ติดขัดเหมือนช่วงแรก 2) ผลการประเมินพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชัน Canva พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ดีมาก ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของ เพศ วัย และระดับความสามารถของผู้เรียน ต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ต ต้องเสถียร เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น

ณัฐพัชร์ วรพงศ์พัชร (2567) การออกแบบและพัฒนาระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และนครปฐม การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้ระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานและพัฒนาระบบโดยใช้ ADDIE MODEL และ 2) เพื่อการศึกษาทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครู กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และนครปฐม เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบประเมินผล กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูและบุคลากร กลุ่มโรงเรียนราชบุรี สระบุรี และนครปฐม จำนวน 20 คน โดยการสุ่มแบบเจาะจง วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์แบบเชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาครูโดยการอบรมครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ผู้เข้าอบรมมีคะแนนการอบรมหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรม 2) การพัฒนาทักษะดิจิทัลด้านการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 3) การประเมินผลการอบรมของครูและบุคลากรในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ด้วยรูปแบบของเครื่องแฟลชการ์ด ผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผู้เข้าอบรมมีความคิดเห็นด้านผลการเรียนรู้ เป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านปฏิบัติการและด้านผลลัพธ์ และด้านพฤติกรรม ตามลำดับ และ 4) การประเมินความพึงพอใจของระบบการฝึกอบรมในการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษา ผู้เข้าอบรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจด้านการนำความรู้ไปใช้ในในการจัดการเรียนรู้ เป็นอันดับแรก รองลงมา คือ ด้านวิทยากร และด้านความรู้ความเข้าใจ ตามลำดับ

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Nadia Aswanda (2567) จากบทคัดย่อ การพัฒนาแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟุตบอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้วิดีโอการเรียนรู้ที่สร้างด้วย Canva งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของวิดีโอการเรียนรู้ที่สร้างด้วย Canva ต่อแรงจูงใจและผลการเรียนรู้ทักษะการส่งบอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น วิจัยใช้แบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยใช้การทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest และการสัมภาษณ์เชิงลึก กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 34 คน ซึ่งเลือกด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง ($n=17$) ที่ใช้สื่อ Canva และกลุ่มควบคุม ($n=17$) ที่ใช้วิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียน การทดสอบทักษะฟุตบอล และการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการวิเคราะห์ทางสถิติพบว่า กลุ่มทดลองมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนหลังการทดลองเพิ่มจาก 86.7 เป็น 92.8 ($p < 0.05$) นอกจากนี้ ผลการเรียนรู้ของนักเรียนยังดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยคะแนนทักษะการส่งบอลเพิ่มจาก 10.8 เป็น 14.76 ($p < 0.05$) ผลเชิงคุณภาพแสดงให้เห็น

เห็นว่านักเรียนที่ใช้สื่อ Canva มีแรงจูงใจมากขึ้น เนื่องจากการนำเสนอที่มีความโต้ตอบและยืดหยุ่น
ในระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ปัญหาด้านการเข้าถึงเทคโนโลยี เช่น การพึ่งพาเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต ยังคงเป็นปัจจัยจำกัด

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ประชากรที่ศึกษา
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรที่ศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 50 คน ที่ลงทะเบียนในรายวิชา PHY1207 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่าง ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 25 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยวิธีจับฉลาก

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ใช้เวลาในการจัดกิจกรรม จำนวน 12 ชั่วโมง (ไม่นับรวมการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม)
2. แบบทดสอบการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีลักษณะเป็นปรนัย 20 ข้อ
3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA จำนวน 33 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการศึกษา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแขนงวิชาพลศึกษาเพื่อให้ทราบเนื้อหา และผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ.2565

1.2 ศึกษาเนื้อหาจากหนังสือ เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหา สำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และเวลาที่ใช้สอน

1.4 ศึกษาวิธีการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เพื่อให้ได้แนวทางจากเอกสาร หนังสือ ตำรา และผลการวิจัย

1.5 แบ่งเนื้อหาในการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ให้เหมาะสมกับเวลาในการจัดกิจกรรมจำนวน 12 ชั่วโมง ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมเป็น 4 ชุดกิจกรรม

ตาราง 1 51

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กระบวนการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	จำนวนคาบ
1	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่	3
2	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่	3
3	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์	3
4	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ	3

1.6 สร้างกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA รูปแบบของการจัดกิจกรรมนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning คือ การสอนพลศึกษาแบบ 5 ขั้น ของกรมวิชาการ. 2545: 53 เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ดังนี้ 1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory phase) 2. ขั้นตอนิบายและสาธิต (Teaching skill phase) 3. ขั้นการฝึกหัด (Practice phase) 4. ขั้นนำไปใช้ (Skill laboratory) 5. ขั้นสรุปและประเมินผล (Closing phase)

1.7 นำชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน เสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเสนอแนะ ให้คำแนะนำดังนี้

1.7.1 การใช้ภาษาที่ชัดเจน เว้นวรรคตอน และใช้คำที่ถูกต้อง

1.7.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมให้มีลำดับตามขั้นตอน

1.7.3 ให้แยกการวัดประเมินผลแต่ละด้านให้ชัดเจน

1.8 นำชุดจัดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับจุดประสงค์ และการประเมินความเหมาะสม และให้เสนอข้อเสนอแนะในการแก้ไข

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล (รายนามผู้เชี่ยวชาญแนบในภาคผนวก ข หน้า 164 -170) เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินความสอดคล้องกับจุดประสงค์เหมาะสมของภาษา ความชัดเจนในการใช้ภาษา ความครอบคลุมถูกต้องของเนื้อหา และความสอดคล้องในด้านการใช้สื่อการสอนและรูปแบบของแบบฝึกทักษะในแต่ละแบบฝึก โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (บุญชุม ศรีสะอาด.2545:103)

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.9 นำคะแนนที่ได้ไปคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D$) เป็นรายข้อโดยมีเกณฑ์การยอมรับคุณภาพแต่ละข้อมีค่าไม่น้อยกว่าที่ระดับ 3.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์ตัดสินการผ่านให้นำไปใช้ได้โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (บุญชุม ศรีสะอาด.2545:103)

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.10 นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการตรวจสอบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ชุดกิจกรรมไปปรับปรุงใช้

1.11 ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ฉบับสมบูรณ์

2. การสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีลักษณะเป็นอัตนัยจำนวน 10 ข้อ มีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษารายละเอียดหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนแขนงวิชาพลศึกษาเพื่อให้ทราบเนื้อหา คำอธิบายรายวิชา

2.2 ศึกษาทฤษฎี เทคนิควิธีการจัดสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้จากเอกสารตำราและงานวิจัย การวัดผลประเมินผล

2.2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการวัดผลในชั้นเรียน

2.2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการวัดการเรียนรู้

2.2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนรู้ของ ชวลิต ชูกำแหง (2550: 67-85)

2.3 วิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนข้อสอบเพื่อสร้างข้อสอบได้ครอบคลุมเนื้อหา

2.4 ดำเนินการสร้างข้อสอบ โดยให้ครอบคลุมเนื้อหา และจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นแบบทดสอบปรนัย 20 ข้อ

2.5 นำข้อสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข ได้ข้อเสนอนี้สรุปได้ดังนี้

2.5.1 ให้ตรวจทานระหว่างจุดประสงค์และข้อคำถามให้ชัดเจน

2.5.2 การเขียนอธิบายข้อความควรให้สั้น กระชับ ได้ใจความ ตรงจุดประสงค์

2.5.3 การใช้คำที่วกวนในประโยคคำถาม ทำให้ตอบได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์

2.6 นำข้อสอบมาปรับปรุงการอธิบายข้อความการใช้ประโยคคำถามตามข้อเสนอนี้ของผู้เชี่ยวชาญ

2.7 นำข้อสอบเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการตรวจสอบความสอดคล้อง ระหว่างเนื้อหา จุดประสงค์ และข้อคำถาม วัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากข้อคำถาม ตัวเลือกว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

0 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

-1 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

2.8 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของข้อสอบ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ซึ่งต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ถึง 1.00 เป็นข้อสอบที่ใช้ได้ จากการประเมินผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าข้อสอบมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 คัดเลือกข้อที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 40 ข้อ

2.9 นำแบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 25 คน แบ่งเป็น เก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวน 1 ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษาที่ใช้

2.10 นำผลการทดสอบที่ได้วิเคราะห์รายข้อ หาความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) ซึ่งวิเคราะห์ข้อสอบที่มีความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.36 – 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่

ระหว่าง 0.29 – 0.71 และค่าความเชื่อมั่น (KR-20) เท่ากับ 0.74 สามารถนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้

2.11 จัดพิมพ์แบบทดสอบจำนวน 20 ข้อเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

3. การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เป็นแบบสอบถามตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจชุดกิจกรรม

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert's scale) ระดับของเจตคติมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เหมาะสมระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เหมาะสมระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง เหมาะสมระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เหมาะสมระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เหมาะสมระดับน้อยที่สุด

3.3 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมจาก CANVA และนำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไข ได้ข้อเสนอแนะ สรุปได้ดังนี้

3.3.1 ให้ตรวจทานระหว่างจุดประสงค์และข้อคำถามให้ชัดเจน

3.3.2 การเขียนอธิบายข้อความควรให้สั้น กระชับ ได้ใจความ ตรงจุดประสงค์

3.3.3 การใช้คำที่วกวนในประโยคคำถาม ทำให้ตอบได้ไม่ตรงตามจุดประสงค์

3.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจมาปรับปรุงการอธิบายข้อความการใช้ประโยคคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบความสอดคล้อง ระหว่างเนื้อหา จุดประสงค์ และข้อคำถาม วัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาจากข้อคำถาม ตัวเลือกว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

0 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

-1 เมื่อไม่แน่ใจ ว่ามีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับข้อคำถาม

3.6 วิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบสอบถามความพึงพอใจ กับจุดประสงค์การเรียนรู้ซึ่งต้องมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ถึง 1.00 เป็นข้อสอบที่ใช้ได้ จากการ

ประเมินผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่าข้อคำถามมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 – 1.00 และค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha) เท่ากับ 0.92 ผ่านเกณฑ์จำนวน 37 ข้อ คัดเลือกเพื่อนำไปใช้จริง จำนวน 33 ข้อ
3.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบจำนวน 33 ข้อเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากได้เครื่องมือที่สมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. อธิบายและชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ให้นักศึกษามีความเข้าใจ และการสอนพลศึกษาที่นิยมใช้โดยทั่วไปได้ดัดแปลงมาจากการสอนแบบ 5 ขั้น ซึ่งมีดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ได้แก่ การเตรียมความพร้อมของผู้เรียน อบอุ่นร่างกาย สำรวจรายชื่อ และการเข้าแถว

2) ขั้นอธิบายและสาธิต ได้แก่ ครูอธิบายให้ผู้เรียนฟังสั้น ๆ มีตัวอย่างให้ดู การสาธิต หรือครูและนักเรียนร่วมกันสาธิต

3) ขั้นการฝึกหัด ได้แก่ การแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนฝึกกิจกรรมต่าง ๆ

4) ขั้นนำไปใช้ ได้แก่ การนำเอาทักษะต่าง ๆ มาทดลองใช้ในรูปแบบของเกม การแข่งขัน

5) ขั้นสรุปและประเมินผล ได้แก่ สรุปผลจากการเรียนจากบทเรียนที่ผู้เรียนได้จากการปฏิบัติและสุขนิสัย หรือ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

2. นักศึกษาทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดกิจกรรม จำนวน 20 ข้อ และทำการบันทึกคะแนนของนักศึกษาแต่ละคน

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม จำนวน 4 ชุดกิจกรรม ประกอบด้วย วิธีการสอนแบบ Active Learning และการสอน 5 ขั้น ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมจำนวน 12 ชั่วโมง (ไม่นับรวมการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม)

4. นักศึกษาทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมจำนวน 20 ข้อ และทำการบันทึกคะแนนของนักศึกษาแต่ละคน

5. นักศึกษาทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน

การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนการทดสอบแบบ One Group Pretest -Posttest Design ดังแผนภาพต่อไปนี้

	ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	การทดสอบโดยใช้ชุดกิจกรรมจาก CANVA	ทดสอบหลังเรียน (Posttest)
R	T ₁	X ₁	T ₂
X ₁	แทน	กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมจาก CANVA จำนวน 4 ชุดฝึก	
T ₁	แทน	ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	
X ₂	แทน	ทดสอบหลังเรียน (Posttest)	

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการสุ่มห้องเรียนมา 1 ห้องเรียน ได้ห้อง 67/2 จำนวน 25 คน
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีลักษณะเป็นปรนัย 20 ข้อ
3. ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้ชุดฝึกกิจกรรมจาก CANVA จำนวน 4 ชุดฝึก
4. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) เมื่อทำการสอนเสร็จสิ้นทุกชุดฝึกกิจกรรมจาก CANVA โดยใช้แบบทดสอบการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีลักษณะเป็นปรนัย 20 ข้อ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 ที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA จัดทำแบบสอบถามโดย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ผู้วิจัยกำหนด วัน เก็บแบบสอบถามเพื่อการวิจัยด้วยตนเอง
2. ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามแล้วนำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยสอบถามเก็บข้อมูลจากนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 25 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย วิเคราะห์ข้อมูลโดย

1. หาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย โดยค่าสถิติที่ใช้ ได้แก่ ดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective Congruence: IOC) ค่าความยากง่าย (Difficulty index) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยค่าสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบสมมติฐาน t - test Dependent

3. วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ค่าสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ ดังตารางนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1) ค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. 2543: 351)

$$\text{สูตร } \bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
 n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. 2543: 352)

$$\text{สูตร } S.D. = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 x_i แทน ค่าของข้อมูลแต่ละตัว
 $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
 n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

3) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 117)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
	R	แทน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4) ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) โดยใช้เทคนิค 27% (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์.

2543: 177 - 178)

สูตร

$$p = \frac{P_H + P_L}{2n}$$

$$r = \frac{P_H - P_L}{n}$$

เมื่อ	P_H	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	P_L	แทน	จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ

5) การทดสอบค่าที (t-test)

สูตร

$$t = \frac{\sum d}{\frac{-b \pm \sqrt{n \sum d^2 - (\sum d)^2}}{n-1}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติ t ที่ใช้ในการทดสอบ
	d	แทน	ผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบ
	$\sum d$	แทน	การนำเอาผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบมาบวกกัน
	$\sum d^2$	แทน	การนำเอาผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบยกกำลังสองแล้วมาบวกกัน
	$(\sum d)^2$	แทน	การนำเอาผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดสอบแล้วมาบวกกันแล้วยกกำลังสอง
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

6) สัมประสิทธิ์แอลฟา (α – Coefficient) หาค่าความเชื่อมั่นได้จากสูตรคอนบราซ (Cronbach) (ภัทรพร เกษสังข์, 2559: 138 - 139)

สูตร

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right\}$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบ
	s_i^2	แทน	ความแปรปรวนของแบบทดสอบรายข้อ
	S_t^2	แทน	ความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งฉบับ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เพื่อให้การวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ทางสถิติ

ผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ทางสถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการสื่อความหมายของข้อมูลนี้

n	แทน	จำนวนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบค่าวิกฤตในการแจกแจงแบบที (t-test Dependent)
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

2. ลำดับขั้นในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน-หลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ตารางที่ 2 การประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับ นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ด้านที่ 1 ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{X}$	S.D.	
1 จุดประสงค์การเรียนรู้			
1.1 สอดคล้องกับเนื้อหาตามหลักสูตร โปรแกรมวิชาพลศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 สามารถวัดและประเมินผลได้	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เนื้อหา			
2.1 เนื้อหามีความถูกต้องสอดคล้องตาม หลักสูตรโปรแกรมวิชาพลศึกษา	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 เหมาะสมกับเวลาการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.33	1.15	มาก
2.3 เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ปฏิบัติ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 มีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	4.67	0.58	มากที่สุด
3. ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้			
3.1 ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.89	0.19	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X}$ = 4.89, S.D. = 0.69) อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 3 การประเมินคุณภาพการพัฒนากิจกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับ
 นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
 ด้านที่ 2 รูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความ เหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
1 ส่วนหน้า			
1.1 ชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 รูปแบบมีความน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 เรียงลำดับถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ส่วนเนื้อหา (ใบความรู้)			
2.1 เนื้อหาสาระถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ข้อความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	5.00	0.00	มากที่สุด
2.4 รูปแบบมีความน่าสนใจ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 จัดลำดับเนื้อหาได้ถูกต้อง	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ส่วนท้าย			
3.1 ใบกิจกรรมครอบคลุมเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
3.2 ใบกิจกรรมมีความหลากหลายต่อการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
3.3 ใบเฉลยกิจกรรมมีความถูกต้องชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.4 แบบทดสอบมีความครอบคลุมเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
3.5 เฉลยแบบทดสอบมีความถูกต้องชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.95	0.08	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.95, S.D. = 0.08) อยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินคุณภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับ
นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความ เหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.89	0.19	มากที่สุด
2. ด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้	4.95	0.08	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.93	0.13	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{x} = 4.93$, S.D. = 0.13) อยู่ในระดับมากที่สุด และผลการประเมินแต่ละข้ออยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน – หลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังจากได้ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	t	df	Sig.
ก่อนเรียน	20	25	11.4	1.58	7.79*	24	0.00
หลังเรียน	20	25	15.0	1.83			

*p < .05

จากรายการที่ 5 พบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน – หลังใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน ($\bar{x} = 11.4$, S.D. = 1.58) และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ($\bar{x} = 15.0$, S.D. = 1.83) ซึ่งเมื่อนำไปวิเคราะห์โดยใช้สถิติการทดสอบที (t-test Dependent) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอก พลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ในการศึกษาความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA โดยมีเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย ดังนี้

4.51 – 5.00	แปลว่ามากที่สุด
3.51 – 4.00	แปลว่ามาก
2.51 – 3.50	แปลว่าปานกลาง
1.51 – 2.50	แปลว่าน้อย
1.00 – 1.50	แปลว่าน้อยที่สุด

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษา
วิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
ด้านผู้สอน			
1) ผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้จากชุดกิจกรรมให้ผู้เรียน เข้าใจอย่างชัดเจน	4.48	0.59	มากที่สุด
2) ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยความสามารถและเพศ ชาย-หญิง อย่างเหมาะสม	3.88	0.78	มาก
3) ผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลผู้เรียนในการกิจกรรม การเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.48	0.59	มาก
4) ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.36	0.70	มาก
5) ผู้สอนให้การเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำ กิจกรรมสำเร็จสูงสุด	3.6	0.96	มาก
6) มีเทคนิควิธีการผลิตสื่อที่หลากหลาย	4.16	0.80	มาก
รวม	4.16	0.74	มาก
ด้านเนื้อหา			
7) ความยากง่ายของเนื้อหามีความเหมาะสมกับ ความสามารถของผู้เรียน	4.4	0.65	มาก
8) เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความ ต้องการของผู้เรียน	4.44	0.51	มาก
9) เนื้อหา มีการเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก	4.44	0.58	มาก
10) การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.04	0.84	มาก
รวม	4.33	0.64	มาก
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
11) ผู้เรียนสื่อสารการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน	4.16	0.75	มาก
12) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.4	0.71	มาก
13) ผู้เรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง	3.96	0.79	มาก
14) ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	3.92	1.00	มาก

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
15) ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ฯลฯ	4.56	0.58	มากที่สุด
16) มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนที่เหมาะสม	4.44	0.58	มาก
รวม	4.24	0.73	มาก
ด้านสื่อการสอน CANVA			
17) สื่อการสอนมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่เรียน	4.56	0.51	มากที่สุด
18) มีความทันสมัย สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	4.4	0.65	มาก
19) มีความสะดวก รูปภาพ ตัวอักษร เทมเพลต ที่หลากหลาย และมีความสวยงาม	4.36	0.64	มาก
20) กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการทำงาน และสนุกกับการเรียน	4.24	0.60	มาก
21) เป็นสื่อที่ส่งเสริม การเรียนรู้นอกห้องเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.12	0.88	มาก
22) เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ	4.36	0.64	มาก
23) ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.16	0.69	มาก
24) ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน	4.16	0.69	มาก
25) มีการนำโปรแกรม CANVA มาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อ	4.6	0.71	มาก
26) สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง	4.68	0.48	มากที่สุด
27) มีความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสื่อ	4.32	0.56	มาก
28) สื่อสามารถนำไปเผยแพร่และใช้งานได้จริง	4.52	0.65	มาก
รวม	4.37	0.64	มาก

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการวัดผลและประเมินผล			
29) การประเมินผลมีการประเมินการเรียนของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และรายกลุ่ม	4.08	0.86	มาก
30) มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้	4.16	0.75	มาก
31) การวัดผลและประเมินผล	4.08	0.64	มาก
32) ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม	4.24	0.78	มาก
33) การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	4.2	0.82	มาก
รวม	4.15	0.77	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.74) ซึ่งนักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านสื่อการสอน CANVA สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.48) รองลงมาความพึงพอใจอยู่ในระดับมากด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ฯลฯ ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.58) และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดในด้านการวัดผลและประเมินผล ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.64) ตามลำดับ

ตารางที่ 6 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับ
นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		ระดับความ เหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
1. ด้านผู้สอน	4.16	0.74	มาก
2. ด้านเนื้อหา	4.33	0.65	มาก
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.24	0.74	มาก
4. ด้านสื่อการสอน CANVA	4.37	0.64	มาก
5. ด้านการวัดผลและประเมินผล	4.15	0.77	มาก
รวมเฉลี่ย	4.25	0.70	มาก

จากตารางที่ 7 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.70) ซึ่งนักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านสื่อการสอน CANVA ($\bar{x} = 4.37$, S.D. = 0.64) รองลงมาด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.33$, S.D. = 0.65) และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดในด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{x} = 4.15$, S.D. = 0.77) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินคุณภาพการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด และผลการประเมินแต่ละข้ออยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน - หลัง ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.74) ซึ่งนักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านสื่อการสอน CANVA สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง ($\bar{x} = 4.68$, S.D. = 0.48) รองลงมาคือความพึงพอใจอยู่ในระดับมากด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ฯลฯ ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.58) และนักศึกษามีความพึงพอใจน้อยที่สุดในด้านการวัดผลและประเมินผล ($\bar{x} = 4.08$, S.D. = 0.64) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่นำเสนอ สามารถสรุปได้ว่าการนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาจากโปรแกรม Canva มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนเรื่อง การเคลื่อนไหวพื้นฐานแก่นักศึกษาวิชาเอกพลศึกษาชั้นปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงและได้รับการตอบรับที่ดีจากนักศึกษา สะท้อนถึงประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างดีเยี่ยม มีการผสมผสานสื่อการสอนที่ทันสมัยและดึงดูดใจ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อีกทั้งการประเมินในแต่ละข้อยังอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด สะท้อนถึงความครอบคลุมและคุณภาพในมิติสำคัญของชุดกิจกรรม เช่น ความชัดเจนของเนื้อหา ความสร้างสรรค์ของสื่อ และ

ความเชื่อมโยงกับการเรียนรู้จริง ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในกระบวนการศึกษา การนำโปรแกรม Canva มาพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูง ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในหลากหลายบริบท โดยเฉพาะการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งมีการใช้ Canva ในการออกแบบกิจกรรมเพื่อเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผลการวิจัยหลากหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่าการใช้ Canva ในการจัดการเรียนรู้ช่วยเพิ่มทั้งแรงจูงใจ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน จากผลการวิจัยของ สุทธิรักษ์ ศรีสุพรรณ (2563) การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วยโปรแกรม Canva ช่วยสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเนื้อหาและกิจกรรมได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทั้งนี้ การใช้สื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์และทันสมัยยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น พร้อมพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม

ในมิติของการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสื่อการสอน งานวิจัยของณฐาพัชร วรพงศ์พัชร (2567) และอัครเดช ลือชัย (2566) ได้แสดงให้เห็นว่าการจัดอบรมครูในการใช้ Canva สามารถช่วยพัฒนาการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในกระบวนการเรียนการสอน โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ที่การเรียนออนไลน์เป็นสิ่งจำเป็น การใช้ Canva ช่วยให้การประเมินและการส่งงานของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

อีกทั้ง งานวิจัยของ Nadia Aswanda (2567) ยังพบว่าการใช้วิดีโอการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วย Canva ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนักเรียนมัธยมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมแสดงผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ การนำเสนอที่มีความยืดหยุ่นและโต้ตอบได้ดีทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดความสนใจในเนื้อหา ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัลที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการใช้โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้ การผสมผสานการออกแบบสื่อดิจิทัลที่สร้างสรรค์เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ไม่เพียงแต่เพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา แต่ยังพัฒนาทักษะสำคัญที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 อาทิ การคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้ Canva ในการเรียนการสอนจึงเป็นอีกก้าวสำคัญในการพัฒนาการศึกษาที่ทันสมัยต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า ผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้นผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมให้ครอบคลุมเนื้อหา และจัดกิจกรรมที่หลากหลาย มีความเหมาะสมกับผู้เรียน

1.2 จากการวิจัยพบว่า นักศึกษามีข้อจำกัด ความพร้อมทางด้านอุปกรณ์การเรียนในเรื่องอุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ทำให้ไม่สามารถเข้าไปศึกษาเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนนอกเวลาเรียนได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ส่งเสริมการเรียนรู้รอบด้านของผู้เรียน ผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะในหลากหลายมิติ ทั้งด้านความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และทักษะทางสังคม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารอบด้าน และตอบสนองความต้องการที่แตกต่างกัน

2.2 สร้างสรรค์กิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน ควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถ และบริบทของผู้เรียน พร้อมทั้งคำนึงถึงความเหมาะสมของสื่อและเทคโนโลยีที่ใช้ในการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจในการเรียนการสอน

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2545). **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์(ร.ส.พ.).
- คู่มือการใช้งาน Canva for Education. แหล่งสืบค้นออนไลน์
<https://docs.tlic.cmu.ac.th/canva-for-education/> สืบค้นเมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2567.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กพฐ.). **ตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา**. แหล่งสืบค้นออนไลน์
<https://www.ptnpeo.go.th/ednews/7191/> สืบค้นเมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2567.
- จักรกฤษณ์ โปตาพล. (ม.ป.ป.). **การจัดการเรียนรู้ออนไลน์: วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา**. แหล่งสืบค้นออนไลน์ <https://shorturl.at/vWUJx> สืบค้นเมื่อวันที่ 19 มิถุนายน 2567.
- ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร (2567). **การออกแบบและพัฒนาระบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสื่อการสอนโดยใช้ Canva เพื่อการศึกษาสำหรับครูกลุ่มโรงเรียน ราชบุรี สระบุรี และนครปฐม**. วรสารทัศน์มิติทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
- ดนุจดา จามจุรี. (2564). **การออกแบบการเรียนรู้: แนวคิดและกระบวนการ Learning Design: Concept and Process**. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, หน้า: 107-113
- ทิตนา แคมมณี. (2561). **ศิลปะการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 17)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นรรัชต์ ผันเชียร. (2563). **ขั้นตอนการสอน 9 ขั้นของกาเย่**. แหล่งสืบค้นออนไลน์
<https://shorturl.at/SGMec> สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567
- นฤวัต แซ่โง้ว และ สุมาลี สุนทรา. (2566). **ศึกษาการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การออกแบบงานกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเองสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนหา (สมัพรพลผดุง)**. การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 15 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม วันที่ 13 – 14 กรกฎาคม 2566

- บุญศรี พรหมมาพันธุ์. (2557). **การสอนวิชาภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย-ศิลปากร.
- ปิยพัทธ์ เลือดสงคราม และ สุทธิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล (2562). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยบทเรียนมัลติมีเดียร่วมกับทักษะปฏิบัติ ด้านการออกแบบกราฟิกบนสื่อดิจิทัล สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**. วารสารการอาชีวและเทคนิคศึกษา ปีที่ 9 ฉบับที่ 17 มกราคม-มิถุนายน 2562
- พัลลภ สุวรรณฤกษ์. (2563). **การพัฒนาการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอนออนไลน์ กรณีศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.**
- วิทยา วาโย และคณะ. (2453). **การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19 : แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน**. แหล่งสืบค้นออนไลน์ <https://shorturl.at/UGQ2n> สืบค้นเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2567.
- วรรณพร จันทเรนทร์. (2550). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอน ระหว่างบทเรียน e-Learning กับการเข้าฟังการบรรยาย**. มหาวิทยาลัยรามคำแหง,ม.ป.ท.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- อารี พันธุ์ณี. **จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : ไยไหม, 2546.
- Bandura, A. (1977). "Social Learning Theory." Prentice Hall.
- Branch, R.M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. New York: Springer Science & Business Media.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). The Systematic Design of Instruction. (4th Ed.). New York: Harper Collins College Publishers.
- Gabbard, C. P. (2018). Lifelong motor development (7th ed.). Pearson.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (7th ed.). McGraw-Hill.
- Good, C. V. (1973). Dictionary of education. McGraw-Hill.
- Hornby, A. S. (2000). Oxford Advanced Learner's Dictionary of current English (6th ed.). Oxford University Press.
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2019). Life span motor development (7th ed.). Human Kinetics.

- Kapler, J. (1972). *Instructional media: Instruction between teachers and students*. New York, NY: Educational Resources Publishing.
- Kemp, J. E., & Deltan, D. (1985). *Instructional design theory and practice*. New York, NY: Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1954). "Motivation and Personality." Harper and Row.
- Oliver, R. L. (1997). *Satisfaction: A behavioral perspective on the consumer*. McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Quirk, R. (1987). *Longman dictionary of contemporary English*. Longman.
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2019). *Motor learning and performance: From principles to application* (6th ed.). Human Kinetics.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Smith, J., & Jones, M. (2018). Assessing student achievement in higher education. *Journal of Educational Measurement*, 55(2), 234-250.
<https://doi.org/10.1111/jedm.12203>
- Watson, J. B. (1913). "Psychology as the Behaviorist Views It." *Psychological Review*, 20(2), 158 -177.
- Wolman, B. B. (1973). *Dictionary of behavioral science*. Van Nostrand Reinhold.

ภาคผนวก ก

คู่มือการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรม
การเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย



“A Sound Mind in a Sound Body”

จิตใจที่แจ่มใสย่อมอยู่ในร่างกายที่แข็งแรง

- Aristotle

10/มิถุนายน/2567

บทนำ

การเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวและสมรรถภาพทางกาย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการเสริมสร้างการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ และสังคม ในบริบทของการศึกษาในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น โปรแกรม Canva ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สนับสนุนการออกแบบสื่อการเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย

โปรแกรม Canva ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการสอนด้วยฟังก์ชันที่ใช้งานง่ายและทรัพยากรที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ อินโฟกราฟิก และวิดีโอ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน อาทิ การแสดงตัวอย่างท่าทาง กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ และแบบฝึกหัดเชิงปฏิบัติ โดยคู่มือนี้มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัล



เนื้อหาในคู่มือ



1. ขั้นตอนการใช้งาน CANVA
2. ตารางกิจกรรมการเรียนรู้
3. วิธีการสอนพลศึกษา 5 ชั้น
4. กิจกรรมการเรียนรู้
 - การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่
 - การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่
 - การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์
 - การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ
5. การวัดผลประเมินผล
 - แบบสังเกตการฝึกปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน



1. ขั้นตอนการใช้งาน CANVA

การเริ่มต้นใช้งาน CANVA

1. เข้าไปที่เว็บไซต์ www.canva.com และสมัครบัญชีผู้ใช้ (หากยังไม่มีบัญชี)
 2. สมัครสมาชิกหรือเข้าสู่ระบบด้วยบัญชี Google, Facebook หรืออีเมล
 3. เลือกประเภทของงานออกแบบ เช่น "โปสเตอร์" หรือ "งานนำเสนอ"
- เริ่มต้นออกแบบด้วยการเลือกเทมเพลตที่ต้องการ หรือเริ่มจากหน้าว่าง
-

2. ตารางกิจกรรมการเรียนรู้

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA		
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่	กระบวนการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA	จำนวนคาบ
1	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ ● เกมที่ 1 ผ่าเซ็ดหน้ามหาสนุก ● เกมที่ 2 กระโดดสร้างสรรค์สามัคคี	3
2	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ● เกมที่ 3 ทดสอบความเร็ว ● เกมที่ 4 เกมหลบหลีก	3
3	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ ● เกมที่ 5 วงล้อมมหาสนุก ● เกมที่ 6 ส่งลูกพิเคิลบอล	3
4	การฝึกทักษะการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ ● เกมที่ 7 ลงบอลให้ตรงจังหวะ ● เกมที่ 8 จังหวะ DD. รวมใจ	3

3. วิธีการสอนพลศึกษา 5 ขั้น

วิธีการสอน : แบบ Active Learning คือ การสอนพลศึกษาแบบ 5 ขั้น ของกรมวิชาการ. 2545: 53	
ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	สร้างแรงจูงใจและความสนใจให้ผู้เรียน เช่น การท้าทาย การถามคำถามนำ การเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้อง หรือการทำกิจกรรมกระตุ้นความสนใจ
ขั้นที่ 2 ขั้นสอนหรืออธิบาย	- ครูอธิบายและสาธิตทักษะหรือเนื้อหาที่จะเรียน เช่น การแสดงตัวอย่าง การบอกวิธีปฏิบัติ หรือการอธิบายกติกา - ให้ผู้เรียนซักถามเพื่อความเข้าใจ
ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ	- ผู้เรียนฝึกทักษะหรือกิจกรรมที่ได้รับการสอนโดยมีครูคอยแนะนำหรือปรับปรุงให้เหมาะสม - เน้นการฝึกซ้ำ ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถ
ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปประยุกต์ใช้	- ผู้เรียนทดลองนำความรู้หรือทักษะไปใช้ในสถานการณ์จริง เช่น การเล่นเกม การทำกิจกรรมกลุ่ม หรือการแข่งขัน - ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ทักษะ
ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปและประเมินผล	- ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนหรือประสบการณ์ที่ได้รับ - ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งด้านทักษะ ทศนคติ และความรู้ - ครูให้คำแนะนำหรือปรับปรุงสิ่งที่ควรพัฒนาเพิ่มเติม

4. กิจกรรมการเรียนรู้

4.1 ชุดกิจกรรมที่ 1 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่

- เกมที่ 1 ผ่าเซ็ดหน้ามหาสนุก
- เกมที่ 2 กระโดดสร้างสรรค์สามัคคี

เกมที่ 1 ผ่าเซ็ดหน้ามหาสนุก

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวอยู่กับที่

อุปกรณ์ : ผ่าเซ็ดหน้า

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิดและแสดง การเคลื่อนไหวอยู่กับที่



ตัวอย่าง

- จับหัว จับผม
- จับเข่า กระตืบเท้า
- จับแขน ชูมือ

***ผู้สอนใช้เสียงนกหวีดในการให้สัญญาณ

2. ขั้นสอนหรืออธิบาย

การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non locomotor Movement) หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวที่ปฏิบัติโดยร่างกายไม่มีการเคลื่อนที่ของร่างกาย ได้แก่ การก้ม การเหยียด การผลัดต้น การบิดตัว การโยก การไกวตัว และการทรงตัว เป็นต้น

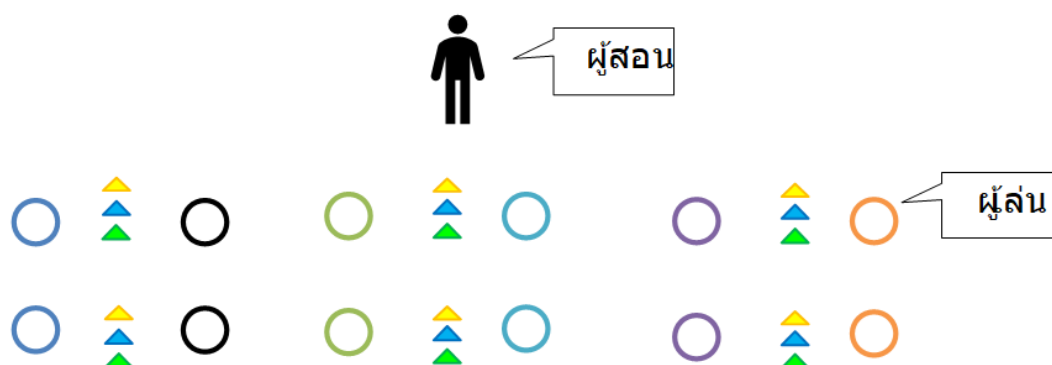
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

ในขั้นนี้ผู้สอนประยุกต์ใช้การยืดเหยียด โดยให้นักศึกษานำการยืดเหยียด คนละ 2 ท่า และปฏิบัติไปพร้อม ๆ กัน

ตัวอย่าง การยืดเหยียด



วิธีการเล่น : ฝึกความรวดเร็ว โดยให้ผู้เรียนยืนแถวหน้ากระดาน 5-6 คน หันหน้าเข้าหากัน หยิบมาร์คเกอร์ที่อยู่ตรงหน้าให้เร็วที่สุด

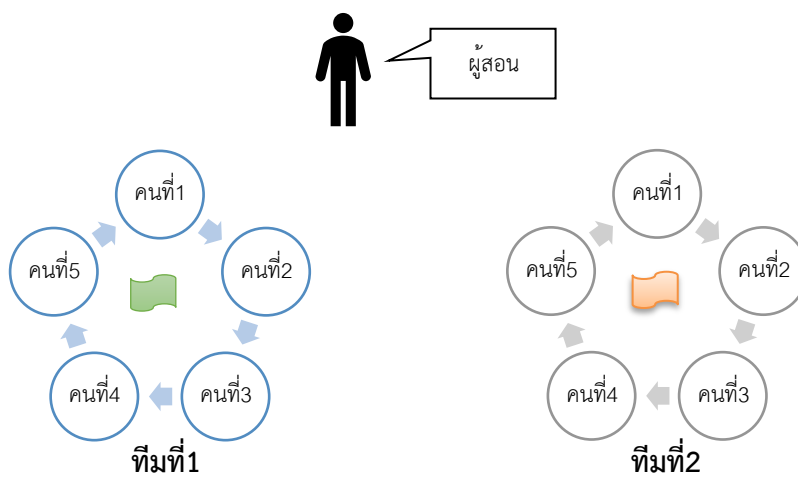


4. ขั้่นนำไปประยุกต์ใช้

■ เกมผ้าเช็ดหน้ามหาสนุก

การจัดรูปแบบแถวสามารถจัดเป็นแถววงกลม 5 คน โดยจะแบ่งเป็นทีมออกเป็น 5 ทีม

วิธีการเล่น : ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำสั่ง หรือฟังเสียงสัญญาณนกหวีด แล้วฟังคำว่า “จับ/Catch” หยิบผ้าเช็ดหน้าที่อยู่ตรงหน้าให้เร็วที่สุด (เช่น ซ้ายหัน, ขวาหัน, กลับหลังหัน, กระโดดตบ 1 ครั้ง, จับเข้า เป็นต้น)



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

เกมที่ 2 กระโดดสร้างสรรค์สามัคคี

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวอยู่กับที่

อุปกรณ์ : เชือก ความยาว 10 เมตร

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิดและแสดง การเคลื่อนไหวอยู่กับที่



ตัวอย่างการเล่น

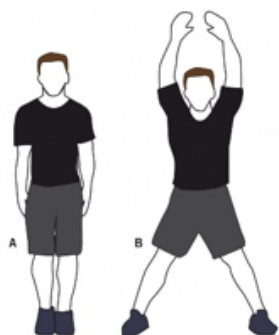
- เลข 1 – มือซ้ายทำท่าชี้ มือขวาชูนิ้วชี้
- เลข 2 – มือขวาทำท่าชี้ มือซ้ายชูนิ้วชี้ นิ้วกลาง
- เลข 3 – มือซ้ายทำท่าชี้ มือขวาชูนิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วโป้ง
- เลข 4 – มือขวาทำท่าชี้ มือซ้ายชูนิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง นิ้วก้อย
- เลข 5 – มือซ้ายทำท่าชี้ มือขวาชูทั้งหมดห้านิ้ว
- เลข 6 – มือขวาทำท่าชี้ มือซ้ายใช้นิ้วโป้งปะกบนิ้วนาง
- เลข 7 – มือซ้ายทำท่าชี้ มือขวาใช้นิ้วโป้งปะกบนิ้วนาง
- เลข 8 – มือขวาทำท่าชี้ มือซ้ายใช้นิ้วโป้งปะกบนิ้วกลาง
- เลข 9 – มือซ้ายทำท่าชี้ มือขวาใช้นิ้วโป้งปะกบนิ้วชี้
- เลข 10 – มือขวาทำท่าชี้ มือขวากำมือ

2. ขั้นสอนหรืออธิบาย

การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ (Non locomotor Movement) หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวที่ปฏิบัติโดยร่างกายไม่มีการเคลื่อนที่ของร่างกาย วันนี้เราจะทำการฝึกความว่องไว การทรงตัว การกะจังหวะการกระโดด

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

ในขั้นนี้ผู้สอนประยุกต์ใช้การกระโดดตบ (jumping jack) โดยให้ผู้เรียนทำพร้อม ๆ กัน



วิธีการเล่น : ชุดที่ 1

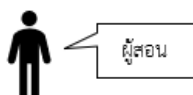
กระโดดตบ บน 1 ล่าง 1
กระโดดตบ บน 1 ล่าง 2
กระโดดตบ บน 1 ล่าง 3
กระโดดตบ บน 1 ล่าง 4

ชุดที่ 2

กระโดดตบ บน 2 ล่าง 1
กระโดดตบ บน 2 ล่าง 2
กระโดดตบ บน 2 ล่าง 3
กระโดดตบ บน 2 ล่าง 4

เมื่อปฏิบัติได้คล่องแล้วสามารถเพิ่มจำนวนครั้งไปเรื่อย ๆ

วิธีการเล่น : ให้ผู้เรียนมองหาเส้นตรง หรือเส้นสนาม เพื่อใช้ในกิจกรรมกระโดดสร้างสรรค์สามัคคี



ทำเตรียม ให้อยู่บนเส้น



จังหวะที่ 1 กระโดดไปด้านซ้าย - ขวา



จังหวะที่ 2 กระโดดขาเดียว (ยกเท้าขวาขึ้น)



จังหวะที่ 3 กระโดดขาเดียว (ยกเท้าซ้ายขึ้น)



จังหวะที่ 4 กระโดดสลับเท้า (เท้าซ้ายด้านหน้า - เท้าขวาด้านหลัง)



4. ชั้นนำไปประยุกต์ใช้

- กิจกรรมกระโดดเชือกหมู่สามัคคี



อ้างอิงรูปภาพ : <https://rb.gy/2xuij0>

วิธีการเล่น :

1. ให้ผู้เล่น แบ่งเป็น 2 ทีม โดยมีผู้เล่น 10 – 15 คน
2. ผู้ถือเชือก 2 คน ทำการถือเชือกตรงปลายเชือกทั้งสองข้าง ข้างละ 1 คนทำการแกว่งเชือก ขึ้น – ลง เป็นจังหวะ
3. ผู้เล่นอื่น ๆ เข้าแถวรอทางด้านซ้าย แล้วทำการกระโดดข้าม/ลอด เข้าไปในวงเชือก ผู้ที่สะดุดจะทำให้เชือกหยุด ถือว่า “ตาย” ต้องออกจากการเล่น
4. ทีมที่เหลือจำนวนผู้เล่นมากที่สุด และได้จำนวนครั้งมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะ

5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

Name: _____

Section: _____

Date: _____

คำถามท้ายบท

NONLOCOMOTOR MOVEMENT

จงเขียนอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่



1 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่หมายถึงอะไร และมีลักษณะอย่างไร?

2 อธิบายความแตกต่างระหว่างการเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่?

3 ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้การเคลื่อนไหวอยู่กับที่อย่างน้อย 3 กิจกรรม?

4 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่มีประโยชน์ต่อร่างกายอย่างไร?

5 การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนใดบ้าง?

6 คุณคิดว่าการเคลื่อนไหวอยู่กับที่มีความสำคัญอย่างไรในชีวิตประจำวัน และเพราะเหตุใด?

4.2 ชุดกิจกรรมที่ 2 การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

- เกมที่ 3 ทดสอบความเร็ว
- เกมที่ 4 เกมหลบหลีก

เกมที่ 3 ทดสอบความเร็ว

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

อุปกรณ์ : กรวย, รั้วกระโดด, ลูกฟุตบอล

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิดและแสดง การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่



ตัวอย่างการเล่น

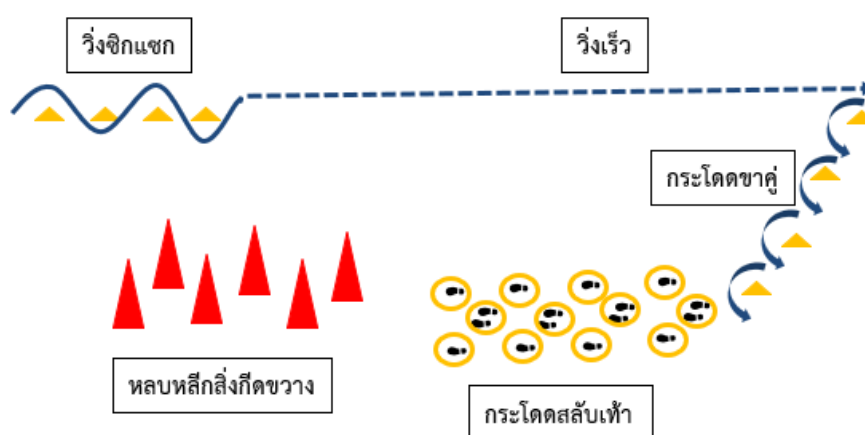
- เข้าแถวตอน เรียง 5 รอฟังเสียงสัญญาณนกหวีด
- ให้คนที่อยู่ด้านหลังสุด วิ่งซิกแซก ระหว่างเพื่อนในแถวมายืนด้านหน้าแถว
- ทำเรื่อย ๆ จนครบสมาชิกในแถว

2. ขั้นสอนหรืออธิบาย

การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวที่ใช้ในการเคลื่อนร่างกายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การกระโดด สลับเท้า การกระโจน การสไลด์ และการควมม้า หรือการเคลื่อนที่แนวตั้ง เช่น การกระโดด ทักษะการเคลื่อนไหวเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการทำงานประสานสัมพันธ์ทางกลไกแบบไม่ซับซ้อน และเป็น การเคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

ในขั้นนี้ผู้สอนให้นักศึกษาปฏิบัติ ทักษะการวิ่ง (Running) การกระโจน (Leaping) การกระโดด (Jumping) การกระโดดเขย่ง (Hopping) การสไลด์ (Sliding) การหลบหลีก (Dodging) ตามจุดที่กำหนด



4. ขั้นนำไปประยุกต์ใช้

● กิจกรรมทดสอบความเร็ว

วิธีการเล่น : ให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 4 ทีม แต่ละทีมสมาชิก 5 คน ปฏิบัติทักษะตามจุดที่กำหนด โดยจะทำการจับเวลา กลุ่มไหนทำเวลาได้น้อยที่สุดจะเป็นทีมที่ชนะ

ทักษะที่ 1 การวิ่งอ้อมกรวย



ทักษะที่ 2 การกระโจนข้ามรั้ว



ทักษะที่ 3 กระโดดกระด่าย (หยีบกรวย)



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

เกมที่ 4 เกมหลบหลีก

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

อุปกรณ์ : กกรวย, ลูกฟุตบอล, ลูกเทนนิส

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิดและแสดง การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่



ตัวอย่างการปฏิบัติ

- เป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้วิ่งไปด้านหน้า
- เป่านกหวีด 2 ครั้ง ให้วิ่งถอยหลัง
- เป่านกหวีด 3 ครั้ง ให้สไลด์ไปทางขวา
- เป่านกหวีด 4 ครั้ง ให้กระโดดขาเดียวอยู่กับที่

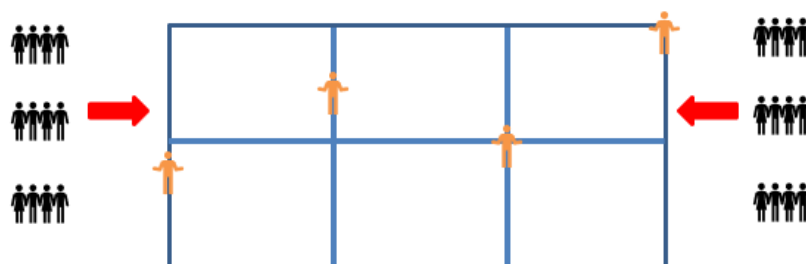
2. ขั้นสอนหรืออธิบาย

การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) หมายถึง ทักษะการเคลื่อนไหวที่ใช้ในการเคลื่อนร่างกายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การกระโดด สลับเท้า การกระโจน การสไลด์ และการควมบ้า หรือการเคลื่อนที่แนวตั้ง เช่น การกระโดด ทักษะการเคลื่อนไหวเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการทำงานประสานสัมพันธ์ทางกลไกแบบไม่ซับซ้อน และเป็น การเคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่

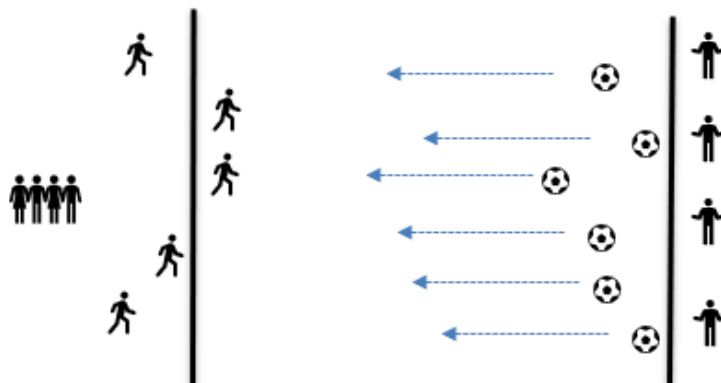
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

ในขั้นนี้ผู้สอนให้นักศึกษาปฏิบัติ โดยใช้การละเล่นเตย

วิธีการเล่น : แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ให้พยายามข้ามไปฝั่งตรงข้ามโดยพยายามหลบหลีก ผู้เล่นที่อยู่ตามเส้นที่คอยไล่จับ



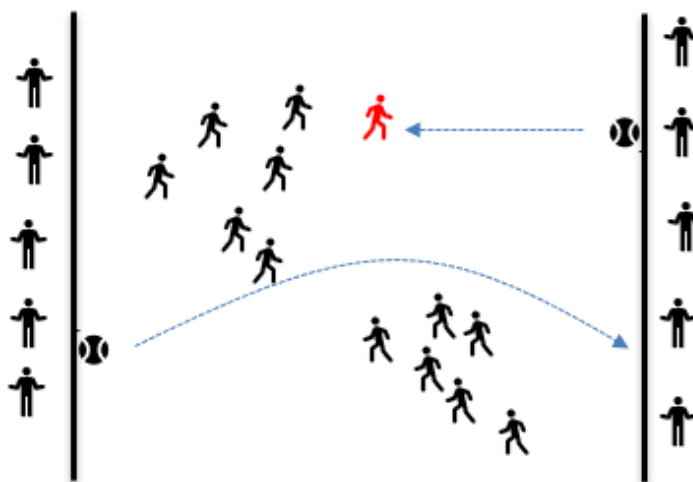
ทักษะที่ 4 การหลับหลีก



4. ขั้นนำไปประยุกต์ใช้

• เกมหลบหลีกลูกบอล

วิธีการเล่น : ให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 4 ทีม แต่ละทีมสมาชิก 5 คน โดยให้ 2 ทีมแรกเป็นฝ่ายขว้างลูกเทนนิส อีก 2 ทีม คอยหลบหลีกลูกบอลที่ขว้างมา หากผู้เล่นถูกขว้างโดนจะออกจากเกมทันที ส่วนทีมไหนที่มีผู้เล่นมากที่สุด ในเวลาที่กำหนดจะเป็นทีมที่ชนะ



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

Name: _____

Section: _____

Date: _____

คำถามท้ายบท

LOCOMOTOR MOVEMENT

จงเขียนอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่



- 1 การเคลื่อนไหวแบบวิ่ง (Running) แตกต่างจากการเดินอย่างไร?

- 2 การประเมินทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Skills) มีกี่ทักษะอะไรบ้าง?

- 3 ยกตัวอย่างกิจกรรมที่ใช้การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่อย่างน้อย 3 กิจกรรม?

- 4 จงอธิบายการเคลื่อนไหวแบบเดิน (Walking) และยกตัวอย่างสถานการณ์ที่ใช้การเคลื่อนไหวนี้ในชีวิตประจำวัน?

- 5 จงยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ในการออกกำลังกายหรือกิจกรรมกีฬา?

- 6 การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ที่สามารถช่วยในการพัฒนาสมรรถภาพทางกายอย่างไร?

4.3 ชุดกิจกรรมที่ 3 การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์

- เกมที่ 5 วงล้อมหาสนุก
- เกมที่ 6 ส่งลูกพิเคิลบอล

เกมที่ 5 วงล้อมหาสนุก

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์

อุปกรณ์ : กรวย, ลูกวอลเลย์บอล, ห่วงกระโดด

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิด



2. ขึ้นสอนหรืออธิบาย

การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement) เป็นทักษะการเคลื่อนไหวที่มีการบังคับ หรือควบคุมวัตถุ ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการใช้มือและเท้าแต่ส่วนอื่น ๆ ของร่างกายก็สามารถใช้ได้ ได้แก่ การขว้าง การตี การเตะ การรับ เป็นต้น

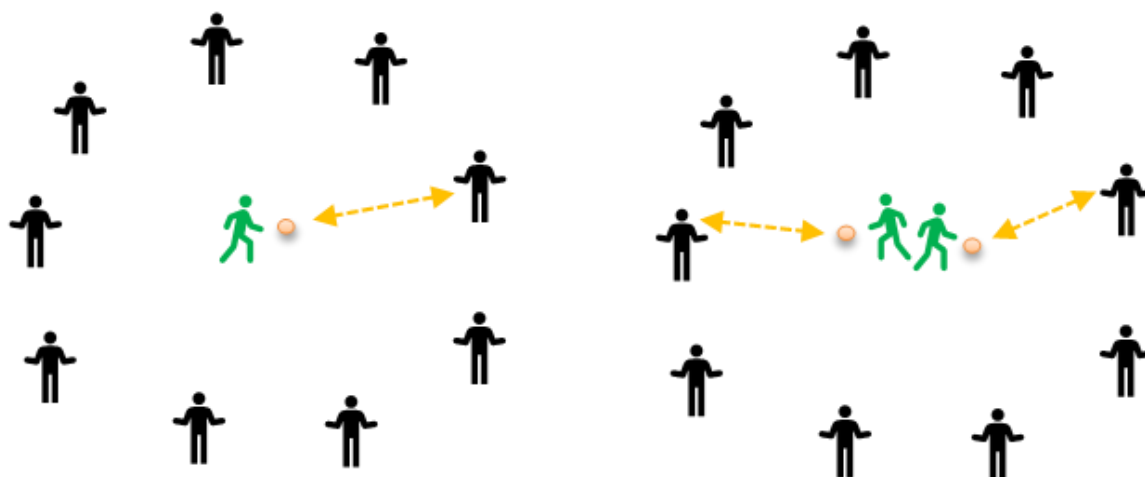
3. ขึ้นฝึกปฏิบัติ

ในขั้นนี้ผู้สอนให้นักศึกษาปฏิบัติ การตี (hit) การเตะ (kicking) การพุ่ง การขว้าง (throwing) การโยน (tossing) การเลี้ยงลูกบอลด้วยมือ (Dribbling the ball) การรับ (catching)

- กิจกรรมลิงรับ – ส่งบอล

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกวอลเลย์บอล หรือ ลูกแชร์บอล

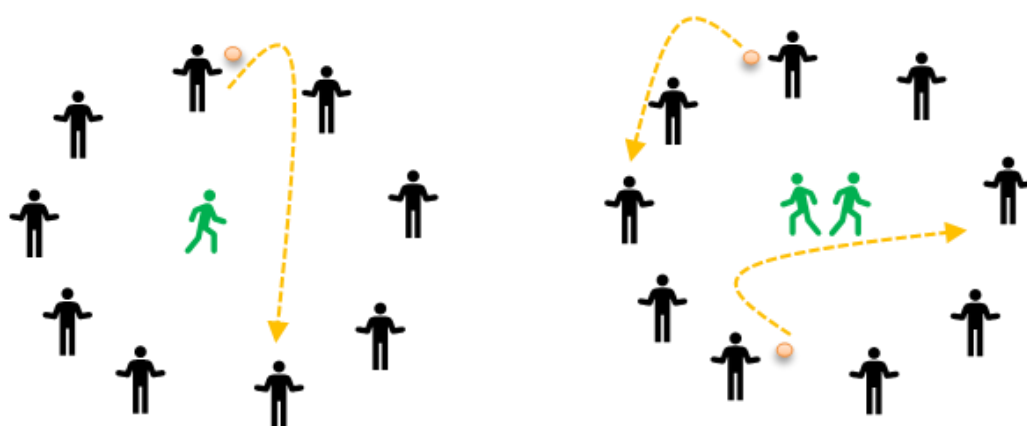
วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนเป็นรูปวงกลม แต่ละคนยืนห่างกัน 2 – 3 ก้าว เป็นผู้คอยรับส่งลูกบอลไป – มา กับผู้เล่นที่เป็นลิงเล่นเป็นลิง 1 คน หรือ 2 คน ยืนอยู่ตรงกลางวงกลม (หากเล่นได้คล่องแคล่วแล้วผู้สอนสามารถเพิ่มจำนวนผู้เล่นที่เป็นลิง)



- กิจกรรมลิงชิงบอล

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกเทนนิส หรือ ลูกปิงปอง

วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนเป็นรูปวงกลม แต่ละคนยืนห่างกัน 2 – 3 ก้าว เป็นผู้รับส่งลูกบอล ไป – มา ไม่ให้ผู้เล่นที่เป็นลิงสัมผัสลูกบอลได้ เล่นเป็นลิง 1 คน หรือ 2 คน ยืนอยู่ตรงกลางวงกลมที่คอยหาจังหวะแย่งบอล ถ้าลิงแตะลูกบอลได้จากใคร คนนั้นจะต้องออกเป็นลิงแทน



4. ขั้นนำไปประยุกต์ใช้

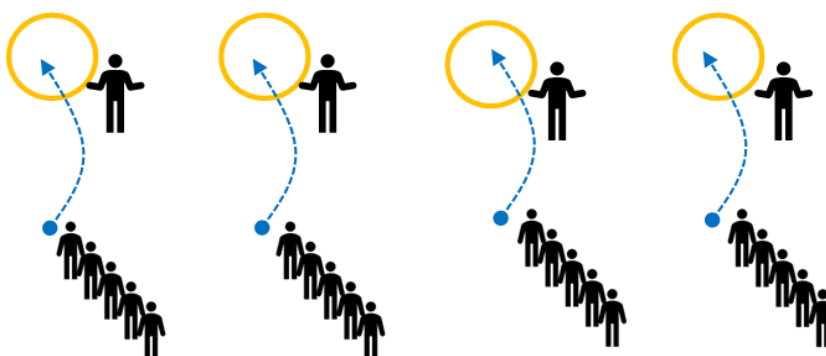
- กิจกรรมวงล้อมหาสนุก

การจัดรูปแบบแถวสามารถจัดเป็นแถวตอนลึก 5 คน โดยจะแบ่งเป็นทีมออกเป็น 5 ทีม

อุปกรณ์ที่ใช้ : ห่วงกระโดด หรือ ห่วงฮูล่าฮูป, ลูกเทนนิส, ลูกวอลเลย์บอล

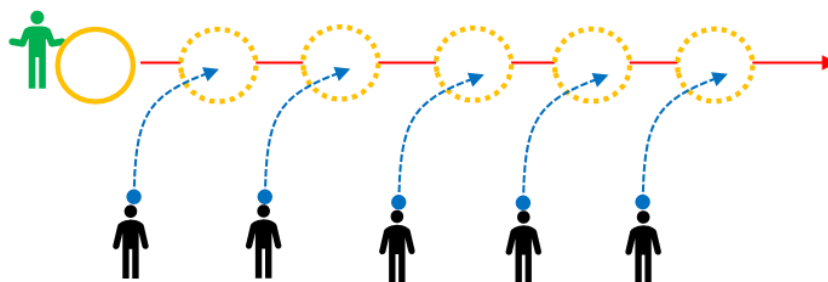
วิธีการเล่นที่ 1 : ให้ผู้เล่นยืนหนึ่งคนยืนถือห่วงกระโดด ผู้เล่นคนที่ 1

หัวแถวและสมาชิก พยายามโยนลูกเทนนิสให้เข้าห่วง



วิธีการเล่นที่ 2 : ให้ผู้เล่นยืนแถวหน้ากระดานถือลูกเทนนิสคนละ 1 ลูก

พยายามขว้างลูกเทนนิสให้เข้าห่วงที่เคลื่อนที่ โดยมีผู้เล่น 1 คน ทำการกลิ้งห่วงไปข้างหน้า



วิธีการเล่นที่ 3 : ให้ผู้เล่นจับคู่ยืนถือห่วงด้วยกัน มืออีกข้างพยายามให้ลูกวอลเลย์บอลลอดห่วงที่ถือไว้



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

เกมที่ 6 ส่งลูกพิเคิลบอล

เกมที่ 6 ส่งลูกพิเคิลบอล

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์

อุปกรณ์ : กรวย, ลูกพิเคิลบอล, ไม้พิเคิลบอล

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิดโดยให้ผู้เรียนสังเกตลักษณะลูกบอล และรูปทรงของไม้



2. ขั้นสอนหรืออธิบาย

พิเคิลบอล กีฬาลูกผสมระหว่างแบดมินตัน ปิงปอง และเทนนิส ที่ถือกำเนิดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1965 บนเกาะเบนบริดจ์ (Bainbridge) เมืองวอชิงตัน (Washington)

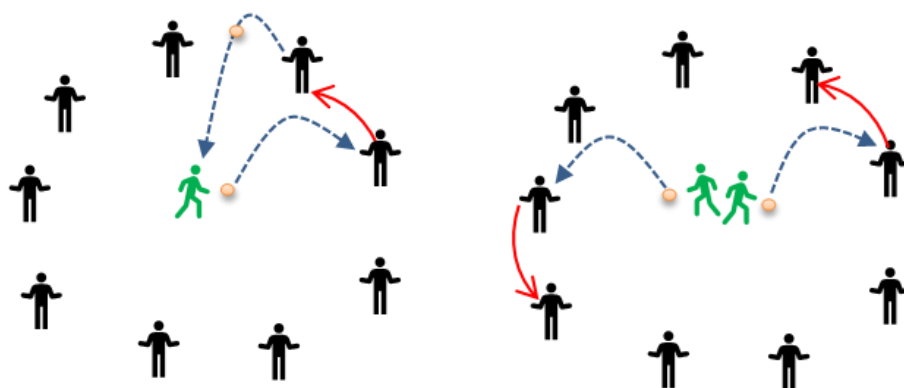
วิธีการเล่น เริ่มจากการเสิร์ฟแบบ underhand พยายามเสิร์ฟลูกให้ข้ามตาข่าย หลังจากฝั่งบุกได้เสิร์ฟลูกบอลมาฝั่งรับฝั่งรับจะต้องรอให้ลูกกระทบพื้นก่อนจึงตีโต้กลับได้ และในการตีโต้กลับครั้งแรกของฝั่งผู้เสิร์ฟ ก็จะต้องรอให้ลูกตกพื้นก่อนเช่นกัน ซึ่งหลังจากที่ลูกกระดอนพื้นครบทั้ง 2 ครั้ง ทั้งคู่จึงจะสามารถตีแบบวอลเลย์ คือ ลูกไม่ตกพื้นได้

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

● กิจกรรมส่งบอล รอบวงกลม

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกพิเคิลบอล 1 ลูก, ไม้พิเคิลบอล 2 อัน

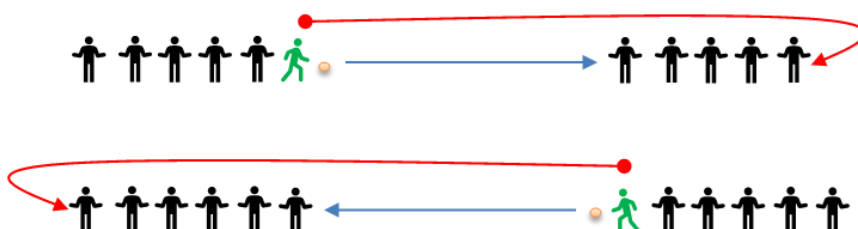
วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนเป็นรูปวงกลม แต่ละคนยืนห่างกัน 2 – 3 ก้าว เป็นผู้คอยรับส่งลูกบอลไป – มา กับผู้เล่นที่ยืนตรงกลาง 1 คน โดยที่ไม่พิเคิลบอลจะส่งไปยังคนถัดไปทางขวามือเรื่อย ๆ (หากเล่นได้คล่องแคล่วแล้วผู้สอนสามารถเพิ่มจำนวนผู้เล่นตรงกลาง)



- กิจกรรมส่งบอล กระต่ายขาเดียว

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกพิเคิลบอล 1 ลูก, ไม้พิเคิลบอล 3 อัน

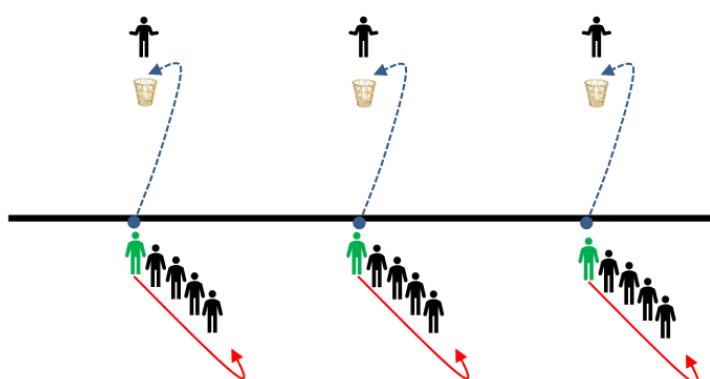
วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนแถวตอน 5 แถว โดยแบ่งเป็น 2 ฝั่ง เป็นผู้รับส่งลูกบอลไป – มา เมื่อส่งบอลไปแล้วให้ไปต่อด้านหลัง



- กิจกรรมส่งบอล เข้าตะกร้า

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกพิเคิลบอล 1 ลูก, ไม้พิเคิลบอล 2 อัน, ตะกร้า

วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนแถวตอน 5 แถว โดยมีคนคอยเก็บลูกบอลที่ลงตะกร้า ให้เพื่อนอยู่ด้านหลัง ผู้ตีลูกพยายามตีลูกบอลให้ลงตะกร้าเมื่อทำการตีลูกบอลไปแล้วให้ไปต่อด้านหลัง

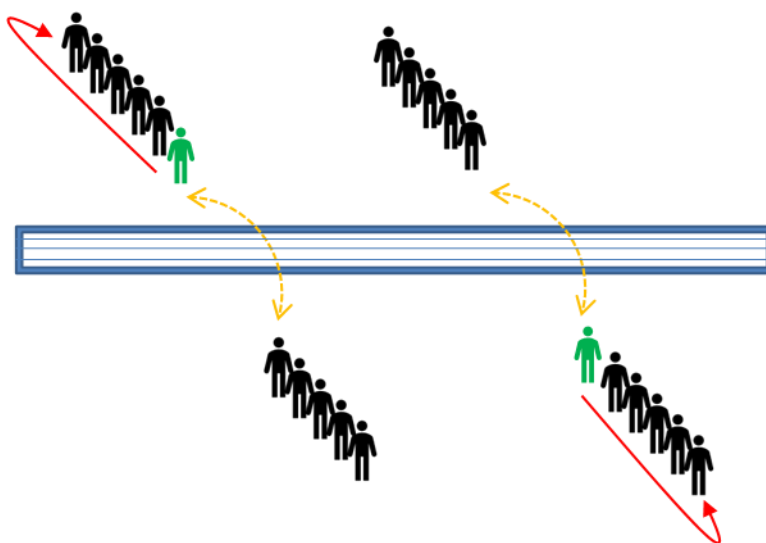


4. ขั้นนำไปประยุกต์ใช้

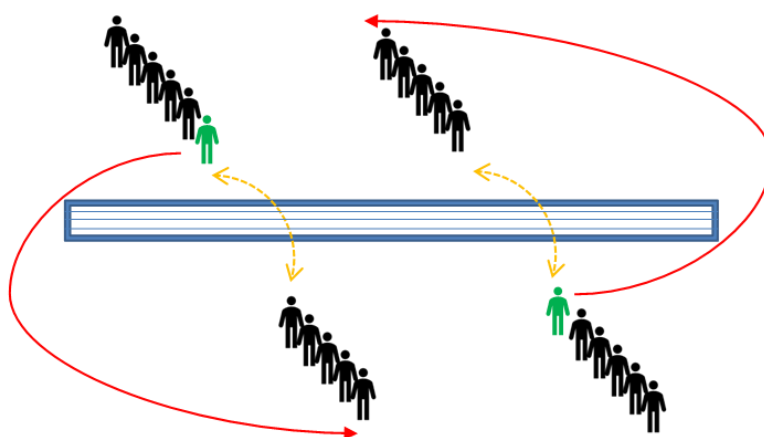
- กิจกรรมส่งลูกพิเคบอล

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกพิเคบอล, ไม้พิเคบอล

วิธีการเล่นที่ 1 : ให้แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 ทีม ผู้เล่นคนแรกรับส่งลูกบอล ไป – มา ข้ามเน็ต เมื่อส่งบอลไปแล้วให้ไปต่อด้านหลัง



วิธีการเล่นที่ 2 : ให้แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 ทีม ผู้เล่นคนแรกรับส่งลูกบอล ไป – มา ข้ามเน็ต เมื่อส่งบอลไปแล้วให้ไปต่อด้านหลังอีกด้านหนึ่ง



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

Name: _____

Section: _____

Date: _____

คำถามท้ายบท

MANIPULATIVE MOVEMENT



จงเขียนอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์

- 1 การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์คืออะไร และมีความสำคัญอย่างไรในการพัฒนากิจกรรมการเคลื่อนไหวของเด็ก?

- 2 ยกตัวอย่างอุปกรณ์ที่สามารถใช้ในการฝึกการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ และอธิบายวิธีการใช้งาน?

- 3 อธิบายขั้นตอนการฝึกการโยนบอลเข้าห่วงให้มีประสิทธิภาพ?

- 4 การตีลูกเทนนิสโดยใช้ไม้ตี (racket) ควรฝึกอย่างไรให้ได้ผลดีที่สุด?

- 5 การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์สามารถช่วยพัฒนาการทำงานร่วมกันของตาและมือได้อย่างไร?

- 6 การฝึกการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์มีความสัมพันธ์กับการพัฒนากิจกรรมการเล่นกีฬาประเภทใดอย่างไร?

4.4 ชุดกิจกรรมที่ 4 การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

- เกมที่ 7 ลงบอลให้ตรงจังหวะ
- เกมที่ 8 จังหวะ DD. รวมใจ

เกมที่ 7 ลงบอลให้ตรงจังหวะ

จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

อุปกรณ์ : กรวย, ลูกวอลเลย์บอล, เพลง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิด



ทำท่าทางประกอบเพลง เล่นเลียนแบบ
ท่าทางสัตว์ เคลื่อนไหวร่างกายตามคำสั่ง ภาย
บริหาร เดินแอโรบิค ฯลฯ

2. ขึ้นสอนหรืออธิบาย

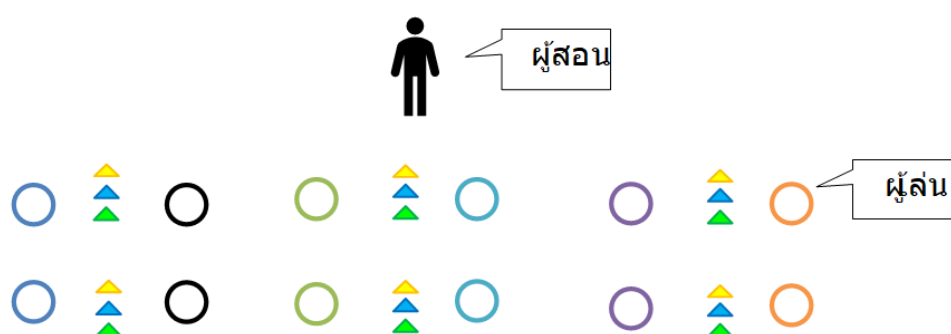
มนุษย์มีความเกี่ยวพันกับจังหวะอยู่ตลอดเวลา อาจเป็นจังหวะตามธรรมชาติ หรือการประกอบกิจวัตรประจำวันของมนุษย์เรามีปฏิริยาตอบสนอง จังหวะธรรมชาติ ได้แก่ กระแสน้ำ ฝน ตก ลมพัด น้ำขึ้นน้ำลง จังหวะตามกิจวัตรประจำวัน ได้แก่ การเดิน วิ่ง ขึ้นบันได การกระโดด พุง ขว้าง พุ่ม ฯลฯ นอกจากนี้ก็ เช่น การเต้นของหัวใจ การมองเห็น การได้ยิน การย่อยอาหาร

กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ หมายถึง กิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระ โดยใช้เสียงเพลง จังหวะ และทำนอง คำคล้องจอง หรือเครื่องดนตรีประกอบ การเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้จังหวะ และควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

- กิจกรรม We Will Rock You Body Percussion

อุปกรณ์ที่ใช้ : เพลง We Will Rock You Rhythm



วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนเป็นรูปวงกลม แต่ละคนยืนห่างกัน 2 – 3 ก้าว ฟังเพลงโดยใช้การตบเท้า ตบมือ ตีตื้น และกระแทกเท้า ให้ตรงกับจังหวะเพลง

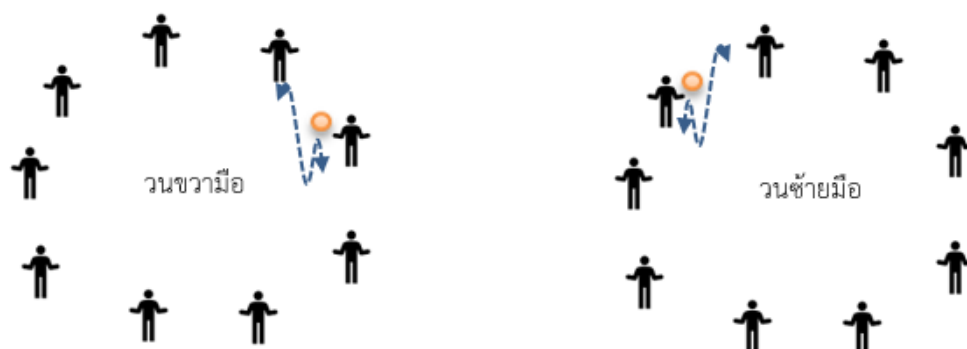
- กระแทกเท้าซ้าย กระแทกเท้าขวา ตบมือ (ทำซ้ำ X8)
- ตบเท้า ตบมือ ตีตื้น ตบมือ (ทำซ้ำ X4)
- กระแทกเท้าซ้าย กระแทกเท้าขวา ตบมือ (ทำซ้ำ X8)
- ตีตื้น ตบมือ ตบเท้า ตบมือ (ทำซ้ำ X4)
- กระแทกเท้าซ้าย กระแทกเท้าขวา ตบมือ (ทำซ้ำ X8)
- ตีตื้น ตบมือ ตีตื้น ตบมือ (ทำซ้ำ X8)
- กระแทกเท้าซ้าย กระแทกเท้าขวา ตบมือ (ทำซ้ำ X8)
- ตบเท้า ตบมือ ตีตื้น ตบมือ (ทำซ้ำ X4)
- ตีตื้น ตบมือ ตีตื้น ตบมือ (ทำซ้ำ X8)
- ตีตื้น ตบมือ ตบเท้า ตบมือ (ทำซ้ำ X2)

4. ขั้นนำไปประยุกต์ใช้

- กิจกรรม ลงบอลให้ตรงจังหวะ

อุปกรณ์ที่ใช้ : ลูกบาสเกตบอล, เพลง We Will Rock You Rhythm

วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนเป็นรูปวงกลม แต่ละคนยืนห่างกัน 2 – 3 ก้าว ฟังเพลงโดยใช้สองมือจับลูกบาสเกตบอลเคาะให้ตรงกับจังหวะเพลง แล้วส่งบอลวนทางด้านขวามือ หรือวนทางซ้ายมือไปเรื่อย ๆ (หากเกิดความชำนาญ สามารถเพิ่มลูกบาสเกตบอล)



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

- ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

เกมที่ 8 จังหวะ DD. รวมใจ

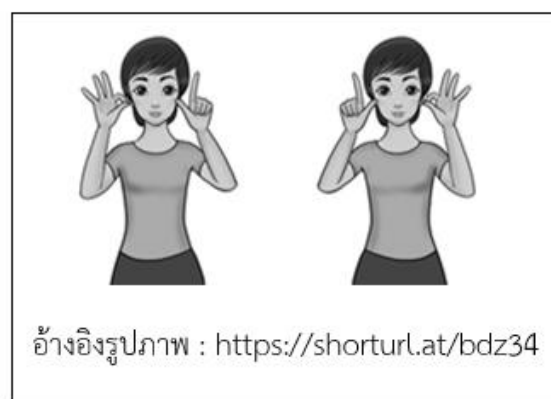
จุดประสงค์ : เพื่อทบทวนความเข้าใจการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

อุปกรณ์ : ห่วงกระโดด, Agility Speed Ladder, เพลง <https://shorturl.at/gOP69>

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน

เตรียมความพร้อมและกระตุ้นผู้เรียน ให้นักศึกษาช่วยกันคิด



2. ขั้นสอนหรืออธิบาย

มนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับจังหวะอยู่ตลอดเวลา อาจเป็นจังหวะตามธรรมชาติ หรือการประกอบกิจวัตรประจำวันของมนุษย์เรามีปฏิกิริยาตอบสนอง จังหวะธรรมชาติ ได้แก่ กระแสน้ำ ฝนตก ลมพัด น้ำขึ้นน้ำลง จังหวะตามกิจวัตรประจำวัน ได้แก่ การเดิน วิ่ง ขึ้นบันได การกระโดด พุง ขว้าง ทุ่ม ฯลฯ นอกจากนี้ก็ เช่น การเต้นของหัวใจ การมองเห็น การได้ยิน การย่อยอาหาร

กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ หมายถึง กิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระ โดยใช้เสียงเพลง จังหวะ และทำนอง คำคล้องจอง หรือเครื่องดนตรีประกอบ การเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้จังหวะ และควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ

อุปกรณ์ที่ใช้ : ห่วงกระโดดต่อกัน 3 ห่วง, เพลง <https://shorturl.at/gtNSY>

วิธีการเล่น : ให้ผู้เล่นยืนแถวหน้ากระดาน แต่ละคนยืนห่างกัน 2 – 3 ก้าว ฟังเพลง โดยใช้การกระโดด และกระพือเท้า ให้ตรงกับจังหวะเพลง

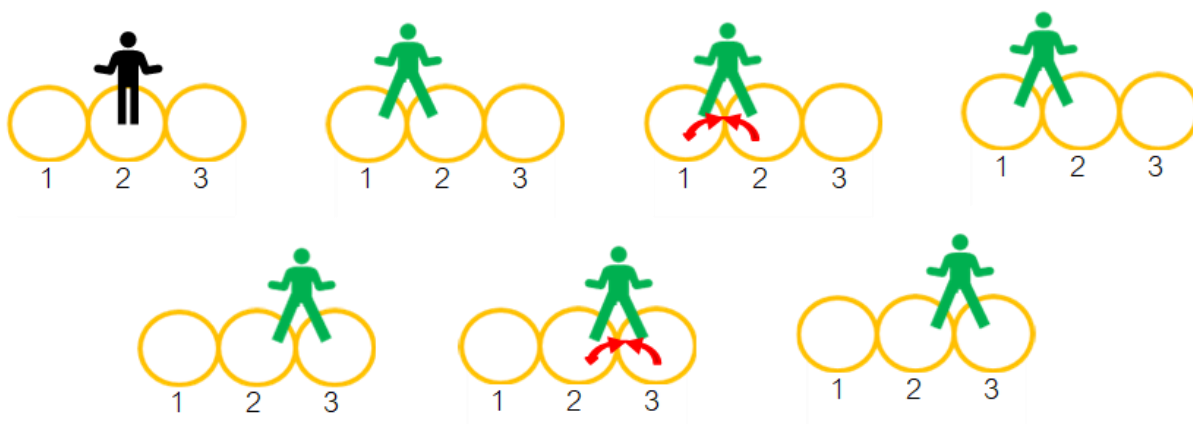
● จังหวะที่ 1

- ผู้ปฏิบัติยืนอยู่ตรงกลาง (2) กระโดดด้านซ้าย 1 ครั้ง (1-2) กระโดดด้านขวา 1 ครั้ง (2-3) กระโดดตรงกลาง 2 ครั้ง (2)
- ทำซ้ำทั้งหมด



● จังหวะที่ 2

- ผู้ปฏิบัติยืนอยู่ตรงกลาง (2) กระโดดด้านซ้าย 1 ครั้ง (1-2) กระโดดไขว้ขาทางด้านซ้ายขาขวายู่ด้านหน้า-ขาซ้ายอยู่ด้านหลัง 1 ครั้ง (1-2) กระโดด 1 ครั้ง (1-2) กระโดดไขว้ขาซ้ายอยู่ด้านหน้า-ขาขวายู่ด้านหลัง 1 ครั้ง (1-2) กระโดด 1 ครั้ง
- กระโดดด้านขวา 1 ครั้ง (1-2) กระโดดไขว้ขาทางด้านขวา ขาขวายู่ด้านหน้า-ขาซ้ายอยู่ด้านหลัง 1 ครั้ง (1-2) กระโดด 1 ครั้ง (1-2) กระโดดไขว้ขาซ้ายอยู่ด้านหน้า-ขาขวายู่ด้านหลัง 1 ครั้ง (1-2) กระโดด 1 ครั้ง
- ทำซ้ำทั้งหมด

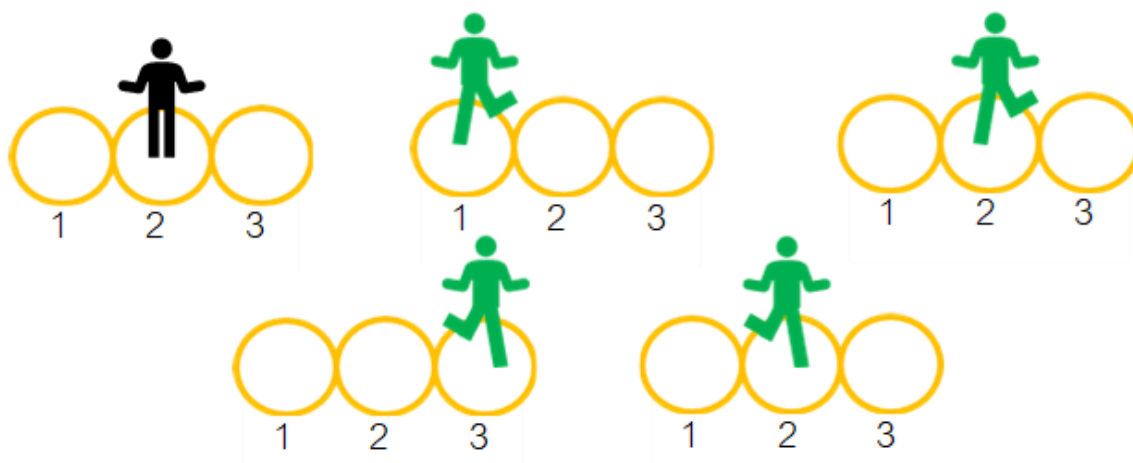


4. ชั้นนำไปประยุกต์ใช้

● กิจกรรมจังหวะ DD รวมใจ

แบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 ปฏิบัติให้มีความพร้อมเพื่อกันและลงจังหวะ

- ผู้ปฏิบัติยืนอยู่ตรงกลาง (2) กระโดดขาขวาข้างเดียวไปด้านซ้าย 1 ครั้ง (1)
กระโดดขาขวาข้างเดียวไปด้านขวา 1 ครั้ง (2)
- กระโดดขาซ้ายข้างเดียวไปทางด้านขวา 1 ครั้ง (3) กระโดดขาซ้ายข้างเดียวไปทางด้านซ้าย 1 ครั้ง (2)
- ทำซ้ำทั้งหมด



5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ

ผู้สอนสอบถามผู้เรียนความรู้และทักษะที่ได้

Name: _____

Section: _____

Date: _____

คำถามท้ายบท

RHYTHMIC MOVEMENT



จงเขียนอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

- 1 การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะคืออะไร และมีประโยชน์อย่างไรต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของเด็ก?

- 2 ยกตัวอย่างเพลงหรือดนตรีที่สามารถใช้ในการฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ และอธิบายว่าทำไมจึงเลือกเพลงนั้น?

- 3 การฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการจับจังหวะอย่างไร?

- 4 อธิบายวิธีการฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะโดยใช้เพลง 'Head, Shoulders, Knees and Toes'

- 5 การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะสามารถส่งเสริมความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างไร?

- 6 ยกตัวอย่างวิธีการประเมินผลการฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะจากการปฏิบัติกิจกรรม?

5. การวัดผลประเมินผล

แบบสังเกตการฝึกปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน

ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อผู้เรียน: _____ รหัสผู้เรียน : _____

กิจกรรมที่สังเกต: _____

วันที่: _____

ส่วนที่ 2: องค์ประกอบการประเมิน (5 ข้อ)

องค์ประกอบ	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน	หมายเหตุ
1. ความถูกต้องของการเคลื่อนไหว				
2. ความคล่องแคล่วและสมดุล				
3. ความตั้งใจและความพยายาม				
4. การพัฒนาจากการฝึกฝน				
5. การปฏิบัติตามคำแนะนำและความปลอดภัย				
รวมคะแนน				

เกณฑ์การให้คะแนน (10 คะแนน)

ระดับคะแนน	คะแนน	คำอธิบาย
ดีเยี่ยม	9-10	ปฏิบัติได้ถูกต้องทุกท่าทาง มีความคล่องตัว สมดุล และปลอดภัยตลอดเวลา
ดี	7-8	ปฏิบัติได้ถูกต้องส่วนใหญ่ มีความคล่องแคล่วและสมดุลที่ดีมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย
พอใช้	5-6	ปฏิบัติได้ถูกต้องในระดับพื้นฐานแต่ยังขาดความสมดุลหรือคล่องแคล่วในบางส่วน
ต้องปรับปรุง	3-4	ปฏิบัติได้ไม่ถูกต้อง มีข้อผิดพลาดมาก หรือขาดความคล่องตัว
ควรปรับปรุงมาก	1-2	ขาดความถูกต้อง ขาดสมดุล และไม่ปลอดภัย



ใบความรู้

การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ (Nonlocomotor Movement)

การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ (Nonlocomotor Movement)

หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกายโดยไม่เปลี่ยนตำแหน่ง
หรือเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

ตัวอย่างการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่



การยืด
(Stretching)



การงอ
(Bending)



การบิด
(Twisting)



การยก
(Lifting)



การผลัก
(Pushing)

ประโยชน์ของการฝึกการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่

พัฒนาความยืดหยุ่น ทำให้กล้ามเนื้อ
และข้อต่อมีความยืดหยุ่นมากขึ้น

เสริมสร้างความแข็งแรง ช่วยเพิ่ม
ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ

เพิ่มความสมดุลและการประสานงาน
ควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย

ส่งเสริมสุขภาพจิต ช่วยลดความเครียด
และทำให้รู้สึกผ่อนคลาย





ใบความรู้

การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement)

การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement)

หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวที่สำคัญ

ตัวอย่างการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่



การเดิน
(Walking)



การวิ่ง
(Running)



การกระโดด
(Jumping)



การข้าม
(Leaping)



การสไลด์
(Sliding)

ประโยชน์ของการฝึกการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

พัฒนาทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว

ช่วยเพิ่มความแข็งแรง ความสมดุล
และความยืดหยุ่นของร่างกาย

พัฒนาการประสานงานของร่างกาย

ส่งเสริมสุขภาพจิต ช่วยลดความเครียด
และเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง





ใบความรู้

การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement)

การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement)

หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับการใช้อุปกรณ์หรือวัตถุต่างๆ ซึ่งมีการใช้มือ แขน ขา หรือส่วนอื่นๆ ของร่างกายในการควบคุมหรือเคลื่อนย้ายอุปกรณ์

ตัวอย่างการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์



การขว้าง
(Throwing)



การจับ
(Catching)



การเตะ
(Kicking)



การเลี้ยง
(Dribbling)



การตี
(Striking)

ประโยชน์ของการฝึกการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์

พัฒนากทักษะการควบคุมอุปกรณ์

เสริมสร้างความแข็งแรงและความยืดหยุ่น

เพิ่มความแม่นยำและการประสานงาน

ส่งเสริมสุขภาพจิต ช่วยลดความเครียด
และทำให้รู้สึกผ่อนคลาย





ใบความรู้

การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ (Rhythmic Movement)

การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ (Rhythmic Movement)

หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกายที่สอดคล้องกับจังหวะของดนตรีหรือเพลง โดยการเคลื่อนไหวนี้สามารถทำได้ทั้งแบบเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการออกกำลังกาย หรือเป็นการแสดงท่าเต้น

ตัวอย่างการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ



การเต้นรำ
(Dancing)



การเต้นแอโรบิก
(Aerobics)



การเตะ
(Kicking)



เคลื่อนไหวประกอบเพลง
(Motion Songs)

ประโยชน์ของการฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

ร่างกายมีความสามารถในการเคลื่อนไหว
ที่หลากหลายและสอดคล้องกับจังหวะ

เสริมสร้างความแข็งแรงและความยืดหยุ่น

ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานและมีความสุขใน
การทำกิจกรรม

พัฒนาการประสานงาน ช่วยพัฒนาการ
ประสานงานระหว่างสมองและร่างกาย



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(ก่อนและหลังเรียน)

คำชี้แจง : 1) แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ มีจำนวน 40 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง

2) นักศึกษากากบาท (X) ทับข้อที่ถูกต้องมากที่สุด

1. ข้อใดคือหลักการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ถูกต้อง?
 - ก. การเคลื่อนไหวที่รวดเร็วที่สุด
 - ข. การเคลื่อนไหวที่สวยงามที่สุด
 - ค. การเคลื่อนไหวที่ใช้แรงมากที่สุด
 - ง. การเคลื่อนไหวที่ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพที่สุด
2. การเคลื่อนไหวที่ใช้การหมุนรอบแกนของร่างกายเรียกว่าอะไร?
 - ก. การก้าวขา
 - ข. การกระโดด
 - ค. การหมุนตัว
 - ง. การเลี้ยว
3. ข้อใดคือการเคลื่อนไหวในแนวตั้ง?
 - ก. การก้าวขา
 - ข. การกระโดด
 - ค. การหมุนตัว
 - ง. การผลัก
4. ข้อใดคือการเคลื่อนไหวแบบราบ?
 - ก. การหมุนตัว
 - ข. การกระโดด
 - ค. การเดิน
 - ง. การนอนราบ
5. ข้อใดไม่ใช่หลักการเคลื่อนไหวพื้นฐาน?
 - ก. การดึง
 - ข. การหมุน
 - ค. การโยน
 - ง. การย่น

6. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ช่วยในการพัฒนาอะไร?
 - ก. ความแข็งแรง
 - ข. ความสมดุล
 - ค. ความคล่องตัว
 - ง. ทุกข้อที่กล่าวมา
7. การหมุนตัว (Twist) ช่วยเสริมสร้างอะไร?
 - ก. ความยืดหยุ่น
 - ข. ความแข็งแรง
 - ค. ความสมดุล
 - ง. ความคล่องตัว
8. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ที่ใช้เท้าในการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าช้า ๆ เรียกว่าอะไร?
 - ก. การกระโดด
 - ข. การวิ่ง
 - ค. การเดิน
 - ง. การคลาน
9. ข้อใดเป็นการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ที่ต้องใช้ทั้งมือและเข่า?
 - ก. การเดิน
 - ข. การวิ่ง
 - ค. การคลาน
 - ง. การข่ม
10. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ใดที่ต้องใช้ความสมดุลของร่างกายมากที่สุด?
 - ก. การเดิน
 - ข. การข่ม
 - ค. การโยกตัว
 - ง. การกระโดด
11. การเตะลูกบอลเป็นการเคลื่อนไหวแบบใด?
 - ก. การเคลื่อนไหวหลัก
 - ข. การเคลื่อนไหวส่งแรง
 - ค. การเคลื่อนไหวแบบตั้งรับ
 - ง. การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์

12. การจับลูกบอลในกีฬาเบสบอลเป็นการเคลื่อนไหวประเภทใด?
 - ก. การเคลื่อนไหวแบบตั้งรับ
 - ข. การเคลื่อนไหวแบบยืดหยุ่น
 - ค. การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์
 - ง. การเคลื่อนไหวแบบอิสระ
13. การเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ในกีฬาโบว์ลิ่งต้องอาศัยการควบคุมปัจจัยใดมากที่สุด?
 - ก. การทรงตัว และการจัดระเบียบร่างกาย
 - ข. แรงและความเร็วของการโยนลูก
 - ค. สายตาที่ดี และการกะระยะ
 - ง. ความแข็งแรงของข้อมือ
14. การตีลูกในกีฬาเทนนิสต้องการความแม่นยำในด้านใดมากที่สุด?
 - ก. การสไลด์ตามลูก
 - ข. การควบคุมทิศทางและความเร็ว
 - ค. การเคลื่อนไหวแบบตั้งรับ
 - ง. การทรงตัวขณะวิ่ง
15. การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะช่วยเสริมสร้างความสามารถในด้านใด?
 - ก. ความอดทน
 - ข. ความแข็งแรง
 - ค. การประสานงาน
 - ง. ความยืดหยุ่น
16. การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะมีความสำคัญอย่างไรในพัฒนาการของเด็ก?
 - ก. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - ข. ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
 - ค. สร้างความสามัคคีในกลุ่ม
 - ง. ทุกข้อที่กล่าวมา
17. การเต้นแอโรบิคช่วยเสริมสร้างด้านใดมากที่สุด?
 - ก. ความยืดหยุ่น
 - ข. ความแข็งแรง
 - ค. ระบบการหายใจและการไหลเวียนโลหิต
 - ง. ความสมดุล

18. ข้อใดคือองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ?
- ก. จังหวะ
 - ข. เพลงที่ใช้
 - ค. ความพร้อมเพียง
 - ง. การควบคุมกล้ามเนื้อ
19. การฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะในกลุ่มเด็กช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารในข้อใด?
- ก. ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
 - ข. ความสามารถในการจับจังหวะ
 - ค. เพิ่มความสามารถในการแสดงออก
 - ง. การควบคุมกล้ามเนื้อ
20. การฝึกการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะในโรงเรียนสามารถช่วยในการพัฒนาทักษะใด?
- ก. การเขียนและการอ่าน
 - ข. การเรียนรู้เพิ่มเติม
 - ค. การปรับปรุงพฤติกรรม
 - ง. การพัฒนาการสื่อสาร

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คำชี้แจง : 1) แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ มีจำนวน 40 ข้อ เวลา 1 ชั่วโมง

2) นักศึกษากากบาท (X) ทับข้อที่ถูกต้องมากที่สุด

ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง
1.				X	11.				X
2.			X		12.			X	
3.		X			13.		X		
4.			X		14.		X		
5.				X	15.			X	
6.				X	16.				X
7.			X		17.			X	
8.			X		18.	X			
9.			X		19.	X			
10.				X	20.			X	

เนื้อหาในรายวิชา

Date: 15/ก.ค./2567

1. บทนำ	2. การเคลื่อนไหวของร่างกาย	3. การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่
		
4. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่	5. การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์	6. การเคลื่อนไหวประกอบเพลง
		
ใบความรู้การเคลื่อนไหวพื้นฐาน	คำถามท้ายบท	ข้อสอบ
		
คู่มือการจัดกิจกรรม	แบบประเมินผู้เรียน	
		

ภาคผนวก ข

แบบประเมินและผลการพิจารณาคุณภาพของการจัดกิจกรรมทางการเรียนรู้เรื่องการ
เคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอก
พลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้
เรื่อง การเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษา
วิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

คำชี้แจง

แบบประเมินในครั้งนี้เป็นการประเมินเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง การเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในด้านเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน และสื่อการสอน

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------|
| 5 | หมายถึง | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เหมาะสมมาก |
| 3 | หมายถึง | เหมาะสมปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เหมาะสมน้อย |
| 1 | หมายถึง | เหมาะสมน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1. ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้						
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้						
1.1.1 สอดคล้องกับเนื้อหาตามหลักสูตรโปรแกรมวิชาพลศึกษา						
1.1.2 สามารถวัดและประเมินผลได้						
1.2 เนื้อหา						
1.2.1 เนื้อหามีความถูกต้องสอดคล้องตามหลักสูตรโปรแกรมวิชาพลศึกษา						
1.2.2 เหมาะสมกับเวลาการเรียนรู้ของผู้เรียน						
1.2.3 เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ปฏิบัติ						
1.2.4 มีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1.3 ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้						
1.3.1 ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้						
1.3.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้						
1.3.3 สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้						
2. ด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้						
2.1 ส่วนหน้า						
2.1.1 ชัดเจนและเข้าใจง่าย						
2.1.2 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม						
2.1.3 รูปแบบมีความน่าสนใจ						
2.1.4 เรียงลำดับถูกต้อง						
2.2 ส่วนเนื้อหา (ใบความรู้)						
2.2.1 เนื้อหาสาระถูกต้อง						
2.2.2 ข้อความชัดเจนและเข้าใจง่าย						
2.2.3 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม						
2.2.4 รูปแบบมีความน่าสนใจ						
2.2.5 จัดลำดับเนื้อหาได้ถูกต้อง						
2.3 ส่วนท้าย						
2.3.1 ใบกิจกรรมครอบคลุมเนื้อหา						
2.3.2 ใบกิจกรรมมีความหลากหลายต่อการเรียนรู้						
2.3.3 ใบเฉลยกิจกรรมมีความถูกต้องชัดเจน						
2.3.4 แบบทดสอบมีความครอบคลุมเนื้อหา						
2.3.5 เฉลยแบบทดสอบมีความถูกต้องชัดเจน						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านเนื้อหาและกิจกรรมการสอน

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้านสื่อการสอนและวัสดุ/อุปกรณ์

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ผลการพิจารณาคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

รายการ	ระดับความเหมาะสม			$\bar{X}$	S.D.
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
1. ความเหมาะสมด้านเนื้อหาของชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.1 จุดประสงค์การเรียนรู้					
1.1.1 สอดคล้องกับเนื้อหาตามหลักสูตรโปรแกรมวิชาพลศึกษา	5	5	5	5.00	0.00
1.1.2 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	5	5	5.00	0.00
1.2 เนื้อหา					
1.2.1 เนื้อหามีความถูกต้องสอดคล้องตามหลักสูตรโปรแกรมวิชาพลศึกษา	5	5	5	5.00	0.00
1.2.2 เหมาะสมกับเวลาการเรียนรู้ของผู้เรียน	5	5	3	4.33	1.15
1.2.3 เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ปฏิบัติ	5	5	5	5.00	0.00
1.2.4 มีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	5	5	4	4.67	0.58
1.3 ลักษณะของชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
1.3.1 ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00
1.3.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00
1.3.3 สอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้	5	5	5	5.00	0.00
2. ด้านรูปแบบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้					
2.1 ส่วนหน้า					
2.1.1 ชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	0.00
2.1.2 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00
2.1.3 รูปแบบมีความน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00
2.1.4 เรียงลำดับถูกต้อง	5	5	5	5.00	0.00

รายการ	ระดับความเหมาะสม			$\bar{X}$	S.D.
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ 3		
2.2 ส่วนเนื้อหา (ใบความรู้)					
2.2.1 เนื้อหาสาระถูกต้อง	5	5	5	5.00	0.00
2.2.2 ข้อความชัดเจนและเข้าใจง่าย	5	5	5	5.00	0.00
2.2.3 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00
2.2.4 รูปแบบมีความน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00
2.2.5 จัดลำดับเนื้อหาได้ถูกต้อง	5	5	5	5.00	0.00
2.3 ส่วนท้าย					
2.3.1 ใบกิจกรรมครอบคลุมเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00
2.3.2 ใบกิจกรรมมีความหลากหลายต่อการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58
2.3.3 ใบเฉลยกิจกรรมมีความถูกต้องชัดเจน	5	4	5	4.67	0.58
2.3.4 แบบทดสอบมีความครอบคลุมเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00
2.3.5 เฉลยแบบทดสอบมีความถูกต้องชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00
รวม				4.93	0.13

ภาคผนวก ค

แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลการพิจารณา
คุณภาพของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรม
การเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามเนื้อหาสาระในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตรงกับความคิดเห็นของท่านซึ่งมี 3 ระดับ ดังนี้

- +1 คะแนน หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
 0 คะแนน หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
 -1 คะแนน หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

ข้อสอบ ที่	ระดับการพิจารณา												รวมผล การ พิจารณา
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3				
	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	
1	✓			1	✓			1	✓			1	3
2	✓			1	✓			1	✓			1	3
3		✓		0	✓			1	✓			1	2
4	✓			1	✓			1	✓			1	3
5	✓			1	✓			1	✓			1	3
6	✓			1		✓		0	✓			1	2
7		✓		0	✓			1	✓			1	2
8	✓			1	✓			1	✓			1	3
9	✓			1	✓			1	✓			1	3
10	✓			1	✓			1	✓			1	3
11		✓		0	✓			1	✓			1	2
12	✓			1	✓			1	✓			1	3
13	✓			1	✓			1	✓			1	3
14	✓			1	✓			1	✓			1	3

ข้อสอบ ที่	ระดับการพิจารณา												รวมผล การ พิจารณา
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3				
	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	
15	✓			1	✓			1	✓			1	3
16	✓			1	✓			1	✓			1	3
17	✓			1	✓			1	✓			1	3
18	✓			1	✓			1	✓			1	3
19		✓		0	✓			1	✓			1	2
20	✓			1	✓			1	✓			1	3
21	✓			1	✓			1	✓			1	3
22	✓			1	✓			1	✓			1	3
23	✓			1	✓			1	✓			1	3
24	✓			1	✓			1	✓			1	3
25	✓			1	✓			1	✓			1	3
26	✓			1	✓			1	✓			1	3
27	✓			1	✓			1	✓			1	3
28	✓			1	✓			1	✓			1	3
29	✓			1	✓			1	✓			1	3
30	✓			1	✓			1	✓			1	3
31	✓			1	✓			1	✓			1	3
32	✓			1	✓			1	✓			1	3
33	✓			1	✓			1	✓			1	3
34	✓			1	✓			1	✓			1	3
35	✓			1	✓			1	✓			1	3
36	✓			1	✓			1	✓			1	3
37	✓			1	✓			1	✓			1	3
38	✓			1	✓			1	✓			1	3
39	✓			1	✓			1	✓			1	3
40	✓			1	✓			1	✓			1	3
41	✓			1	✓			1	✓			1	3

ข้อสอบ ที่	ระดับการพิจารณา												รวมผล การ พิจารณา
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3				
	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	
42	✓			1	✓			1	✓			1	3
43	✓			1	✓			1	✓			1	3
44	✓			1	✓			1	✓			1	3
45	✓			1	✓			1	✓			1	3
46	✓			1	✓			1	✓			1	3
47	✓			1	✓			1	✓			1	3
48	✓			1	✓			1	✓			1	3
49		✓		0	✓			1	✓			1	2
50	✓			1	✓			1	✓			1	3
51	✓			1	✓			1	✓			1	3
52		✓		0	✓			1	✓			1	2
53	✓			1	✓			1	✓			1	3
54	✓			1	✓			1	✓			1	3
55	✓			1	✓			1	✓			1	3
56		✓		0	✓			1	✓			1	2
57	✓			1	✓			1	✓			1	3
58	✓			1	✓			1	✓			1	3
59	✓			1	✓			1	✓			1	3
60	✓			1	✓			1	✓			1	3
61	✓			1	✓			1	✓			1	3
62	✓			1	✓			1	✓			1	3
63		✓		0	✓			1	✓			1	2
64	✓			1	✓			1	✓			1	3
65	✓			1	✓			1	✓			1	3
66	✓			1	✓			1	✓			1	3
67	✓			1	✓			1	✓			1	3
68	✓			1	✓			1	✓			1	3

ข้อสอบ ที่	ระดับการพิจารณา												รวมผล การ พิจารณา
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3				
	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	
69	✓			1	✓			1	✓			1	3
70	✓			1	✓			1	✓			1	3
71	✓			1	✓			1	✓			1	3
72		✓		0	✓			1	✓			1	2
73	✓			1	✓			1	✓			1	3
74	✓			1	✓			1	✓			1	3
75	✓			1	✓			1	✓			1	3
76	✓			1	✓			1	✓			1	3
77	✓			1	✓			1	✓			1	3
78	✓			1	✓			1	✓			1	3
79	✓			1	✓			1	✓			1	3
80	✓			1	✓			1	✓			1	3
81	✓			1	✓			1	✓			1	3
82	✓			1	✓			1	✓			1	3
83	✓			1	✓			1	✓			1	3
84	✓			1	✓			1	✓			1	3
85	✓			1	✓			1	✓			1	3
86	✓			1	✓			1	✓			1	3
87	✓			1	✓			1	✓			1	3
88	✓			1	✓			1	✓			1	3
89	✓			1	✓			1	✓			1	3
90	✓			1	✓			1	✓			1	3
91	✓			1	✓			1	✓			1	3
92	✓			1	✓			1	✓			1	3
93	✓			1	✓			1	✓			1	3
94	✓			1	✓			1	✓			1	3
95	✓			1	✓			1	✓			1	3

ข้อสอบ ที่	ระดับการพิจารณา												รวมผล การ พิจารณา
	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2				ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3				
	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	+1	0	-1	รวม	
96	✓			1	✓			1	✓			1	3
97	✓			1	✓			1	✓			1	3
98	✓			1	✓			1	✓			1	3
99	✓			1	✓			1	✓			1	3
100	✓			1	✓			1	✓			1	3

สรุปผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบ (Index of item Objective : IOC)

ตารางสำหรับเตรียมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ค่า IOC				ผลการวิเคราะห์		
ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	ค่าIOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
7	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
11	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
31	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
32	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
33	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
35	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
36	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

37	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
38	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
39	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
40	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
41	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
42	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
43	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
44	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
45	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
46	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
47	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
48	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
49	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
50	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
51	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
52	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
53	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
54	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
55	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
56	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้

57	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
58	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
59	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
60	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
61	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
62	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
63	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
64	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
65	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
66	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
67	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
68	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
69	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
70	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
71	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
72	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
73	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
74	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
75	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
76	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

77	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
78	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
79	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
80	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
81	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
82	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
83	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
84	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
85	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
86	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
87	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
88	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
89	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
90	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
91	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
92	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
93	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
94	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
95	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
96	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

97	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
98	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
99	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
100	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงกลุ่ม

จำนวนผู้สอบ 32 คน

จำนวนข้อสอบ 40 ข้อ

กำหนดกลุ่มสูง/กลุ่มต่ำ ร้อยละ 30

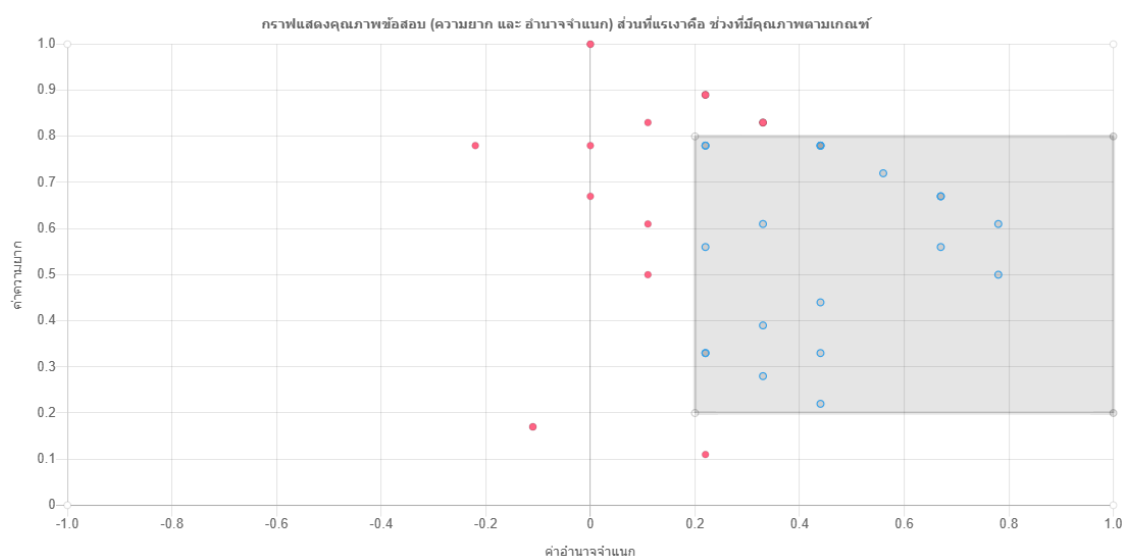
ผลการวิเคราะห์คุณภาพข้อสอบปรนัยแบบอิงกลุ่ม

ข้อ	ตัวเลือกที่ถูกต้อง	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	(4)	0.78	0.44	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
2	(2)	0.83	0.33	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
3	(3)	0.78	0.44	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
4	(2)	0.5	0.78	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
5	(4)	0.78	0	ค่อนข้างง่าย ไม่มีอำนาจจำแนก	ไม่ผ่าน
6	(3)	0.33	0.22	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
7	(4)	0.22	0.44	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
8	(1)	0.11	0.22	ยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
9	(2)	0.83	0.33	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
10	(3)	0.83	0.11	ง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
11	(1)	0.89	0.22	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
12	(1)	0.83	0.33	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
13	(3)	0.83	0.33	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
14	(4)	0.78	0.22	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
15	(1)	0.89	0.22	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
16	(3)	0.61	0.78	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
17	(2)	1	0	ง่ายมาก ไม่มีอำนาจจำแนก	ไม่ผ่าน

ข้อ	ตัวเลือกที่ถูกต้อง	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
18	(2)	0.83	0.33	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
19	(3)	0.78	0.44	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
20	(3)	0.89	0.22	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
21	(1)	0.61	0.11	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
22	(3)	0.78	0.22	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
23	(4)	0.39	0.33	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
24	(3)	0.89	0.22	ง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ไม่ผ่าน
25	(4)	0.33	0.22	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
26	(3)	0.33	0.44	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
27	(4)	0.17	-0.11	ยาก อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
28	(4)	1	0	ง่ายมาก ไม่มีอำนาจจำแนก	ไม่ผ่าน
29	(2)	0.28	0.33	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
30	(2)	0.67	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
31	(3)	0.78	-0.22	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน
32	(3)	0.56	0.67	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
33	(4)	0.72	0.56	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
34	(3)	0.67	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
35	(1)	0.56	0.22	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
36	(1)	0.5	0.11	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างต่ำ	ไม่ผ่าน
37	(1)	0.61	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
38	(3)	0.17	-0.11	ยาก อำนาจจำแนกใช้ไม่ได้	ไม่ผ่าน

ข้อ	ตัวเลือกที่ถูกต้อง	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
39	(3)	0.44	0.44	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
40	(4)	0.67	0	ค่อนข้างง่าย ไม่มีอำนาจจำแนก	ไม่ผ่าน

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



ผลการประเมินค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก R ของแบบทดสอบ

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (ด้วยวิธี KR20)

ข้อ	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
1	0.78	0.44	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
3	0.78	0.44	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
4	0.5	0.78	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
6	0.33	0.22	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
7	0.22	0.44	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
14	0.78	0.22	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
16	0.61	0.78	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
19	0.78	0.44	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
22	0.78	0.22	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
23	0.39	0.33	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
25	0.33	0.22	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
26	0.33	0.44	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
29	0.28	0.33	ค่อนข้างยาก อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
30	0.67	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
32	0.56	0.67	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
33	0.72	0.56	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน
34	0.67	0.67	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกสูง	ผ่าน
35	0.56	0.22	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน

ข้อ	ความยาก (p)	อำนาจจำแนก (r)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
37	0.61	0.33	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	ผ่าน
39	0.44	0.44	ยากปานกลาง อำนาจจำแนกค่อนข้างสูง	ผ่าน

สรุปผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นจากการคัดเลือกข้อสอบมาจำนวน 20 ข้อ
ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น ด้วยวิธี KR20 มีค่าเท่ากับ 0.74

ภาคผนวก ง

แบบประเมินความพึงพอใจและผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษา
วิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA
เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรม
การเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ ๑ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในการตอบคำถามของผู้เรียนในครั้งนี้ไม่มีถูกมีผิดและไม่มีผลต่อการสอบได้หรือสอบตกแบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด ๓ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามเกี่ยวกับแบบสอบถามเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ ๑ แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสอบถาม กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () หรือเติมข้อความที่ตรงกับความเป็นจริง

๑. เพศ ☐ ๑) ชาย ☐ ๒) หญิง

๒. อายุ ☐ ๑) ต่ำกว่า ๒๐ ปี ☐ ๒) ๒๑ - ๒๕ ปี ☐ ๓) ๒๖ - ๓๐ ปี

ตอนที่ ๒ แบบสอบถามเกี่ยวกับแบบสอบถามเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA

คำชี้แจงของผู้ตอบแบบสอบถาม ขอความร่วมมือในการตอบตามความเป็นจริงโดยการเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเองเพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ ซึ่งมี ๕ ระดับ ดังนี้

- ๕ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- ๔ หมายถึง พึงพอใจมาก
- ๓ หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- ๒ หมายถึง พึงพอใจน้อย
- ๑ หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		๕	๔	๓	๒	๑
ด้านผู้สอน						
๑.	ผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้จากชุดกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน					

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		๕	๔	๓	๒	๑
๒.	ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยความสามารถและเพศ ชาย-หญิง อย่างเหมาะสม					
๓.	ผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลผู้เรียนในการกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึง					
๔.	ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
๕.	ผู้สอนให้การเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำกิจกรรมสำเร็จสูงสุด					
๖.	มีเทคนิควิธีการผลิตสื่อที่หลากหลาย					
ด้านเนื้อหา						
๗.	ความยากง่ายของเนื้อหามีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน					
๘.	เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน					
๙.	เนื้อหามีการเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก					
๑๐.	การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน					
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน						
๑๑.	ผู้เรียนสื่อสารการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน					
๑๒.	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน					
๑๓.	ผู้เรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง					
๑๔.	ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน					
๑๕.	ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ฯลฯ					
๑๖.	มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนที่เหมาะสม					
ด้านสื่อการสอน CANVA						
๑๗.	สื่อการสอนมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่เรียน					
๑๘.	มีความทันสมัย สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน					

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		๕	๔	๓	๒	๑
๑๙.	มีความสะดวก รูปภาพ ตัวอักษร เทมเพลต ที่หลากหลาย และมีความสวยงาม					
๒๐.	กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการทำงาน และสนุกกับการเรียน					
๒๑.	เป็นสื่อที่ส่งเสริม การเรียนรู้นอกห้องเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง					
๒๒.	เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ					
๒๓.	ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง					
๒๔.	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน					
๒๕.	มีการนำโปรแกรม CANVA มาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อ					
๒๖.	สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง					
๒๗.	มีความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสื่อ					
๒๘.	สื่อสามารถนำไปเผยแพร่และใช้งานได้จริง					
ด้านการวัดผลและประเมินผล						
๒๙.	การประเมินผลมีการประเมินการเรียนของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และรายกลุ่ม					
๓๐.	มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้					
๓๑.	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของผู้เรียน					
๓๒.	ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม					
๓๓.	การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน					

ตอนที่ ๓ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

สรุปผลการประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจ (Index of Item
Objective : IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	การวิเคราะห์ค่า IOC			ผลการวิเคราะห์		
	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
3	0	0	1	1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
4	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
11	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
12	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
15	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
16	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
17	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
18	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
19	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
20	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	การวิเคราะห์ค่า IOC			ผลการวิเคราะห์		
	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
21	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
22	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
23	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
24	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
25	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
26	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
27	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
28	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
29	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
30	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
31	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
32	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
33	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
34	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
35	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
36	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
37	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการวิเคราะห์พบว่า มีข้อที่ต้องตัดทิ้ง/ปรับปรุง จำนวน 3 ข้อ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางสำหรับเตรียมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ค่า IOC				ผลการวิเคราะห์		
ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมคะแนน	ค่าIOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
2	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
3	0	0	1	1	0.33	ตัดทิ้ง/ปรับปรุง
4	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation)

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation)	ผลการพิจารณา
1	0.522*	ผ่านเกณฑ์
2	0.46*	ผ่านเกณฑ์
3	0.415*	ผ่านเกณฑ์
4	0.439*	ผ่านเกณฑ์
5	0.531*	ผ่านเกณฑ์
6	0.425*	ผ่านเกณฑ์
7	0.378*	ผ่านเกณฑ์
8	0.411*	ผ่านเกณฑ์
9	0.586*	ผ่านเกณฑ์
10	0.495*	ผ่านเกณฑ์
11	0.691*	ผ่านเกณฑ์
12	0.519*	ผ่านเกณฑ์
13	0.599*	ผ่านเกณฑ์
14	0.668*	ผ่านเกณฑ์
15	0.4*	ผ่านเกณฑ์
16	0.701*	ผ่านเกณฑ์
17	0.385*	ผ่านเกณฑ์
18	0.207	ไม่ผ่านเกณฑ์

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation)	ผลการพิจารณา
19	0.383*	ผ่านเกณฑ์
20	0.462*	ผ่านเกณฑ์
21	0.782*	ผ่านเกณฑ์
22	0.627*	ผ่านเกณฑ์
23	0.463*	ผ่านเกณฑ์
24	0.479*	ผ่านเกณฑ์
25	0.156	ไม่ผ่านเกณฑ์
26	0.343*	ผ่านเกณฑ์
27	0.484*	ผ่านเกณฑ์
28	0.485*	ผ่านเกณฑ์
29	0.724*	ผ่านเกณฑ์
30	0.394*	ผ่านเกณฑ์
31	0.566*	ผ่านเกณฑ์
32	0.629*	ผ่านเกณฑ์
33	0.466*	ผ่านเกณฑ์

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางพบว่า แบบสอบถาม จำนวน 33 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation) ตั้งแต่ 0.156 ถึง 0.782 มีคุณภาพผ่านเกณฑ์จำนวน 31 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.343 ถึง 0.782

ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient)

ผลการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ "ค่าอำนาจจำแนก" (Discrimination) ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item Total Correlation) และคุณภาพทั้งฉบับ "ค่าความเชื่อมั่น" (Reliability) ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient: α) สรุปผลการวิเคราะห์ดังตาราง

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation)	ค่าความเชื่อมั่น
1	0.522*	0.925
2	0.46*	
3	0.415*	
4	0.439*	
5	0.531*	
6	0.425*	
7	0.378*	
8	0.411*	
9	0.586*	
10	0.495*	
11	0.691*	
12	0.519*	
13	0.599*	
14	0.668*	
15	0.4*	

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation)	ค่าความเชื่อมั่น
16	0.701*	
17	0.385*	
19	0.383*	
20	0.462*	
21	0.782*	
22	0.627*	
23	0.463*	
24	0.479*	
26	0.343*	
27	0.484*	
28	0.485*	
29	0.724*	
30	0.394*	
31	0.566*	
32	0.629*	
33	0.466*	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางพบว่า แบบสอบถาม จำนวน 31 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation) ตั้งแต่ 0.343 ถึง 0.782 แบบสอบถามมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.925

ภาคผนวก จ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	10	16
2	11	15
3	10	16
4	11	15
5	12	12
6	12	16
7	9	13
8	10	15
9	9	13
10	12	12
11	11	14
12	13	13
13	12	17
14	13	13
15	13	14
16	11	16
17	13	17
18	14	13
19	13	18
20	11	15
21	10	14
22	8	16
23	14	18
24	11	17
25	12	17
$\bar{x}$	11.4	15
S.D.	1.58	1.83

ผลการวิเคราะห์ดังตาราง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนเต็ม	n	$\bar{x}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	20	25	11.4	1.58	7.79*	24	0.00
หลังเรียน	20	25	15.0	1.83			

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาตั้งตารางนี้

ลำดับ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ผู้สอนชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้จากชุดกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน	4.48	0.59	มากที่สุด
2	ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยวัดความสามารถและเพศชาย-หญิง อย่างเหมาะสม	3.88	0.78	มาก
3	ผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.48	0.59	มาก
4	ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.36	0.70	มาก
5	ผู้สอนให้การเสริมแรงโดยการให้รางวัลแก่กลุ่มที่ทำกิจกรรมสำเร็จสูงสุด	3.6	0.96	มาก
6	มีเทคนิควิธีการผลิตสื่อที่หลากหลาย	4.16	0.80	มาก
7	ความยากง่ายของเนื้อหามีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	4.4	0.65	มาก
8	เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจ และความต้องการของผู้เรียน	4.44	0.51	มาก
9	เนื้อหา มีการเรียงลำดับจากง่ายไปสู่ยาก	4.44	0.58	มาก
10	การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.04	0.84	มาก
11	ผู้เรียนสื่อสารการเรียนรู้ต่าง ๆ ร่วมกัน	4.16	0.75	มาก
12	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน	4.4	0.71	มาก
13	ผู้เรียนได้อธิบายความรู้ให้สมาชิกอื่น ๆ ในกลุ่มฟัง	3.96	0.79	มาก
14	ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน	3.92	1.00	มาก
15	ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น การสื่อสารการทำงานเป็นทีม การตัดสินใจ การแก้ปัญหา ฯลฯ	4.56	0.58	มากที่สุด
16	มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนตามขั้นตอนที่เหมาะสม	4.44	0.58	มาก
17	สื่อการสอนมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาที่เรียน	4.56	0.51	มากที่สุด

ลำดับ	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
18	มีความทันสมัย สวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน	4.4	0.65	มาก
19	มีความสะดวก รูปภาพ ตัวอักษร เทมเพลต ที่หลากหลาย และมีความสวยงาม	4.36	0.64	มาก
20	กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการทำงาน และสนุกกับการเรียน	4.24	0.60	มาก
21	เป็นสื่อที่ส่งเสริม การเรียนรู้นอกห้องเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.12	0.88	มาก
22	เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและทุกที่ทุกเวลาที่ต้องการ	4.36	0.64	มาก
23	ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง	4.16	0.69	มาก
24	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน	4.16	0.69	มาก
25	มีการนำโปรแกรม CANVA มาพัฒนาและประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อ	4.6	0.71	มาก
26	สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง	4.68	0.48	มากที่สุด
27	มีความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสื่อ	4.32	0.56	มาก
28	สื่อสามารถนำไปเผยแพร่และใช้งานได้จริง	4.52	0.65	มาก
29	การประเมินผลมีการประเมินการเรียนของผู้เรียนเป็นรายบุคคล และรายกลุ่ม	4.08	0.86	มาก
30	มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้	4.16	0.75	มาก
31	มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของผู้เรียน	4.08	0.64	มาก
32	ผู้เรียนทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม	4.24	0.78	มาก
33	การประเมินผลครอบคลุมเนื้อหาที่เรียน	4.2	0.82	มาก
รวม		4.25	0.70	มาก

ภาคผนวก ฉ

รูปภาพการทำวิจัย













ภาคผนวก ข

แบบตอบรับผู้เชี่ยวชาญ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ที่

วันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผศ.กัญจน์ แก้วกล้า

- สิ่งที่แนบมาด้วย
๑. โครงร่างวิจัย ๓ บท จำนวน ๑ ฉบับ
 ๒. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA จำนวน ๔ ชุดกิจกรรม
 ๓. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน ๑ ชุด
 ๔. แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน ๑ ชุด

ด้วย ข้าพเจ้านางสาวอังคณา กันใจแก้ว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้รับทุนอุดหนุนการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน กำลังดำเนินการทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ ๑ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย โดยมี อาจารย์ย่อนก โคแพร่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอความอนุเคราะห์ให้ ผศ.กัญจน์ แก้วกล้า เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยตลอดทั้งให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้วิจัยในการปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือเพื่อการวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอความอนุเคราะห์ ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวอังคณา กันใจแก้ว)

แบบตอบรับผู้เชี่ยวชาญ

ขอความอนุเคราะห์ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอก
พลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ในการนี้ ข้าพเจ้า



ยินดี

☐ ไม่ยินดี

เพราะ.....

.....

ขอแสดงความนับถือ

(.....)

(ผศ.กัญจน์ แก้วกล้า)



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ที่

วันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุมัติโครงการให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.นิธิกุล อินทรทิพย์

- สิ่งที่แนบมาด้วย
๑. โครงร่างวิจัย ๓ บท จำนวน ๑ ฉบับ
 ๒. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA จำนวน ๔ ชุดกิจกรรม
 ๓. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน ๑ ชุด
 ๔. แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน ๑ ชุด

ด้วย ข้าพเจ้านางสาวอังคณา กันใจแก้ว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้รับทุนอุดหนุนการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน กำลังดำเนินการทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ ๑ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย โดยมี อาจารย์ย่อนง โคะแพร่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขออนุมัติโครงการให้ ดร.นิธิกุล อินทรทิพย์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยตลอดทั้งให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้วิจัยในการปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือเพื่อการวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขออนุมัติโครงการนี้ ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวอังคณา กันใจแก้ว)

แบบตอบรับผู้เชี่ยวชาญ

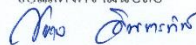
ขอความอนุเคราะห์ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ในการนี้ ข้าพเจ้า

☒ ยินดี

☐ ไม่ยินดี

เพราะ.....

ขอแสดงความนับถือ



(.....)

(ดร.นิกุล อินทรทิพย์)



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ที่

วันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์อนันต์ รูปงาม

- สิ่งที่แนบมาด้วย
๑. โครงร่างวิจัย ๓ บท จำนวน ๑ ฉบับ
 ๒. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ CANVA จำนวน ๔ ชุดกิจกรรม
 ๓. แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน ๑ ชุด
 ๔. แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน ๑ ชุด

ด้วย ข้าพเจ้านางสาวอังคณา กันใจแก้ว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ได้รับทุนอุดหนุนการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน กำลังดำเนินการทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ ๑ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย โดยมี อาจารย์ย่อนก โคแพร่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอความอนุเคราะห์ให้ อาจารย์อนันต์ รูปงาม เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยตลอดทั้งให้ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับผู้วิจัยในการปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือเพื่อการวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและขอความอนุเคราะห์ ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวอังคณา กันใจแก้ว)

แบบตอบรับผู้เชี่ยวชาญ

ขอความอนุเคราะห์ ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวพื้นฐานโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จาก CANVA สำหรับนักศึกษาวิชาเอกพลศึกษา ชั้นปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ในการนี้ ข้าพเจ้า

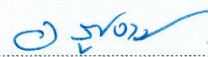
☒ ยินดี

☐ ไม่ยินดี

เพราะ.....

.....

ขอแสดงความนับถือ

(.....) 

(อาจารย์อนันต์ รุ่งงาม)

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ - สกุล นางสาวอังคณา กันใจแก้ว

วัน เดือน ปี เกิด 6 สิงหาคม 2535

ที่อยู่ปัจจุบัน

เลขที่ 465 ถนน - ตำบล นางแล

อำเภอ เมืองเชียงราย จังหวัด เชียงราย

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2562 ศษ.ม. ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (พลศึกษา)
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตเชียงใหม่

พ.ศ. 2559 ค.บ. ครุศาสตรบัณฑิต (พลศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2563 อาจารย์ประจำ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตลำปาง

พ.ศ. 2563 - ปัจจุบัน อาจารย์ คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย