

การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมสำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

The Development of a Program to Enhance Physical Education Teacher in Learning
Process by Using Games for Schools under the Office of Mahasarakham Primary
Educational Service Area 2

วิชัย ประมูลจักโก¹ และ เมธิญ กิจระการ²

Wichai Pramooljakko¹ and Pachoen Kidrakarn²

Received : 4 ก.ค. 2561

Revised : 22 ก.ย. 2561

Accepted : 24 ก.ย. 2561

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม 2) ศึกษาสภาพปัจจุบัน สภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม 3) ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม 4) พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครู การวิจัยแบ่งเป็น 4 ระยะ ดังนี้ 1) ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน 2) ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ โดยใช้แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน (ค่าอำนาจจำแนก 0.414-0.894 และค่าความเชื่อมั่น 0.977) และแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์ (ค่าอำนาจจำแนก 0.312-0.834 และค่าความเชื่อมั่น 0.968) กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา จำนวน 230 คน 3) ศึกษาวิธีการพัฒนาครู โดยใช้แบบสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลคือ ผู้บริหารและครู จำนวน 9 คน และ 4) พัฒนาโปรแกรมใช้แบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรม ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ผลการวิจัยพบว่า

องค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก วิธีการพัฒนาครูซึ่งนำมาประยุกต์ใช้ในโปรแกรม ได้แก่ อบรมให้ความรู้ ฝึกการปฏิบัติ ทดลองนำไปใช้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนิเทศการจัดการเรียนรู้ ผลการพัฒนาโปรแกรม องค์ประกอบของโปรแกรมประกอบด้วย บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด ความมุ่งหมายของโปรแกรม แผน/กิจกรรม และวิธีดำเนินการโปรแกรม สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ผลการประเมินโปรแกรมพบว่า โดยรวมมีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในระดับมาก

คำสำคัญ : โปรแกรมพัฒนาครู, การจัดการเรียนรู้พลศึกษา, เกมพลศึกษา

Abstract

This research aimed to 1) investigate the indicators of components of physical education learning process by using games, 2) study the current state and desirable state of physical education

¹ นักศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม อีเมล: wichai1905@outlook.co.th

² รองศาสตราจารย์ ดร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹ Graduate Student, Department of Educational Administration and Development, Mahasarakham University,

Email: madoc2522@gmail.com

² Lecturer of Education Faculty, Mahasarakham University

learning process by using games, 3) to study method for development teacher in physical education learning process by using games, 4) develop the program to enhance teachers. This research has 4 phases: 1) investigate the indicators and the components used the suitability assessment form assessed by 5 luminaries, 2) study the current state and desirable state used the current state form (discriminative power (r_{xy}) 0.414 - 0.894 and reliability (α) 0.977) and desirable state form (discriminative power (r_{xy}) 0.312-0.834 and reliability (α) 0.968), the samples were 230 physical teachers, 3) study method for development teacher used interview form, 9 keys informant were administrators and physical teachers of best practice schools, and 4) develop the program used suitability and possibility assessment form accessed by 5 luminaries. The descriptive statistics used in this research were average, standard deviation, and the priority need index ($PNI_{modified}$). The research results were:

The indicators of components of physical education learning process by using games including 12 components 45 indicators, the current conditions at the moderate level and the desirable conditions at the high level; the methods for teacher development applied to enhance the teacher program were training, practice, applied experiment, knowledge exchange and supervision on physical education learning process by using games; regarding the development to enhance teachers in physical education learning process by using games for schools under the office of Mahasarakham primary educational service area 2 program, the components of program were content, name of program, target, time to use, objective, plan/activity and program method/program media/program assessment, the luminaries were assessment program suitability and program possibility both at high levels.

Keywords : Teacher Development Program, Physical Education Learning Process, Physical Games

บทนำ

การจัดการศึกษาของไทยได้พัฒนาให้ก้าวทันกับสังคมยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งเห็นได้จากการปรับปรุงการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยจัดให้มีพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545 ซึ่งมุ่งเน้นในเรื่องการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพสูงสุด เพื่อทำให้เกิดการพัฒนาคุณลักษณะของคนไทยให้เป็นคนดี เป็นคนเก่ง และอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 : 5) การพัฒนาบุคลากร ถือว่ามีความสำคัญยิ่งในยุคปัจจุบัน เพื่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการปฏิบัติงาน ดังที่ จิราภรณ์ ศิริทวี (2542 : 5) ได้กล่าวว่า การพัฒนาครูให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงเป็นแนวทางที่จะพานักเรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้ โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืนโดยการเรียนรู้พลศึกษาจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2552 : 2)

การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษานั้น เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการศึกษาต้องเน้นกระบวนการจัดการศึกษาที่สำคัญ คือ มุ่งฝึกหัดให้มีการพัฒนาที่เหมาะสมของแต่ละคนยอมรับการเปลี่ยนแปลงความสามารถไปสู่การมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวมีสมรรถภาพทางกาย และมีพัฒนาการระดับของทักษะ ทั้งมีขนาดของร่างกายที่เจริญเติบโตเหมาะสม และใช้ความรู้เป็นฐานให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหา ได้คิดเป็นและมีความคิดสร้างสรรค์ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548 : 54)

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ เพราะนอกจากนักเรียนจะได้รับความสนุกสนาน ยังช่วยผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงาม ตลอดจนความมีวินัย ความมีน้ำใจ ความสามัคคีในหมู่คณะ และการรู้จักการแบ่งปันและความเสียสละได้อีกด้วย (ศรีวิทย์ ศรีมณี, 2556 : 9) การใช้เกมที่มีลักษณะการเล่นเน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย นักเรียนจะได้ใช้ทักษะทางกาย ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การทรงตัว ในการเล่นเกม ทำให้ได้ฝึกสมรรถภาพทางกาย เป็นการฝึกทักษะทางกาย ให้พร้อมสำหรับการเล่นกีฬา จึงมีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ครูผู้สอนที่ไม่มีวุฒิทางพลศึกษาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนพลศึกษาได้ เพราะรูปแบบการใช้เกมมีความเข้าใจง่าย กติกาไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน นักเรียนได้ฝึกสมรรถภาพทางกายขณะเล่นเกม และเป็นการเสริมสร้างพื้นฐานทางการกีฬาได้อีกทางหนึ่ง นักเรียนสามารถร่วมเล่นได้อย่างไม่มีข้อจำกัด แม้จะไม่มีพื้นฐานทางพลศึกษาก็สามารถร่วมเล่นเกมได้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในปัจจุบัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ประสบปัญหาในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ครูผู้สอนพลศึกษาในโรงเรียนระดับประถมศึกษาและโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นครูที่ไม่มีวุฒิการศึกษาทางพลศึกษา เนื่องจากขาดแคลนครูสาขาพลศึกษา ทำให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ จำเป็นต้องรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษาตามที่ได้รับมอบหมาย (สุวพร แสงรักษา, 2560 : ออนไลน์) ส่งผลให้ครูไม่สามารถฝึกทักษะทางการกีฬาให้นักเรียนได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากขาดความเชี่ยวชาญทางด้านพลศึกษา ดังนั้น เพื่อให้ครูสามารถสอนรายวิชาพลศึกษาได้ด้วยวิธีการที่ง่าย สนุกสนาน และผู้เรียนได้ฝึกทักษะทางการกีฬาอย่างถูกต้อง ครูจึงควรได้รับการพัฒนาให้สามารถจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาได้แบบครูที่จบทางพลศึกษา การใช้โปรแกรมเพื่อพัฒนาครูจึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจ เพราะโปรแกรมจะถูกออกแบบให้มีวิธีการหลากหลายวิธี เพื่อพัฒนาครูอย่างรอบด้าน ทั้งการวิเคราะห์หลักสูตร การออกแบบ และการจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ซึ่งจะช่วยให้ครูมีทักษะในการสอนและเกิดการพัฒนาตนเองได้ (สกวรัตน์ นิลเพชรพลอย, 2554 : 48) จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เพื่อช่วยเสริมสร้างความสามารถของครูให้จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียน ช่วยผู้สอนและผู้เรียนยังได้รับความสนุกสนานจากการเล่นร่วมกัน และเป็นการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
2. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
3. เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2
4. เพื่อพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัดของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1. ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ คือ เป็นผู้สำเร็จการศึกษา ตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาการบริหารการศึกษา หรือการวัดผลการศึกษา หรือหลักสูตรและการสอน และมีประสบการณ์ในการปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบและตัวชี้วัด มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเดินทางไปพบผู้ทรงคุณวุฒิด้วยตนเอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล นำแบบประเมินความเหมาะสมมาตรวจบันทึกผลคะแนน แล้วทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ระยะที่ 2 ศึกษาสภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

1. ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยมีรายละเอียดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

- 1.1 ประชากร ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 410 คน จาก 225 โรงเรียน
- 1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนพลศึกษา ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 230 คน จาก 70 โรงเรียน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด แบบสอบถามสภาพปัจจุบัน (ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ 0.414–0.894 และค่าความเชื่อมั่น 0.977) และแบบสอบถามสภาพที่พึงประสงค์ (ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ 0.312–0.834 และค่าความเชื่อมั่น 0.968)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองส่วนหนึ่ง ขอความร่วมมือจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ส่วนหนึ่ง และจัดส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์อีกส่วนหนึ่ง รวบรวมแบบสอบถามได้คืนมา จำนวน 210 ฉบับ (คิดเป็นร้อยละ 91.30)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 ศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ($PNI_{modified}$) จากค่าสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ เพื่อทราบลำดับความต้องการได้รับการพัฒนาของโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง เป็นการกำหนดทิศทางในการศึกษาวิธีการปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมของโรงเรียนต้นแบบ ศึกษาวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาจากโรงเรียนต้นแบบ 3 แห่ง โรงเรียนต้นแบบใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ เป็นโรงเรียนที่ผ่านการประเมินคุณภาพภายนอก รอบที่สาม จากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) และได้รับรางวัลชนะเลิศด้านการแข่งขันกีฬา

ในระดับเขตพื้นที่การศึกษา หรือระดับประเทศ และมีครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีวุฒิการศึกษาทางพลศึกษา

1. ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้บริหารและครูผู้สอนพลศึกษาของโรงเรียนต้นแบบ จำนวน 9 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ทำการสัมภาษณ์เกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติในการวิเคราะห์หลักสูตร การจัดการเรียนรู้พลศึกษา การวัดและประเมินผลพลศึกษา และวิธีการพัฒนาครู
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการสรุปข้อมูลเชิงพรรณนา

ระยะที่ 4 พัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูแล้วได้นำโปรแกรมไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรม

1. ผู้ให้ข้อมูล คือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน มีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิดังนี้ เป็นผู้สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาการบริหารการศึกษา หรือการวัดผลการศึกษา หรือหลักสูตรและการสอน มีประสบการณ์ในการปฏิบัติหน้าที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครู มีลักษณะเป็นแบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยเดินทางไปพบผู้ทรงคุณวุฒิด้วยตนเอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล นำแบบประเมินความเหมาะสมมาตรวจบันทึกผลคะแนน แล้วทำการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

สรุปผล

1. ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด และมีผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ รายละเอียดดังนี้
 - 1.1 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ 17 ตัวชี้วัด ดังนี้
 - 1.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร 2 ตัวชี้วัด สรุปได้ดังนี้ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง และลำดับความสำคัญของเนื้อหาสาระการเรียนรู้แกนกลางได้
 - 1.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา 4 ตัวชี้วัด สรุปได้ดังนี้ วิเคราะห์เชื่อมโยงความสอดคล้องและมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ ระหว่างสาระการเรียนรู้แกนกลางและคำอธิบายรายวิชา เพื่อนำสู่การจัดการเรียนรู้ได้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อวัดและประเมินผู้เรียนด้านพุทธิพิสัยด้านทักษะพิสัยและด้านจิตพิสัยได้
 - 1.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา 2 ตัวชี้วัด สรุปได้ดังนี้ กำหนดประเภทกีฬาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และคำอธิบายรายวิชา และวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละประเภทกีฬาได้
 - 1.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน 5 ตัวชี้วัด สรุปได้ดังนี้ มีการวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ด้านความพร้อมด้านสติปัญญา ด้านพฤติกรรมด้านร่างกายและจิตใจ และด้านความพร้อมด้านสังคม
 - 1.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ 4 ตัวชี้วัด สรุปได้ดังนี้ วิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในแต่ละเกม และทักษะทางการกีฬาสอดคล้องกับเกมได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมและเกมในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาได้

- 1.2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ 12 ตัวชี้วัด ดังนี้
- 1.2.1 ชั้นเตรียม 3 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นเตรียมได้
- 1.2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต 3 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ มีการอธิบายทฤษฎีและวิธีการเล่นเกม สาธิตวิธีการเล่นเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นอธิบายและสาธิตได้
- 1.2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้ 3 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ ออกแบบการเล่นเกมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง วิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยาก และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นการร่วมเล่นและการใช้ได้
- 1.2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ 3 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ ออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม ขั้นตอนสรุปปฏิบัติ และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติได้
- 1.3 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ 16 ตัวชี้วัด ดังนี้
- 1.3.1 การวัดความรู้ 6 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำ ความเข้าใจ การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้
- 1.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ 5 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้ การกระทำตาม แบบการหาความถูกต้อง การกระทำอย่างต่อเนื่อง และการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ
- 1.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ 5 ตัวชี้วัด สรุไปได้ดังนี้ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ด้านการรับรู้ การตอบสนอง การรู้คุณค่า การจัดระบบ และด้านลักษณะนิสัย
- ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ ปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมและผลการประเมินความเหมาะสม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 5 คน

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา			
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	3.90	0.74	มาก
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	4.05	0.76	มาก
1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	3.70	1.06	มาก
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	4.00	0.82	มาก
1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	3.85	0.75	มาก
รวม	3.93	0.80	มาก

ตาราง 1 (ต่อ)

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ผลการประเมินความเหมาะสม		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม			
2.1 ชั้นเตรียม	4.07	0.80	มาก
2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต	4.27	0.70	มาก
2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้	3.80	0.56	มาก
2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	4.40	0.63	มาก
รวม	4.13	0.70	มาก
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม			
3.1 การวัดความรู้	4.10	0.66	มาก
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	4.32	0.69	มาก
3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	4.00	0.58	มาก
รวม	4.14	0.65	มาก
รวมเฉลี่ย	4.06	0.73	มาก

ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบ โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.06$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านมีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ปรากฏผลดังในตาราง 2

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมและรายด้าน

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาวิชา						
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	3.47	0.51	ปานกลาง	3.98	0.61	มาก
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา	3.33	0.47	ปานกลาง	4.31	0.65	มาก
1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	3.11	0.40	ปานกลาง	4.25	0.63	มาก
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	3.23	0.68	ปานกลาง	3.97	0.96	มาก

ตาราง 2 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม	ระดับความคิดเห็น					
	สภาพปัจจุบัน			สภาพที่พึงประสงค์		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	3.11	0.67	ปานกลาง	4.23	0.56	มาก
รวม	3.24	0.60	ปานกลาง	4.14	0.74	มาก
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม						
2.1 ชั้นเตรียม	3.22	0.75	ปานกลาง	4.31	0.81	มาก
2.2 ชั้นอธิบายและสาธิต	3.23	0.77	ปานกลาง	4.54	0.82	มากที่สุด
2.3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้	3.10	0.66	ปานกลาง	4.42	0.81	มาก
2.4 ชั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	2.97	0.50	ปานกลาง	4.38	0.85	มาก
รวม	3.13	0.69	ปานกลาง	4.41	0.83	มาก
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม						
3.1 การวัดความรู้	3.31	0.87	ปานกลาง	4.10	0.98	มาก
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	3.09	0.88	ปานกลาง	4.62	0.67	มากที่สุด
3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	2.75	0.73	ปานกลาง	4.02	0.96	มาก
รวม	3.07	0.87	ปานกลาง	4.24	0.92	มาก
รวมเฉลี่ย	3.15	0.73	ปานกลาง	4.25	0.84	มาก

จากตาราง 2 พบว่าด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.24$) และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.14$) ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.13$) และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.41$) ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีสภาพปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.07$) และมีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.24$)

3. ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผลการศึกษาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น ปรากฏผลดังในตาราง 3

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมโดยรวมและรายด้าน

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม	I	D	$PNI_{modified}$	ลำดับความ ต้องการจำเป็น
1. การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา				
1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร	3.98	3.47	0.15	5
1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา	4.31	3.33	0.29	3
1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	4.25	3.11	0.37	1
1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	3.97	3.23	0.23	4
1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	4.23	3.11	0.36	2
2. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม				
2.1 ขั้นเตรียม	4.31	3.22	0.34	4
2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต	4.54	3.23	0.40	3
2.3 ขั้นการเล่นและการใช้	4.42	3.10	0.42	2
2.4 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	4.38	2.97	0.47	1
3. การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบใช้เกม				
3.1 การวัดความรู้	4.10	3.31	0.24	3
3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ	4.62	3.09	0.49	1
3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	4.02	2.75	0.46	2

จากตาราง 3 สรุปได้ว่า ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา มีลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ($PNI_{(modified)} = 0.37$) การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ ($PNI_{(modified)} = 0.36$) การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา ($PNI_{(modified)} = 0.29$) การวิเคราะห์ผู้เรียน ($PNI_{(modified)} = 0.23$) และการวิเคราะห์หลักสูตร ($PNI_{(modified)} = 0.15$)

ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ($PNI_{(modified)} = 0.47$) ขั้นการเล่นและการใช้ ($PNI_{(modified)} = 0.42$) ขั้นอธิบายและสาธิต ($PNI_{(modified)} = 0.40$) และขั้นเตรียม ($PNI_{(modified)} = 0.34$)

ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม เรียงลำดับความต้องการจำเป็น ได้ดังนี้ การวัดทักษะปฏิบัติ ($PNI_{(modified)} = 0.49$) การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ ($PNI_{(modified)} = 0.46$) การวัดความรู้ ($PNI_{(modified)} = 0.24$)

3.2 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สรุปได้ดังนี้

3.2.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา

3.2.1.1 การวิเคราะห์หลักสูตร ควรมีการวิเคราะห์หลักสูตรที่ใช้อย่างละเอียดโดยเริ่มตั้งแต่การศึกษา จุดมุ่งหมายของหลักสูตร สารการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ชั้น ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางให้ครบถ้วน วิเคราะห์ความสัมพันธ์ แล้วเรียงลำดับเนื้อหาตามความสำคัญเพื่อสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้

3.2.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา การศึกษาเนื้อหาวิชาจากคำอธิบายรายวิชา ผู้สอนควรต้อง วิเคราะห์สิ่งที่ต้องพัฒนาผู้เรียนที่พบจากคำอธิบายรายวิชาที่กำหนดให้ ในด้านพัฒนาการเรียนรู้ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ประเภทกีฬาที่เรียน ด้านทักษะการดำเนินชีวิต ด้านเจตคติ วิเคราะห์ร่วมกับตัวชี้วัด และนำสู่การเขียนจุดประสงค์

3.2.1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา ศึกษาประเภทกีฬาตามที่หลักสูตรกำหนด แล้วทำการวิเคราะห์ ทักษะทางการกีฬา ที่ต้องใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น

3.2.1.4 การวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาเกี่ยวกับผู้เรียนว่ามีความพร้อมสำหรับการเรียนหรือไม่ โดยควรศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนในด้านความรู้ความสามารถและประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ด้านพฤติกรรม ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสังคม

3.2.1.5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ จากผลการวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาตามประเภทกีฬา ที่หลักสูตรกำหนด ผู้สอนสามารถเลือกใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะทางการกีฬาตามที่กำหนดได้ และสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ ของการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะทางการกีฬา และพัฒนาด้านเจตคติของผู้เรียน

3.2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2.2.1 ขั้นเตรียม การสอนพลศึกษาแบบใช้เกมในขั้นเตรียมครูจะต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์และเตรียม ความพร้อมของสถานที่ ในกรณีที่มีการจัดสถานที่ให้พร้อมสำหรับการทำกิจกรรม

3.2.2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต การอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกม ควรอธิบายกฎ กติกาของการเล่นเกม ให้นักเรียนเข้าใจก่อนที่จะเริ่มเล่นเกม โดยอาจให้ตัวแทนนักเรียนร่วมอธิบายและสาธิตวิธีการเล่นเกมด้วยได้ และควรมีการ ทดลองปฏิบัติก่อนการเล่นเกม

3.2.2.3 ขั้นการเล่นและการใช้ การเริ่มเล่นเกมครูควรเน้นย้ำให้นักเรียนให้ความสำคัญกับเรื่องของ การรักษาความปลอดภัย และในการเล่นอาจเพิ่มความสนุกสนานด้วยการแข่งขัน และบทลงโทษเล็ก ๆ น้อย ๆ

3.2.2.4 ขั้นสรุปและสุขปฏิบัติ หลังจากการทำกิจกรรมแล้วครูควรสรุปทักษะทางการกีฬาที่ได้จาก การปฏิบัติ และเชื่อมโยงถึงทักษะที่ใช้ในการเล่นกีฬาประเภทนั้น การปฏิบัติตนในการดูแลสุขอนามัยของนักเรียน

3.2.3 การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

3.2.3.1 การวัดความรู้ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษาที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการ วัดด้านความรู้ ได้แก่ การวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ บลูม (Bloom's Taxonomy) จำแนกเป็น 6 ระดับ คือ 1) ความรู้/ความจำ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การประเมินค่า (Evaluation)

3.2.3.2 การวัดทักษะปฏิบัติ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษาที่สำคัญมาใช้เป็นหลัก ในการวัดด้านทักษะ ได้แก่ ทฤษฎีของบลูม ที่ได้จำแนกพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยเป็น 5 ระดับ คือ 1) การรับรู้ 2) การกระทำ ตามแบบ 3) การหาความถูกต้อง 4) การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจ และ 5) การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ

3.2.3.3 การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ อาจทำการจำแนกการวัดด้านเจตคติออกเพื่อให้ครอบคลุม ตามพฤติกรรม ได้แก่ 1) การรับรู้ 2) การตอบสนอง 3) การรู้คุณค่า 4) การจัดระบบ 5) ลักษณะนิสัย

3.2.4 ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูที่ได้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบ และนำมาประยุกต์ใช้ในโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ได้แก่ การอบรมให้ความรู้ การฝึกการปฏิบัติ การทดลองนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศการจัดการเรียนรู้

4. ผลการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.1 องค์ประกอบของโปรแกรม ประกอบด้วย

4.1.1 บริบทของโปรแกรม ได้แก่

ชื่อโปรแกรม : โปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

กลุ่มเป้าหมาย : ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด : 37 ชั่วโมง

4.1.2 ความมุ่งหมายของโปรแกรม มี 3 ข้อ คือ

- 1) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาสามารถวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหาวิชาได้
- 2) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาสามารถจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมได้
- 3) ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาสามารถวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมได้

4.1.3 แผน/กิจกรรม กิจกรรมของโปรแกรม ประกอบด้วย 1) อบรมให้ความรู้ 2) ฝึกการปฏิบัติ 3) ทดลองนำไปใช้ 4) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ 5) นิเทศการจัดการเรียนรู้ และ 6) สรุปผล

4.1.4 วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/การประเมินผลโปรแกรม

- 1) สื่อที่ใช้ ได้แก่ เอกสารประกอบการอบรม วีดิทัศน์ แบบฝึกปฏิบัติ
- 2) วัดและประเมินผลโดยการทดสอบอัตนัย และการตรวจแบบฝึกปฏิบัติ

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ปรากฏผลดังตาราง 4

ตาราง 4 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
1. บริบทของโปรแกรม						
1.1 ชื่อโปรแกรม	4.20	0.45	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 กลุ่มเป้าหมาย	4.00	0.71	มาก	4.40	0.89	มาก
1.3 ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด	4.40	0.89	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
2. ความมุ่งหมายของโปรแกรม	4.60	0.55	มากที่สุด	4.80	0.45	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

รายการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
3. แผน/กิจกรรม						
3.1 ภาพรวมของโปรแกรม	3.80	0.45	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด
4. วิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/การประเมินผลโปรแกรม						
4.1 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหารายวิชา หน่วยที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหารายวิชา หน่วยที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหาวิชา	4.00	0.71	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหาวิชา หน่วยที่ 3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา	4.40	0.55	มาก	4.40	0.55	มาก
4.4 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหาวิชา หน่วยที่ 4 การวิเคราะห์ผู้เรียน	4.60	0.55	มากที่สุด	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 โมดูลการวิเคราะห์และเนื้อหาวิชา หน่วยที่ 5 การกำหนดเกมและวัตถุประสงค์	4.40	0.55	มาก	4.40	0.55	มาก
4.6 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 1 ชั้นเตรียม	4.00	0.71	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด
4.7 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 2 ชั้นอธิบายและสาธิต	3.80	0.45	มาก	4.60	0.55	มากที่สุด
4.8 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 3 ชั้นการร่วมเล่นและการใช้	4.80	0.45	มากที่สุด	4.40	0.55	มาก
4.9 โมดูลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 4 ชั้นสรุปและสุขปฏิบัติ	4.20	0.84	มาก	4.20	0.84	มาก
4.10 โมดูลการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 1 การวัดความรู้	4.00	1.00	มาก	4.80	0.45	มากที่สุด
4.11 โมดูลการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 2 การวัดทักษะปฏิบัติ	3.60	0.55	มาก	3.80	0.45	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

รายการ	ความเหมาะสม			ความเป็นไปได้		
	\bar{x}	S.D.	ระดับ	\bar{x}	S.D.	ระดับ
4.12 โมดูลการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม หน่วยที่ 3 การวัด เจตคติต่อการจัดการเรียนรู้	3.80	0.84	มาก	4.20	0.45	มาก
รวม	4.20	0.69	มาก	4.51	0.57	มาก

จากตาราง 4 ผลการประเมินโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าโดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.20$) และมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในมาก ($\bar{x} = 4.51$)

อภิปรายผล

ผลการวิจัย การพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาองค์ประกอบและตัวชี้วัด การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบและตัวชี้วัดของการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 12 องค์ประกอบ 45 ตัวชี้วัด ดังนี้

1.1 ด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหารายวิชา ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การวิเคราะห์หลักสูตร การวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬา การวิเคราะห์ผู้เรียน และการกำหนดเกมและวัตถุประสงค์ การวิเคราะห์หลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็น ก่อนที่จะจัดการเรียนรู้ครูจำเป็นต้องวิเคราะห์หลักสูตรให้เกิดความเข้าใจชัดเจน เพื่อทราบถึงความมุ่งหมายของหลักสูตรคืออะไร เนื้อหารายวิชามีขอบเขตอย่างไร ทักษะทางการกีฬาที่ต้องสอนหรือต้องใช้ในการเรียนมีอะไรบ้าง โดยความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์รายวิชานี้จะทำให้ทราบแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า จะกำหนดเกมในรูปแบบใดที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ นอกจากวิเคราะห์เนื้อหารายวิชาแล้ว ครูยังต้องทำการวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อศึกษาความแตกต่างเบื้องต้นของผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม พฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งการทำความเข้าใจผู้เรียน จะทำให้เกิดการเตรียมการแก้ไขหรือรับมือในกรณีที่ผู้เรียนมีความแตกต่างด้านร่างกาย สุขภาพ หรือความพร้อมในการเรียนได้ เมื่อครูทำการวิเคราะห์หลักสูตร รายวิชา วิเคราะห์ผู้เรียนแล้ว จะเป็นการกำหนดเกมที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมที่สามารถเป็นเป้าหมายที่พัฒนาผู้เรียนได้ตรงตามความมุ่งหมายของหลักสูตร สอดคล้องกับ ทองคุณ หงส์พันธุ์ (2542 : 96) ซึ่งได้ให้หลักการจัดการเรียนรู้เป็นบัญญัติไว้ว่า ผู้สอนจะต้องศึกษาหลักสูตรให้กระจ่าง วางแผนการจัดการเรียนรู้ให้ดี และมีกิจกรรม/ทำอุปกรณ์ เป็นการเตรียมการจัดการเรียนรู้ เพราะการวิเคราะห์หลักสูตรจะเป็นการทำความเข้าใจความมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ และทราบทิศทางที่จะพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

1.2 ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ขั้นตอนเตรียม คือ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และรายละเอียดของเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ขั้นตอนเตรียมได้ ขั้นตอนอธิบายและสาธิต คือ การอธิบายกติกาและวิธีการเล่นเกม สาธิตวิธีการเล่นเกม และจัดการเรียนรู้พลศึกษา

แบบใช้เกมขั้นอธิบายและสาธิตได้ ขั้นการเล่นและการใช้ ได้แก่ ออกแบบการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างทั่วถึง วิธีการเล่นเกมจากง่ายไปยาก และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ขั้นการเล่นและการใช้ได้ ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ได้แก่ การออกแบบการสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม ขั้นตอนสรุปปฏิบัติ และจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ซึ่งแต่ละองค์ประกอบมีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ สอดคล้องกับ สกุล โสรจัจ (2539 : 34) ซึ่งได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นอธิบายและสาธิต 3) ขั้นการเล่นและขั้นใช้ 4) ขั้นส่งเสริม และ 5) ขั้นสรุปและประเมินผล เพราะการจัดการศึกษาพลศึกษาที่ครอบคลุมขั้นตอนทั้ง 5 ขั้นตอนดังกล่าว เป็นการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบตั้งแต่การเตรียมการสอน การปฏิบัติการสอน และการให้คำแนะนำหลังการสอน

1.3 ด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้ การวัดความรู้ ได้แก่ สร้างข้อสอบเพื่อวัดพฤติกรรมความรู้/ความจำ ความเข้าใจ การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้ การวัดทักษะปฏิบัติ ได้แก่ มีเกณฑ์วัดทักษะปฏิบัติด้านการรับรู้ การกระทำตามแบบ การหาความถูกต้อง การกระทำอย่างต่อเนื่อง และการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ การวัดเจตคติต่อการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ มีเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนด้านการรับรู้ การตอบสนอง การรู้คุณค่า การจัดระบบ และด้านลักษณะนิสัย เนื่องจากการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีการจัดการเรียนรู้ทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ การวัดและประเมินผลครูจึงจะต้องวัดทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะปฏิบัติ และด้านเจตคติ ซึ่งการวัดและประเมินผลผู้เรียนทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ มีความสอดคล้องตามแนวคิดการวัดและประเมินผลผู้เรียนของ บลูม (Bloom's Taxonomy) จำแนกเป็น 6 ระดับ คือ 1) ความรู้/ความจำ (Knowledge) 2) ความเข้าใจ (Comprehension) 3) การนำความรู้ไปประยุกต์/การนำไปใช้ (Application) 4) การวิเคราะห์ (Analysis) 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) และ 6) การประเมินค่า (Evaluation) และการวัดทักษะปฏิบัติ อาจนำหลักการหรือทฤษฎีทางการวัดผลการศึกษาที่สำคัญมาใช้เป็นหลักในการวัดด้านทักษะ ได้แก่ ทฤษฎีของบลูม ที่ได้จำแนกพฤติกรรมด้านทักษะที่สลับเป็น 5 ระดับ คือ 1) การรับรู้ 2) การกระทำตามแบบ 3) การหาความถูกต้อง 4) การกระทำอย่างต่อเนื่อง หลังจากตัดสินใจ และ 5) การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งการวัดทักษะปฏิบัตินี้ มีความสำคัญและจำเป็นสำหรับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา เพราะพลศึกษาเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติ และเพื่อให้ทราบผลการสอนทักษะทางการกีฬาโดยใช้เกม ผู้สอนควรได้มีการทดสอบทักษะทางการกีฬาหรือสมรรถภาพของนักเรียน โดยอาจทดสอบระหว่างก่อนเรียน-หลังเรียน หรือทดสอบเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่สอนปกติกับกลุ่มที่สอนด้วยเกม สอดคล้องกับการศึกษาของ Valantine & Sporis (2017) ได้ศึกษาผลเกี่ยวกับการใช้เกมบุคที่แตกต่างกันต่อการออกกำลังกายในเด็กโรงเรียนประถมศึกษา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อสำรวจผลกระทบประโยชน์ของเกมที่มีต่อการออกกำลังกายในเด็กโรงเรียนประถมศึกษา ผลการเปรียบเทียบพบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่าเกมเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมรรถภาพทางกายของเด็กในโรงเรียนประถมศึกษาเพราะผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าวิธีการนี้ส่งผลต่อสมรรถภาพทางกาย มากกว่าการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

ผลการประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบใช้เกมโดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านการวิเคราะห์หลักสูตรและเนื้อหา ด้านขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม และด้านการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยรวมมีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีสภาพปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน และมีสภาพที่พึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีสภาพที่พึงประสงค์อยู่ในระดับมากทุกด้าน

3. ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

ผลการศึกษาวิธีการพัฒนาครูที่ได้จากการศึกษาโรงเรียนต้นแบบ และนำมาประยุกต์ใช้ในโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 ได้แก่ การอบรมให้ความรู้ การฝึกการปฏิบัติ การทดลองนำไปใช้ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการนิเทศการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการให้ความรู้แก่ผู้รับการพัฒนา ฝึกการปฏิบัติให้ลองปฏิบัติได้จริง และตรวจสอบความถูกต้องด้วยการนิเทศการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับการศึกษาของ วณิช นิรันตรานนท์ (2552 : 106) ซึ่งได้ศึกษารูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ที่มีประสิทธิผลสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในเขตบริการ ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 1 โดยการพัฒนากลุ่มสมรรถนะที่ 2 สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยใช้กิจกรรมหลักในการพัฒนา 3 กิจกรรมหลัก คือ 1) การฝึกอบรม 2) การชี้แจง และ 3) การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลการวิจัยพบว่า หลังการอบรมของครูผู้เขารวมพัฒนาสมรรถนะมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนการอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการพัฒนาโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2

4.1 องค์ประกอบของโปรแกรมประกอบด้วย บริบทของโปรแกรม ได้แก่ ชื่อโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาที่ใช้ทั้งหมด ความมุ่งหมายของโปรแกรม แผน/กิจกรรม และวิธีดำเนินโปรแกรม/สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม/ การประเมินผลโปรแกรม สอดคล้องกับการศึกษาของ ชัชวาลย์ รัตนพร (2556 : 164-171) ได้ศึกษาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการและเหตุผล 2) จุดมุ่งหมายของโปรแกรม 3) โครงสร้างของโปรแกรม 4) เนื้อหาสาระในการฝึกอบรม 5) วิธีการหรือขั้นตอนการฝึกอบรม 6) สื่อประกอบการฝึกอบรม 7) การประเมินผล

4.2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโปรแกรมพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม สำหรับสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 2 โดยผู้ทรงคุณวุฒิพบว่าโดยรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก และมีความเป็นไปได้โดยรวมอยู่ในมาก สอดคล้องกับ ชานานันต์ ตี๋ยิ่ง (2556 : 225-229) ได้ศึกษาโปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 องค์ประกอบ คือ 1) หลักการของโปรแกรม 2) จุดหมายของโปรแกรม 3) สมรรถนะที่ต้องการจะเกิดขึ้นตามจุดหมายของโปรแกรม 4) สารที่ใช้พัฒนา 5) กิจกรรมที่ใช้พัฒนา และ 6) แนวทางการประเมินผลตามโปรแกรม โดยโปรแกรมดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญประเมินโดยใช้เกณฑ์ Joint Committee พบว่าโปรแกรมมีความเป็นประโยชน์ มีความเป็นไปได้ มีความสมเหตุ สมผล และมีความถูกต้องแม่นยำอยู่ในระดับมากทุกด้าน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ด้านผู้บริหาร ผู้บริหารเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาบุคลากรครู ให้เกิดผลสำเร็จ โดยผู้บริหารควรให้ความสำคัญและให้การส่งเสริม มอบหมายนโยบายอย่างชัดเจนเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม โดยในการพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม ผู้บริหารควรเป็นมอบหมายและแต่งตั้งผู้รับผิดชอบอย่างชัดเจน และกำหนด

วันที่ชัดเจนในการตรวจสอบและติดตามผลงาน รวมถึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาโดยให้บุคลากรทุกคนได้มีส่วนในการพัฒนาอย่างทั่วถึง

1.2 ด้านครู การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา มีธรรมชาติของวิชาเป็นวิชาปฏิบัติ ดังนั้น ครูควรมีความรู้ในการพัฒนาทักษะทางการกีฬาเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ก่อนจัดการเรียนรู้ ครูควรได้ศึกษาคู่มือโปรแกรม เพื่อให้เกิดความเข้าใจและจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมควรเลือกใช้เกมที่เหมาะสมกับทักษะทางการกีฬาที่ต้องการพัฒนา ซึ่งครูอาจนำเกมที่จะใช้มาปรึกษาวិทยากรหรือผู้รู้เพื่อพิจารณาความเหมาะสม

1.3 การวิเคราะห์ทักษะทางการกีฬาจากกีฬาแต่ละประเภทที่กำหนดให้ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา สามารถวิเคราะห์และใช้ได้จนกว่าจะมีการปรับเปลี่ยนหลักสูตร โดยผู้สอนอาจปรับเปลี่ยนเกมใหม่ให้หลากหลายขึ้น เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

1.4 ผู้สอนสามารถคิดเกมเพื่อพัฒนาทักษะทางการกีฬาขึ้นได้ด้วยตนเอง เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมแบบบูรณาการเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกมบูรณาการกับวิชาภาษาอังกฤษ โดยนำคำศัพท์หรือบทสนทนาภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการกีฬามารวมบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผู้เรียน สำหรับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบใช้เกม โดยเฉพาะ ได้แก่ เครื่องมือวัดทักษะทางการกีฬาที่สอดคล้องกับทักษะทางการกีฬาที่ใช้ในเกมนั้น และมีการกำหนดเกณฑ์วัดและประเมินผลที่ชัดเจน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *คู่มือการบริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นนิติบุคคล*. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- จิราภรณ์ ศิริทวี. (2542). *การเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พริ้นท์.
- ชัชวาล รัตนพร. (2556). *โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะการเป็นวิทยากรนันทนาการของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา*. ดุษฎีนิพนธ์ การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและพัฒนาการศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทองคุณ หงศ์พันธุ์. (2542). *สอนดีต้องมีหลัก*. กรุงเทพฯ: แสงสว่างการพิมพ์.
- ธนานันต์ ดีอิง. (2556). *โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน*. ดุษฎีนิพนธ์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วณิช นรินทร์านนท์. (2552). *รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่มีประสิทธิผลสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในเขตบริการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 1*. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *หลักการพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ.
- ศรีวิชัย ศรีมณี. (2556). *เกมและเกมนำ*. กรุงเทพฯ: อาร์ ที พี พริ้นติ้ง.

- สกาวิรัตน์ นิลเพชรพลอย. (2554). พฤติกรรมของผู้บริหารสถานศึกษาตามการรับรู้ของครู การศึกษาสภาพปัญหา การพัฒนาบุคลากรของโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองในจังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา. ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- สกุล โสร้จจ. (2539). เกม. มหาสารคาม: วิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดมหาสารคาม.
- สุวพร แสงรักษา. (2560). สภาพและปัญหาการสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การประถมศึกษาแห่งชาติ. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2560, จาก www.researchgate.net
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2552). ทศวรรษที่สองของการปฏิรูปการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- Valantine, I. M., Dejan & Sporis, G. (2017). Effects of invasion games on physical fitness in primary school children. *EQOL Journal*, 9(1), 15-22.