

รูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสมรรถนะ
ด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น
ของผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ณัฐสรวงกร คงจุฬากุล และพลพิพัฒน์ สุขพัฒน์ธิ*
คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วันที่รับบทความ 1 มีนาคม พ.ศ. 2567

วันที่แก้ไขบทความ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2567

วันที่ตอบรับบทความ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาหาแนวทางและสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ และ 2) ศึกษาผลของรูปแบบ เป็นการวิจัยและพัฒนา วิธีการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย 1) การสร้างและพัฒนาแบบฯ ซึ่งมีองค์ประกอบ 6 ส่วน ได้แก่ 1.1 ชื่อแผนการเรียนรู้ 1.2 จำนวนคาบเรียน 1.3 สมรรถนะการเรียนรู้ 1.4 กิจกรรมการเรียนรู้ 1.5 สื่อการเรียนรู้และ 1.6 การประเมินผล โดยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตามมาตรฐานของ American Evaluation Association (AEA) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่ามีค่ามัธยฐานเท่ากับ 5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอตล์ 0.00 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดสมรรถนะของผู้เรียน ซึ่งได้ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง ตรวจสอบความเชื่อมั่นอำนาจจำแนก และความยาก ได้ค่าดังนี้ .50, .70, .20 และ .20-.80 ตามลำดับ พร้อมทั้งนำร่องใช้เพื่อตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินผลรูปแบบฯ ด้วยกระบวนการถอดบทเรียน After Action Review (AAR) และ 2) ทดลองใช้และประเมินผลการพัฒนาแบบฯ กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 20 คน ทำการทดลองสอนจำนวน 10 คาบเรียน คาบละ 90 นาที วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบผลก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติ Paired Sample t-test พบว่า หลังการทดลองผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา มีสมรรถนะสูงขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ; สมรรถนะผู้เรียน

* ผู้รับผิดชอบบทความ: pholpiphat.su@sed.tu.ac.th

Planning Recreational Learning Activities to Foster Critical Thinking, Problem-Solving, and Collaboration Competencies in Secondary Education

Natsuangkorn Kongchulagul and Pholphiphat Sukpattee*
Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University

Received 1 March 2024

Received in revised 14 October 2024

Accepted 6 November 2024

Abstract

This research 1) formulated guidelines for a learning management model; 2) constructed the model; and 3) examined its results. Research methods included developing a model, consisting of : a) a learning plan title, b) class sessions, c) learning competencies, d) learning activities, e) studying media, and f) evaluation. The quality of the instruments was verified by experts, following the standards of the American Evaluation Association (AEA), with a median value of 5.00 and interquartile range (IQR) of 0.00. Data were collected by formative, including student competency, measures. Content accuracy was checked by analyzing values from the consistency index, with reliability, discriminatory power, and difficulty attaining values of .50, .70, .20 and .20-.80, respectively. The quality of evaluation form was verified by pilot use through the process of extracting lessons using the After Action Review (AAR), as well as model development trial and evaluation. The sample group of 20 participants, chosen by purposive selection, was taught ten 90-minute lessons. Data was compared before and after the program using the paired sample t-test. The results showed that, post-experiment, secondary school students had higher competency than before, with a statistical significance at the .05 level.

Keywords: planning recreational learning activities; student competencies

* Corresponding author: pholphiphat.su@sed.tu.ac.th DOI: 10.14456/tujournal.2025.26

เนื้อหา

การศึกษาเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาในทุกประเทศ ได้รับการคาดหวังให้ทำหน้าที่ต่าง ๆ ที่เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ เป็นส่วนช่วยในการเพิ่มความเท่าเทียมในสังคมและเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างอาชีพ ซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและความเจริญรุ่งเรืองของประเทศแต่ในสภาวะการณ์ปัจจุบันทั่วโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยต้องจัดการศึกษาให้ทันกับสถานการณ์โลกที่เต็มไปด้วยความรู้และข้อมูลที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งต้องวางแผนการผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศให้ก้าวทันต่อกระแสอาชีพในปัจจุบัน และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในอนาคต (คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2560)

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564 ได้กล่าวถึงสถานการณ์และแนวโน้มของสังคมไทยทางด้านคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ของคนไทย พบว่ายังอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ คนไทยได้รับโอกาสทางการศึกษาสูงขึ้น โดยมีจำนวนปีการศึกษาเฉลี่ยของประชากรวัยแรงงานอายุ 15-19 ปี เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 8.8 ปี ในปี 2551 เป็น 9.3 ปี ในปี 2558 ข้อจำกัดที่สำคัญของการศึกษาไทยทั้งปัญหาเรื่องหลักสูตรและระบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการท่องจำทำให้ขาดความคิดสร้างสรรค์ ปัจจัยสนับสนุนการจัดการเรียนรู้และครูที่มีคุณภาพยังกระจายไม่ทั่วถึง โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลซึ่งเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ โดยพัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดงาน ปรับกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กมีการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัย เน้นพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ด้านวิศวกรรมศาสตร์ ด้านคณิตศาสตร์ ด้านศิลปะ และด้านภาษาต่างประเทศ สนับสนุนให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียนที่เอื้อต่อการพัฒนา และทักษะชีวิตและทักษะการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง อาทิ การอ่าน การบำเพ็ญประโยชน์ทางสังคม การดูแลสุขภาพ การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม การวางแผนชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562)

การพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิต การทำงาน การเรียนรู้และการแก้ปัญหา รวมทั้งการปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และความต้องการใหม่ของสังคมและโลก มุ่งเน้นผลที่จะเกิดกับผู้เรียนในด้านของความสามารถของผู้เรียนในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวม ในการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหา และการใช้ชีวิต เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เรียนรู้ เพื่อให้สามารถใช้ได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง เป็นการเรียนเพื่อใช้ประโยชน์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

การจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มุ่งเน้นการเสริมสร้างความรู้ความสามารถและสมรรถนะของผู้เรียน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงของโลก โรงเรียนจึงออกแบบและพัฒนาหลักสูตรให้เป็นต้นแบบด้านนวัตกรรมการศึกษา ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึง

ปรากฏการณ์ทางสังคม สามารถบูรณาการองค์ความรู้และทักษะต่าง ๆ พัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ตลอดจนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นพบศักยภาพของตนเองและสามารถออกแบบการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อย่างเหมาะสม นอกจากนั้นแล้วยังมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านปัญญา (head) ด้านทักษะ (hands) และด้านจิตใจ (heart) โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ อันเป็นความรู้ใหม่และสามารถใช้ความรู้เดิมมาให้เกิดผลต่อสิ่งที่เป็นความรู้ใหม่ได้อย่างเหมาะสม และเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการพัฒนาจิตใจเพื่อเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงในชีวิต กล่าวเผชิญกับความล้มเหลว มองปัญหาและอุปสรรคเป็นเรื่องท้าทาย และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ (หลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น, 2563)

กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่พัฒนาอารมณ์ สนุกสนานหรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น กิจกรรม ศิลปหัตถกรรม การอ่าน-เขียน กิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งานอดิเรก เกม กีฬา การละคร ดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ และนันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ร่างกายแข็งแรง สุขภาพจิตดี และผ่อนคลายความเครียด สนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความสุข สร้างความรัก ความสามัคคีให้เกิดขึ้นในครอบครัว ชุมชน และสังคม ช่วยลดปัญหาทางสังคม (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย, 2556) และยังสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาสมรรถนะในตนเอง ดังที่ ความมุ่งหมายของกิจกรรมนันทนาการได้กล่าวไว้ในข้างต้น การมีรูปแบบของกิจกรรมนันทนาการที่ หลากหลายนั้นจะช่วยให้เกิดการส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาต่อยอดไปสู่การพัฒนาสมรรถนะให้เกิดกับ ผู้เรียนได้

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และด้านการ ทำงานร่วมกับผู้อื่นของผู้เรียน มีความสำคัญต่อผู้เรียนเป็นการวางรากฐานให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ พื้นฐานเพื่อการดำรงชีวิตและพัฒนาศักยภาพของตนเอง การเข้าใจตัวตน มีทักษะในการดำเนินชีวิต นอกจากนี้นักคาดหวังให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง เกิดความ คิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์กับตนเอง สังคม สามารถบูรณาการเข้ากับชีวิตประจำวันได้ อย่างเหมาะสม เติบโตอย่างมีคุณภาพ และมีชีวิตที่สมบูรณ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อนำเสนอแนวทางและสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้เรียน ด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาผู้เรียน และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีในระดับ ชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลของการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้เรียนด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาผู้เรียน และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีในระดับ ชั้นมัธยมศึกษา

ประโยชน์ของการวิจัย

ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาผู้เรียน และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้

แนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเพื่อพัฒนาผู้เรียนในชั้นเรียนและโรงเรียนทำได้หลายทาง โดยมี 6 แนวทางซึ่งครูสามารถเลือกใช้ตามความพร้อมและบริบทโรงเรียนและความถนัดของตน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565) โดยผู้วิจัยใช้แนวคิด 6 แนวในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ดังนี้

แนวทางที่ 1 ใช้งานเดิมเสริมสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดแทรกสมรรถนะที่สอดคล้องกับบทเรียน และคิดกิจกรรมเสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะนั้นเพิ่มขึ้น เป็นการช่วยเพิ่มการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เข้มข้น มีความหมาย และเกิดสมรรถนะที่ต้องการ

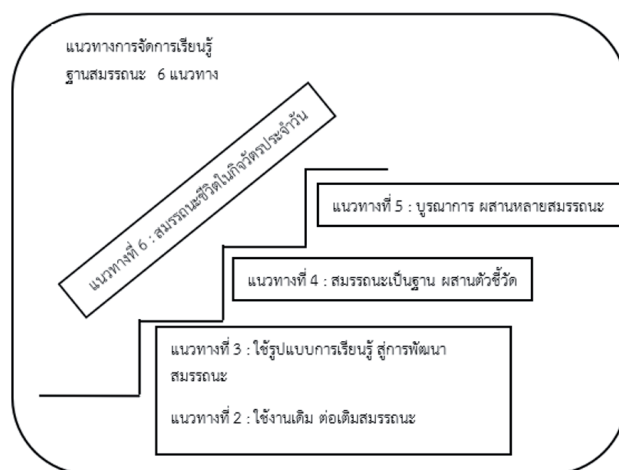
แนวทางที่ 2 ใช้งานเดิม ต่อเติมสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต่อยอด เพิ่มเติมจากงานเดิมให้ต่อเนื่องไปถึงขั้นการฝึกฝนการนำความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ได้เรียนรู้แล้วไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในเรื่องที่เรียนรู้นั้น

แนวทางที่ 3 ใช้รูปแบบการเรียนรู้ สู่การพัฒนาสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำรูปแบบการเรียนรู้ต่าง ๆ มาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับสมรรถนะที่สอดคล้องกัน และเพิ่มเติมกิจกรรมที่สามารถช่วยพัฒนาสมรรถนะนั้นให้เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน อันจะส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นด้วย

แนวทางที่ 4 สมรรถนะเป็นฐาน ผสานตัวชี้วัด เป็นการจัดการเรียนรู้โดยนำสมรรถนะที่ต้องการพัฒนาเป็นตัวตั้งและนำตัวชี้วัดที่สอดคล้องกันมาออกแบบการสอนร่วมกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งเนื้อหาสาระและทักษะตามที่ตัวชี้วัดกำหนดไปพร้อมกับการพัฒนาสมรรถนะหลักที่ต้องการ

แนวทางที่ 5 บูรณาการผสานหลายสมรรถนะ เป็นการจัดการเรียนรู้ โดยนำสมรรถนะหลักหลายสมรรถนะเป็นตัวตั้งและวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง แล้วออกแบบการสอนที่มีลักษณะเป็นหน่วยบูรณาการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นองค์รวมโดยเห็นความสัมพันธ์ระหว่างวิชา และกลุ่มสาระการเรียนรู้

แนวทางที่ 6 สมรรถนะชีวิตในกิจวัตรประจำวัน เป็นการสอดแทรกสมรรถนะที่ส่งเสริมในการทำกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพมากขึ้น เป็นการใช้กิจกรรมในชีวิตประจำวันที่ทำอยู่แล้ว เป็นสถานการณ์ในการฝึกฝนสมรรถนะ ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะที่ต้องการแล้วยังช่วยทำให้การทำกิจวัตรประจำวันของผู้เรียนมีคุณภาพและประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย



ภาพประกอบ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ 6 แนวทาง แกะไขภาพ 1

ที่มา : “หลักสูตรฐานสมรรถนะ” โดย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ผู้วิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพของรูปแบบฯ และเครื่องมือวัดผล จำนวน 5 ท่าน นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ดังนี้ 1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 10 คน เพื่อทำการทดลองใช้ (Pilot Study) รูปแบบฯ 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 30 คน ทดลองใช้เครื่องมือวัดรูปแบบฯ และครูผู้สอนของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 2 คน และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2566 ที่เรียนรายวิชากิจกรรมนันทนาการ มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 20 คน ที่เป็นกลุ่มทดลอง

วิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสังเคราะห์เอกสาร ดำเนินงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และแนวทางการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 (ร่าง) รูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา มาร่างรูปแบบฯ ดังนี้

1) (ร่าง) รูปแบบการจัดการ

2) สร้างเครื่องมือและแบบประเมินผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ประกอบด้วย

2.1) แบบวัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชานันทนาการ ได้แก่ แบบวัดสมรรถนะของผู้เรียน ด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมิน และแบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียน ในการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยผู้เรียนทำแบบวัดความพึงพอใจ

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ จำนวน 2 คน ดังนี้

1.1) ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ตามมาตรฐานของ American Evaluation Association (AEA) จำนวน 3 ด้าน คือ มาตรฐานด้านความถูกต้อง (accuracy standards) มาตรฐานด้านความเหมาะสม (propriety standards) และ มาตรฐานความเป็นไปได้ (feasibility standards) โดยการวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง ได้แก่ มัธยฐาน (median) ควรมีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 และการวัดการกระจายของข้อมูล คือ ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (interquartile range) ควรมีค่าไม่เกิน 1.50

1.2) ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือและแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) โดยวิเคราะห์ค่าจากดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยเครื่องมือ ได้แก่ แบบวัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา รายวิชากิจกรรมนันทนาการ ได้แก่ แบบวัดสมรรถนะของผู้เรียน และแบบวัดความพึงพอใจ

ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาไปใช้ โดยใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยวิธีเทคนิค After Action Review (AAR)

2) ปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 ทดลองและประเมินผลการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ดังนี้

1) จัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนโดยเลือกกลุ่มทดลองแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 20 คน โดยทดลองจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน เป็นเวลา 10 คาบเรียน โดยมีกิจกรรม ดังนี้ 1) กิจกรรม นี้นเอง 2) กิจกรรมส่งได้ส่งไป 3) กิจกรรมทายซิ 4) กิจกรรม XO 5) กิจกรรม Pick-up Marker 6) กิจกรรมลูกโป่งสามัคคี 7) กิจกรรมวิ่งเปี้ยว 8) กิจกรรมโยนไข่ 9) กิจกรรมโยนให้เข้าไลให้ทัน 10) กิจกรรมเชือกจะพาเราไป

11) กิจกรรมสรรค์สร้างทรายสี 12) กิจกรรมเตะ โยน โตด สุดเหวี่ยง 13) กิจกรรม Bola พาโยน 14) กิจกรรม Recreation Creative 1 15) กิจกรรม Recreation Creative 2 และ 16) Present Recreation Creative และสรุปกิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลองและหลังทำการทดลอง เพื่อประเมินสมรรถนะของผู้เรียน โดยพัฒนาสมรรถนะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น และด้านการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา

2) ประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน
ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบฯ โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ มัธยฐาน (Median) มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 3.50 และพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) ไม่เกิน 1.50 จากผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ (n = 5)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง		ความเหมาะสม		ความเป็นไปได้	
	Md	IQR	Md	IQR	Md	IQR
รูปแบบการจัดการเรียนรู้						
1. โครงสร้างของรูปแบบ	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
2. แผนการจัดการเรียนรู้ 10 แผน	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
3. ระยะเวลาที่ใช้สอน	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
4. ภาพรวมของรูปแบบ	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00

ที่มา:

จากตารางที่ 1 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา มีค่ามัธยฐานอยู่ที่ 5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ อยู่ที่ 0.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงถือว่า รูปแบบฯ มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ประเมินทุกด้าน

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะ
ผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ (n = 5)

รายการประเมิน	ความถูกต้อง		ความเหมาะสม		ความเป็นไปได้	
	Md	IQR	Md	IQR	Md	IQR
แผนการเรียนรู้ที่ 1-10						
1. ชื่อแผนการเรียนรู้	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
2. จำนวนคาบเรียน	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
3. สมรรถนะการเรียนรู้	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
4. กิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
5. สื่อการเรียนรู้	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00
6. การประเมินผล	5.00	0.00	5.00	0.00	5.00	0.00

ที่มา:

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-10 พบว่า รูปแบบการจัดการจัดการเรียนรู้ที่ 1-10 มีค่ามัธยฐานอยู่ที่ 5.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ อยู่ที่ 0.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จึงถือว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-10 มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ประเมินทุกด้าน

2. ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบฯ โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ผ่าน คือ ค่าความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ที่ระดับ 0.50-1.00 ความเชื่อมั่น (Reliability) อยู่ที่ระดับมากกว่าหรือเท่ากับ 0.70 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) อยู่ที่ระดับมากกว่าหรือเท่ากับ .20 ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะผู้เรียน วิชากิจกรรมนันทนาการ ในระดับชั้น
มัธยมศึกษา

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
1. สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา	1.00	0.40-0.93	
1.1 วิเคราะห์และประเมิน สถานการณ์ด้วยหลักฐานได้	1.00	0.87	0.81
1.2 อธิบายความสัมพันธ์เชิง เหตุผลระหว่างองค์ประกอบ เพื่อให้ เข้าใจสาเหตุได้	1.00	0.93	

ตารางที่ 3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดสมรรถนะผู้เรียน วิชากิจกรรมนันทนาการ ในระดับชั้นมัธยมศึกษา (ต่อ)

รายการประเมิน	ค่าความเที่ยงตรง (IOC)	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
1.3 สามารถแก้ปัญหาได้แล้วลงข้อสรุปได้อย่างสมเหตุสมผล	1.00	0.40	
2. สมรรถนะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี	1.00	0.73-0.87	
2.1 มีความเป็นผู้นำและผู้ตามในการทำงานร่วมกัน	1.00	0.87	
2.2 มีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมในการทำงาน	1.00	0.80	
2.3 รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่นอย่างตั้งใจ	1.00	0.73	

ที่มา:

จากตารางที่ 3 พบว่าแบบวัดสมรรถนะผู้เรียน วิชากิจกรรมนันทนาการ ในระดับชั้นมัธยมศึกษา มีคุณภาพตามที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตรง (IOC) 1.00 (มากกว่า 0.50) มีค่าความเชื่อมั่น 0.81 (มากกว่า 0.70) และมีค่าอำนาจจำแนก 0.40-0.93 (มากกว่า 0.20 ทุกรายการ)

2. ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ทดลองใช้ (Pilot Study)

ตารางที่ 4 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา (Pilot Study) โดยการใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยเทคนิค After Action Review (AAR)

ประเด็น	สิ่งที่ทำได้ดี/ข้อดี	อุปสรรค/ข้อจำกัด	แนวทางแก้ไข
1. รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้	- รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรมที่หลากหลาย และนักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก - รูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้เข้าใจง่าย	- มีความยากและซับซ้อนพอสมควร	- ทำความเข้าใจกับแผนการจัดการเรียนรู้

ตารางที่ 4 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา (Pilot Study) โดยการใช้กระบวนการถอดบทเรียน ด้วยเทคนิค After Action Review (AAR) (ต่อ)

ประเด็น	สิ่งที่ทำได้ดี/ข้อดี	อุปสรรค/ข้อจำกัด	แนวทางแก้ไข
2. กระบวนการจัดการเรียนรู้	- มีการเตรียมพร้อมที่ดีในการดำเนินสื่อ อุปกรณ์ สถานที่การจัดการเรียนรู้	- นักเรียนแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน ส่งผลต่อการจัดการในการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย - กิจกรรมค่อนข้างหลากหลาย อาจทำให้ผู้สอนต้องทำความเข้าใจกับตัวกิจกรรมค่อนข้างมาก	- ครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนค่อนข้างมากกว่าสอน และต้องทำความเข้าใจในกิจกรรม เพราะมีกิจกรรมค่อนข้างเยอะ และมีความหลากหลาย - ต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ได้แก่ความสนุก อธิบายในตัวของเกม หรือกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมได้มากที่สุดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์
3. การวัดผลการเรียนรู้และเครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้	- เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจง่ายและมีการวัดผู้เรียนที่หลากหลาย	- เครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่วัดที่มีความเฉพาะ จะต้องดูจากพฤติกรรมและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน	- ผู้สอนทำความเข้าใจกับเครื่องมือวัด และต้องสังเกตพฤติกรรมและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนทุกคน

ที่มา:

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยการนำร่องทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สามารถสรุปได้ ดังนี้ ด้านรูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้ มีกิจกรรมที่หลากหลาย และนักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกและเข้าใจง่าย แต่ยังคงมีความยากและซับซ้อนพอสมควร ผู้สอนควรทำความเข้าใจกับแผนการจัดการเรียนรู้ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีการเตรียมพร้อมที่ดีในการดำเนินสื่อ อุปกรณ์ สถานที่การจัดการเรียนรู้ ด้านความสามารถของนักเรียนมีความที่แตกต่างกัน อาจส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมค่อนข้างหลากหลาย นอกจากนั้นแล้ว ครูผู้สอนต้องเตรียมการสอนค่อนข้างมากกว่าการสอนทั่วไป และต้องทำความเข้าใจกิจกรรม ก่อนที่จะมาสอนผู้เรียน และต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ได้แก่ ความสนุก อธิบายในตัวของเกม หรือกิจกรรมให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมได้มากที่สุดเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ และ

ด้านการวัดผลการเรียนรู้และเครื่องมือวัดการจัดการเรียนรู้ที่พบว่าเครื่องมือที่ใช้วัดในการจัดการเรียนรู้มีความเข้าใจง่ายและมีการวัดผู้เรียนที่หลากหลายได้ และมีความเฉพาะ ผู้สอนต้องสังเกตพฤติกรรมและการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนทุกคน

3. ผลการทดลองใช้และประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบความแตกต่างสมรรถนะผู้เรียนก่อนและหลังเรียน วิชากิจกรรมนันทนาการ ในระดับชั้นมัธยมศึกษา (N = 20)

สมรรถนะการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig
สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา				
ก่อนเรียน	5.00	2.29	9.83*	.00
หลังเรียน	10.50	1.70		
สมรรถนะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น				
ก่อนเรียน	4.65	1.46	10.59*	.00
หลังเรียน	10.05	1.93		

*p < .05

ที่มา:

จากตารางที่ 5 พบว่า การจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนมีสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นสูงขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการสร้างและพัฒนาการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า รูปแบบฯ มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลการทดลองใช้และประเมินผลการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า การจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนมีสมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นสูงขึ้นจากก่อนเรียน ซึ่ง Humphery (1970) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมนอกสถานศึกษากับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และดังที่เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว (2561) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่าหลังจากการเข้าร่วมใช้รูปแบบฯ มีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากรูปแบบและแผนการจัดการเรียนรู้มีกิจกรรม

และเกมที่หลากหลาย ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก เข้าใจง่าย กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีการเตรียมพร้อมที่ดีในด้านสื่อ อุปกรณ์ สถานที่การจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ให้เกิดความสุข มีการอธิบายในตัวของเกมชัดเจน เข้าใจได้ง่าย โดยผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมได้มากที่สุด ซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในทักษะต่าง ๆ ควบคู่ไปกับความสามารถด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย นอกจากนี้ยังช่วยปลูกฝังคุณลักษณะต่าง ๆ และส่งผลต่อด้านจิตใจร่างกาย อารมณ์ และจิตวิญญาณ และการสร้างบรรยากาศการจัดการชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อีกด้วย โดยการออกแบบตัวกิจกรรมหรือเกมแบบควรพิจารณาถึงเนื้อเรื่องของเกม ที่น่าดึงดูด ความสมดุลของเกม และภาระทางปัญญาของผู้เล่นที่เหมาะสม ตามงานวิจัยของ Kiili (2005) ดังนี้ 1) เนื้อเรื่องของเกมหรือกิจกรรม เกี่ยวข้องกับการกำหนดเรื่องราว/เหตุการณ์ในกิจกรรมหรือเกม หรือกำหนดภารกิจในกิจกรรมหรือเกม ที่ผู้เรียนจะต้องทำให้สำเร็จ โดยต้องผสมผสานองค์ความรู้ที่สำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้จะทำให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ 2) ความสมดุลของเกมและเกม ในการออกแบบควรจัดให้ส่วนประกอบทุกส่วนของเกมสมดุลไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งโดดเด่นเกินไป ทั้งนี้ควรให้ความสำคัญกับระดับทักษะของผู้เรียน และเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคน 3) ภาระทางปัญญาของผู้เข้าร่วมที่เหมาะสม การออกแบบควรให้มีส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนเท่านั้นเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เรียนจดจำส่วนที่ไม่สำคัญจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากรูปแบบฯ ที่มีคุณภาพแล้ว ครูผู้สอนยังเป็นส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ และต้องมีความเข้าใจผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ครูผู้สอนควรมีความเข้าใจความสามารถในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาไปตามการเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ตามวัย เพศ วุฒิภาวะ สภาพทางสังคม และสภาพแวดล้อม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการไปศึกษากับโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชั้นพื้นฐาน
2. ควรมีการศึกษาการพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทั้งสมรรถนะด้านอื่น ๆ ด้วย
3. ควรทำการวิจัยในลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษากระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การมีส่วนร่วมกับผู้อื่น
4. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้กิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษา

เอกสารจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

งานวิจัยนี้ได้รับการอนุมัติและดำเนินการตามหลักการที่กำหนดโดยคณะกรรมการจริยธรรมในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รหัสโครงการวิจัย 026/2566 หนังสือรับรองเลขที่ 026/2566

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว. (2561). *การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการและมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา]. มหาวิทยาลัยศิลปากร
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2560). *แนวทางการ จัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ*. สืบค้น 31 มกราคม 2567, จาก <https://secondary.obec.go.th/newweb/wp-content/uploads/2017/12/E-CEN21book.pdf>.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2556). *การนันทนาการ*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2563). *หลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๓)*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560 - 2564*. สืบค้น 31 มกราคม 2567, จาก https://www.nesdb.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุก*. บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). *แนวทางการ นำสมรรถนะหลัก 5 ประการ สู่การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา และการจัดการเรียนรู้ ฐานสมรรถนะในชั้นเรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สืบค้น 31 มกราคม 2567, จาก http://academic.obec.go.th/images/document/1628858183_d_1.pdf.

ภาษาอังกฤษ

- Humphrey, R. D. (1970). *The relationship of participation in out of school activities to school achievement. Thesis Abstracts*. School of Indiana University.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12>.