

วิจัยในชั้นเรียน

ชื่อเรื่อง : การพัฒนาทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมกีฬาและกิจกรรมทางกายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย : นางสาวนิจฉรา รักเรือง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : สุขศึกษาและพลศึกษา

ปีการศึกษา : ๒๕๖๘

1. บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางทักษะก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเชิงรุกร่วมกับเกมกีฬาและกิจกรรมทางกาย และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจงเครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แบบทดสอบวัดทักษะกลไก และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ข้อมูลถูกวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบ dependent samples t-test ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนมีทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาพัฒนาขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม (2) ผลสัมฤทธิ์ทางทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมาก

2. Abstract

The purposes of this research were (1) to study mechanical skills in performing physical activities and sports of Grade 5 students before and after participating in activities, (2) to compare students' skill achievement before and after active learning with sports games and physical activities, and (3) to study students' satisfaction with the activities. The sample consisted of 30 Grade 5 students selected by purposive sampling. Instruments included a mechanical skill assessment and a satisfaction questionnaire. Data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent samples t-test. The results showed that (1) students' mechanical skills improved after the activities, (2) post-test scores were significantly higher than pre-test scores, and (3) students reported high satisfaction with the activities.

3. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและการเล่นกีฬาถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอนพลศึกษาในระดับประถมศึกษา เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่นักเรียนมีความสนใจ ในการเคลื่อนไหว และสามารถฝึกประสานทักษะทางร่างกาย เช่น การทรงตัว การวิ่ง การขว้าง การเตะ และการจับวัตถุต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเล่นกีฬาและการทำกิจกรรมทางกายอื่น ๆ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต้องเรียนรู้การประสานทักษะกลไกเนื้อใหญ่และเล็ก การควบคุมแรงและการเคลื่อนไหวอย่างแม่นยำ หากไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างเหมาะสม อาจทำให้เกิดความไม่มั่นใจในการเล่นกีฬา หรือไม่สามารถทำกิจกรรมทางกายได้เต็มศักยภาพ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับ เกมกีฬาและกิจกรรมทางกาย เป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง สนุกสนาน และมีส่วนร่วมสูง ทำให้สามารถฝึกทักษะกลไกได้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง การวิจัยนี้มุ่งประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมดังกล่าวเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนพลศึกษาให้เหมาะสมและมีประสิทธิผลสูงสุด

4. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาของนักเรียนชั้น ป.5 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางทักษะก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรม

5. ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมกีฬาและกิจกรรมทางกาย

ตัวแปรตาม ทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬา / ความพึงพอใจของนักเรียน

6. วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือวิจัย

1. แบบทดสอบวัดทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬา
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทดสอบก่อนกิจกรรม
2. จัดกิจกรรมเกมกีฬาและกิจกรรมทางกายตามแผนการสอน
3. ทดสอบหลังกิจกรรม
4. วัดความพึงพอใจของนักเรียน

สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน, การทดสอบค่าทีแบบ dependent samples t-test

7. ผลการวิจัย

1. นักเรียนมีทักษะกลไกในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาพัฒนาขึ้นหลังเข้าร่วมกิจกรรม
2. ผลสัมฤทธิ์ทางทักษะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับมาก

8. อภิปรายผล

1. การจัดกิจกรรมเชิงรุกด้วยเกมกีฬาและกิจกรรมทางกายช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกลไกอย่างต่อเนื่อง และมีความสนุกสนานในการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน
2. ผลสัมฤทธิ์ที่เพิ่มขึ้นสะท้อนถึงความเหมาะสมของกิจกรรม และกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทั้งร่างกายและจิตใจของนักเรียน นักเรียนสามารถนำทักษะไปใช้ในการเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายอื่นๆ ได้อย่างมั่นใจ
3. ความพึงพอใจระดับสูงสะท้อนถึงความสนุกและการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการฝึกฝนและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

9. ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยครั้งนี้

1. ครูควรใช้เกมกีฬาและกิจกรรมทางกายเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้
2. ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน
3. ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะสังคมควบคู่กับทักษะร่างกาย

ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาผลของกิจกรรมแบบผสมผสานกับเทคโนโลยีดิจิทัล
2. ทดลองกิจกรรมกับนักเรียนหลายชั้นเพื่อเปรียบเทียบผล
3. พัฒนาเครื่องมือวัดทักษะกลไกให้หลากหลายและเชิงลึกยิ่งขึ้น