



การ

บูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย: ประสบการณ์การแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ

ณัฐพร สิงห์สร ^{1*}

รับบทความ: 9 กุมภาพันธ์ 2568 แก้ไขบทความ: 9 มิถุนายน 2568 ตอบรับบทความ: 11 มิถุนายน 2568

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย: ประสบการณ์การแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ และ 2) นำเสนอแนวทางการบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 15 คน เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก 5 คน การสนทนากลุ่ม 10 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือเป็นแบบสอบถามแบบมีเค้าโครงโดยมีเกณฑ์การเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนพลศึกษา มีประสบการณ์เข้าร่วมการแข่งขันศิลปหัตถกรรม และยินดีให้ข้อมูลตลอดการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ตรวจสอบคุณภาพด้วยเทคนิคสามเส้า ผลการศึกษาพบว่า 1. การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย (1) การเน้นลงมือปฏิบัติจริง (2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ (3) ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (4) ผู้สอนวางบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (5) ส่งเสริมเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกระบวนการ และ (6) กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า 2. แนวทางการบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน พบว่า ควรมีการบูรณาการแนวคิด 3 อย่าง คือ (1) การเรียนรู้เชิงระบบ (2) แนวคิดการเรียนรู้สร้างสรรค์ และ (3) แนวคิดแบบพหุวัฒนธรรมเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้เรียนรู้พลศึกษาอย่างสนุกและสร้างสรรค์

คำสำคัญ: พลศึกษา การเรียนรู้เชิงรุก ความฉลาดทางอารมณ์

¹ โรงเรียนสุพรรณภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1

* อีเมล: natataporn1223@gmail.com

Integrating Physical Education Learning Management Using Active Learning to Promote Emotional Intelligence of Upper Primary School Students: Competitive Experience in Basic Sports Skills (Amateur Boxing) National Student Arts and Crafts Fair

Natataporn Singsorn ^{1*}

Abstract

The objectives of this research article were: 1) to integrating physical education learning management using active learning to promote emotional intelligence of upper primary school students: experience of competing in basic sports skills (amateur boxing), student arts and crafts, and 2) to present an approach to integrating physical education learning management using active learning to promote emotional intelligence of students. It was a qualitative study, 15 key informants, 5 in-depth interviews, 10 focus groups, specific selections. The tool is an outlined questionnaire with the criteria for selecting a sample of physical education teachers, experienced in arts and crafts competitions, and willing to provide information throughout the research. Analyze data by content analysis Quality check with triangle technique. The results of the study showed that 1. Integrating physical education learning management using active learning to promote emotional intelligence of upper primary school students consists of (1) emphasis on hands-on work, (2) providing opportunities for learners to participate in learning management, (3) encouraging students to learn independently, (4) instructors posing as facilitators, (5) encouraging learning exchanges during the process, and (6) encouraging learners to think analytically, synthetically, and evaluatively, 2. guidelines for integrating physical education learning using active learning to promote students' emotional intelligence. It was found that three concepts should be integrated: (1) systematic learning, (2) creative learning concept, and (3) multicultural concept to create motivation for students to learn physical education in a fun and creative way.

Keywords: Physical Education, Active Learning, Emotional Intelligence

¹ Suphanphum School Suphanburi Primary Educational Service Area Office 1, Thailand

* Email: natataporn1223@gmail.com

บทนำ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความสำคัญอย่างมากเนื่องจากมีผลดีต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมาก หลักการของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกคือทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยสร้างสถานะที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเป็นอิสระและใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมายต่อผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองและเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น การเรียนรู้เชิงรุกยังช่วยให้ผู้เรียนรู้เกิดความเป็นเจ้าของของการเรียนรู้มากขึ้น ส่งเสริมให้มีการจดจำและประยุกต์ใช้ความรู้ได้ดีขึ้น (Passive learning) (Sweller, 2006) ผู้เรียนสามารถร่วมกิจกรรมการแสวงหาความรู้ตามที่คุณสอนได้กำหนด สามารถใช้กระบวนการคิดขั้นสูง คือ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าได้ (Ward, 1998) นอกจากนี้ การเรียนรู้เชิงรุกยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (ปรีชา สมพิช, 2559) แนวคิดข้างต้นสอดคล้องกับการให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษาที่ยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการจัดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด และกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ดังปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้กลุ่มสาระและการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ด้านสุขศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วย และด้านพลศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา โดยสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ครอบคลุมถึงการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบ และข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2559) การเรียนรู้พลศึกษาเป็นวิชาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาร่างกายของมนุษย์ให้ดีขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นวิชาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และทักษะ (อมวสี สว่างวงศ์ และคณะ, 2566) แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ที่พบว่าธรรมชาติทางอารมณ์จะส่งเสริมให้เกิดพลังความสามารถและศักยภาพทั้งทางอารมณ์และสติปัญญาของผู้เรียนเป็นอย่างมาก (Goleman, 1998) กล่าวได้ว่าพลศึกษาเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว เกมหรือกีฬาเป็นสื่อในการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาให้มากที่สุด ผลลัพธ์สุดท้ายคือการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยหัวข้อ การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย: ประสบการณ์การแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ และผู้วิจัยคาดหวังว่าการนำเสนอองค์ความรู้จากบทควมวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย : ประสบการณ์การแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ
- 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน

วรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 ภาคกลางและภาคตะวันออก ณ จังหวัดราชบุรี เป็นกิจกรรมสำคัญที่สืบทอดพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เพื่อส่งเสริมให้เด็กชายหญิงฝึกฝนศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็นทักษะอาชีพและสร้างรายได้ โดยมุ่งหวังให้เยาวชนหันไปประกอบอาชีพที่จำเป็นต่อการพัฒนาบ้านเมือง กิจกรรมนี้เริ่มจัดครั้งแรกในปี พ.ศ. 2455 ที่โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย (หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน), 2566) ปัจจุบัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สืบสานเจตนารมณ์ดังกล่าว โดยจัดการแข่งขันในหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมถึงกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งมีกิจกรรมออกกำลังกายประกอบเพลง เช่น แอโรบิค คีตะมวยไทย มวยสากลสมัครเล่น และตอบปัญหาสุขศึกษาและพลศึกษา ผู้เข้าแข่งขันเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 และมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 (สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน, 2565; กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) การตัดสินแบ่งเป็น 4 ระดับรางวัล ได้แก่ เหรียญทอง (80-100 คะแนน) เหรียญเงิน (70-79 คะแนน) เหรียญทองแดง (60-69 คะแนน) และเกียรติบัตร (ต่ำกว่า 60 คะแนน) (สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน, 2565)

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยเรื่อง “การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย : ประสบการณ์การแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ” ได้กำหนดขอบเขตการศึกษาจากการถอดบทเรียนและจัดการความรู้ การดำเนินการต่าง ๆ ตั้งแต่ก่อนดำเนินการ ระหว่างดำเนินการ และหลังดำเนินการจากงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 ภาคกลางและภาค

ตะวันออก ณ จังหวัดราชบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยค้นหาความรู้ผ่านการรวบรวมข้อมูล บริหารจัดการข้อมูล และตีความข้อมูล (วรรณดี สุทธิธารกร, 2561) ใช้รูปแบบกรณีศึกษา (Case study) มุ่งศึกษาคุณสมบัติของหน่วยที่ศึกษาหน่วยเดียว (entity) (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ และกรรณิการ์ สุขเกษม, 2547) มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) จำนวน 15 คน ประกอบด้วย ผู้บริหาร จำนวน 3 คน ครูจำนวน 7 คน ผู้ปกครอง 3 คน และนักเรียน 2 คน ทั้งหมดเป็นการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คณะผู้วิจัยได้พิจารณาจากการตัดสินใจของคณะผู้วิจัยโดยคำนึงถึงลักษณะของกลุ่มที่เลือกให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ให้ความสำคัญกับความรอบรู้ ความชำนาญ และประสบการณ์ตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้ แบ่งออกเป็นสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) จำนวน 5 คน และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จำนวน 10 คน เลือกตัวอย่างแบบมีเกณฑ์กำหนด (Criterion Sampling) ประกอบด้วย เป็นผู้เข้าร่วมงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน 1-2 ปี และยินดีให้ข้อมูลเกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลออกคือ 1. ผู้ให้ข้อมูลขอถอนตัว และ 2. ผู้ปกครองหรือผู้เกี่ยวข้องไม่อนุญาตให้เผยแพร่ข้อมูล

2. ขอบเขตของการวิจัย การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพมุ่งศึกษาประเด็นสำคัญคือการบูรณาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน ประถมศึกษาตอนปลาย: ประสบการณ์การแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติในสถานศึกษาเป้าหมายคือโรงเรียนสุพรรณภูมิ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1 ซึ่งเป็นผู้วิจัยเป็นผู้มีส่วนได้รับผิดชอบกิจกรรมที่ใช้เป็นกรณีศึกษาครั้งนี้

3. เครื่องมือในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์แบบมีเค้าโครง (Structured Interview) โดยได้พัฒนาจากแนวคิดที่ได้เป็นแนวทางการศึกษาเป็นคำถามปลายเปิด และมีโครงสร้างเพื่อกำหนดประเด็น การสนทนาไว้เบื้องต้น ซึ่งเครื่องมือถูกพัฒนาขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้พลศึกษา ด้านการเรียนรู้เชิงรุก และด้านการวิจัย ทั้งนี้เพื่อให้ข้อมูลภาคสนามสมบูรณ์ที่สุด

4. ขั้นตอนการวิจัย ได้ดำเนินการตามลำดับ คือ

ขั้นตอนที่ 1 คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research) และสรุปเป็นองค์ความรู้ที่เป็นพื้นฐานของการศึกษาที่สำคัญ ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้พลศึกษา (Physical Education) การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปหัตถกรรม และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเบื้องต้นก่อนลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อศึกษาข้อมูลจริง เพื่อวางแผนทางการศึกษาตามประเด็นที่ครอบคลุมและรอบด้านให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ให้มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาครั้งนี้เป็นปฏิบัติการกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) การถอดบทเรียน (Lessons Learned) การจัดการความรู้ (Knowledge Management) และการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participatory observation) โดยใช้ผู้วิจัยเป็นเครื่องมือในการศึกษากระบวนการทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 3 ใช้วิธีวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการศึกษา เริ่มจากการจำแนกประเภท (Categories) ของคำและข้อมูลทั้งหมด จัดทำดัชนีข้อมูลย่อยให้ได้ประเด็น (Sub-themes) ตามแนวคิด ทฤษฎี และความเห็นของคณะผู้วิจัยที่ศึกษา (ชาย โพธิ์สิตา, 2556) สรุปเป็นประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา (Themes) วิเคราะห์ให้เห็นถึงการเชื่อมโยงเชิง ทฤษฎี และตรวจสอบความเชื่อมั่นด้วยเทคนิคสามเส้า (Triangulation Technique) ทั้งนี้เพื่อให้ข้อมูลมีคุณภาพ ตรงตามวัตถุประสงค์ และแนวคิดพื้นฐานที่ได้กำหนดไว้เบื้องต้นในการศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอผลการศึกษาวิจัยในรูปแบบการพรรณนาตามวัตถุประสงค์

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. บริบทและความเป็นมา งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 มีพัฒนาการจากการจัดครั้งแรกที่โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นพระราชปณิธานของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ที่ทรงมุ่งให้เด็กชายหญิงฝึกฝนศิลปหัตถกรรมซึ่งเป็นทางเลี้ยงชีพและครอบคลุมการประกวดฝีมือและความคิดในวิชาการ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือผู้เข้าร่วมการแข่งขันทักษะพื้นฐานด้านกีฬา (มวยสากลสมัครเล่น) งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดราชบุรี ระหว่างวันที่ 25 – 27 มกราคม พ.ศ. 2566 การตัดสินแบ่งเป็น 4 ระดับคะแนน คือ เหรียญทอง (80-100%), เหรียญเงิน (70-79%), เหรียญทองแดง (60-69%) และเกียรตินิยม (ต่ำกว่า 60%) จาก 45 โรงเรียน มี 17 โรงเรียนได้รางวัลเหรียญทอง คะแนนสูงสุด 94 คะแนน ต่ำสุด 80.40 คะแนน โรงเรียนสุพรรณภูมิได้รับเหรียญทอง

ผู้เกี่ยวข้องรับรู้และเข้าใจวัตถุประสงค์ของงานศิลปหัตถกรรมที่มุ่งส่งเสริมให้ครู นักเรียน และทุกภาคส่วนร่วมพัฒนาทุนมนุษย์ ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ด้านวิชาการ กีฬา ศิลปะ ดนตรี และการแสดงผลงาน เพื่อเปิดโอกาสแสดงศักยภาพและคัดเลือกเป็นตัวแทนระดับภูมิภาคและประเทศ

2. ทักษะต่องานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ จากการศึกษา พบว่า

2.1 ความสำคัญงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้โรงเรียน ครู และนักเรียนได้ฝึกทักษะและพัฒนาความสามารถอย่างรอบด้าน เป็นโอกาสสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ เน้นการฝึกทักษะเฉพาะทาง ส่งเสริมพัฒนาการเด็กในวัยเรียน พร้อม

สร้างสรรค์บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยพัฒนาทักษะแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม ผ่านการเรียนรู้แบบโครงการ ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้อย่างยั่งยืนและตลอดชีวิต

2.2 ข้อค้นพบและข้อเสนอแนะการบริหาร พบว่าปัญหาเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปยังสถานที่ห่างไกล ควรมีการสร้างความร่วมมือระหว่างองค์กรหรือหน่วยงานต่าง ๆ ในระดับภูมิภาค ซึ่งเป็นการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่ในพื้นที่อย่างเหมาะสมเพื่อลดความต้องการในการเดินทางไปร่วมแข่งขันสถานที่ที่ห่างไกล ซึ่งอาจทำให้เกิดค่าใช้จ่ายสูงขึ้น การแก้ไขปัญหาดังกล่าวเน้นที่การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าและประสิทธิภาพ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์และลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางโดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไกลซึ่งใช้เวลาและทรัพยากรมาก ดังการสนทนากลุ่มว่า

“ข้อจำกัดก็จะเป็นเรื่องการเดินทางไกล อย่างอ่างทอง ลพบุรี ชลบุรี ประจวบ ค่าใช้จ่ายสูงมาก เรื่องสถานที่มันไกล ระดับภูมิภาคหลายจังหวัด จังหวัดใกล้เคียงก็ไปได้ แต่ถ้าไกลก็ต้องใช้เวลา จัดเสิร์ฟที่พัก อาหาร มันเพิ่มเติม เขตให้มาไม่เพียงพอค่าเช่ารถ ค่าอาหารครู เครื่องแต่งกายเด็ก และนักเรียน” (ตัวแทนผู้บริหารคนที่ 2, 2566)

อาจได้ว่า ผู้บริหาร ครู และผู้เกี่ยวข้องตระหนักถึงความสำคัญของการงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติทั้งพัฒนาการและวัตถุประสงค์ของการจัดงานซึ่งมีผลต่อการส่งเสริมศักยภาพของนักเรียน ครู และประสบการณ์ที่ดี รวมถึงแนวทางการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดของการจัดงาน



ภาพที่ 1 ภาพนักเรียนและครูผู้สอน

ที่มา: บันทึกโดยผู้วิจัย

3. การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย จากการศึกษา พบว่าผู้ให้ข้อมูลตระหนักถึงความสำคัญของวิชาพลศึกษา ที่เน้นพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Fundamental Movement Skills: FMS) ทั้งการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor) และการเคลื่อนไหวแบบประกอบอุปกรณ์ (Manipulative) โดยเฉพาะ

ในช่วงอายุ 6–11 ปี ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการมีสุขภาพแข็งแรงและคุณภาพชีวิตที่ดี วิชานี้ใช้การเรียนรู้เชิงรุก เช่น กิจกรรมบทบาทสมมติและเกม ตามหลักสูตรแกนกลางเพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งร่างกาย ความรู้ และคุณธรรม นอกจากนี้ยังส่งเสริมภาวะผู้นำ วินัย และความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียน ดังการสัมภาษณ์เชิงลึกว่า

“คนสำคัญคือครู ต้องทันเด็ก รู้นักเรียนที่ดูแล้วเขาต้องการอะไร สื่อกิจกรรมต่าง ๆ ใหม่ ๆ ต้องให้ทันกับเด็ก เขาจะเพลินไปกับครูกับเพื่อน ๆ สื่อทาง social ใหม่ ๆ ต้องรู้ทัน และมาปรับใช้ให้ตรงกับความต้องการและความสนใจเด็กรวยนี้” (ตัวแทนครูผู้สอน คนที่ 1, 2566)

กล่าวได้ว่า ครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยต้องเข้าใจความต้องการและความสนใจของนักเรียน ต้องมีการปรับใช้กิจกรรมใหม่ ๆ ให้เข้ากับนักเรียน เป็นการใช้การเรียนรู้เชิงรุกและการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์

การเตรียมความพร้อม สำหรับการเริ่มต้นและการเตรียมความพร้อมในการแข่งขันพบว่า ได้แบ่งกิจกรรมสำคัญๆ เพื่อบริหารจัดการทีมแบบสั้นและรวดเร็วเริ่มต้นจากการคัดเลือกโดยการรับสมัครเด็กช่วยชั้นประถม เริ่มจาก (1) การเปิดรับสมัครทั่วไป โดยคัดเลือกตามคุณสมบัติเบื้องต้นเพื่อเลือกน้อง ๆ ที่มีความพร้อมที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ ความแข็งแรง และความคล่องตัวทนทานในการทำกิจกรรม และการคัดเลือกนี้มุ่งเน้นดูทีมในการแข่งขันในปีที่ผ่านมา เพื่อทำความเข้าใจในระดับการแข่งขันของแต่ละทีม (2) ประเมินดูงบประมาณสำหรับการบริหารจัดการ เป็นการบริหารจัดการภายในของผู้ฝึกสอนที่จะต้องประเมิน เนื่องจากงบประมาณที่สนับสนุนค่อนข้างมีจำกัดเมื่อเปรียบเทียบกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะต้องดำเนินการ การกำหนดงบประมาณนั้นแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ เช่น งบประมาณฝึกซ้อม ค่ารถและค่ากิน ค่าที่พัก และค่าชุด ซึ่งจะต้องคำนวณให้เหมาะสมกับงบประมาณสนับสนุนจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และของโรงเรียน (3) การสร้างความเข้มแข็งและทักษะสำหรับการเข้าร่วมการแข่งขัน แรงจูงใจสำคัญคือนักเรียนที่ได้รับการคัดเลือกจะมีโอกาสเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการแข่งขันมวยสากลการสนับสนุนและการเตรียมความพร้อมนี้เป็นส่วนสำคัญในการรักษาแชมป์ไว้ในปี 2566 และ (4) การเลือกกิจกรรม จากเกณฑ์และกติกาที่ส่วนกลางได้กำหนดไว้แล้ว การออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ครูผู้สอนจะเป็นผู้เอง โดยการเลือกกิจกรรมมวยสากลเป็นการท้าทายและลองกิจกรรมใหม่ที่ยังไม่เคยทำ ระยะเวลาการแข่งขันจะใช้เวลาประมาณ 2 -3 เดือน ขึ้นอยู่กับนโยบายของเขตพื้นที่การศึกษา จุดสำคัญของการเสริมศักยภาพเด็กคือ จะต้องไม่ให้เกิดการท้อกับการเรียนตามปกติของเด็กนักเรียน ในรอบ 1 สัปดาห์ระหว่างการเตรียมตัวจะใช้เวลานัดซ้อมในช่วงเวลา 8 – 9 โมง และเที่ยงวัน และช่วงเวลาชั่วโมงลูกเสือ จะทำเรื่องขอตัวนักเรียนเพื่อมาฝึกซ้อม

การดำเนินการและการบูรณาการความฉลาดทางอารมณ์ การดำเนินการและบูรณาการความฉลาดทางอารมณ์ในการเตรียมความพร้อมนักเรียนประถมปลายสำหรับการแข่งขันมวยสากลสมัครเล่นในงานศิลปหัตถกรรม ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญดังนี้ (1) คัดเลือกนักเรียนที่สนใจและมีความพร้อมด้านความแข็งแรงและความคล่องตัว พร้อมประชาสัมพันธ์เป้าหมายกิจกรรม (2) จัดเตรียมสภาพแวดล้อมฝึกซ้อมใน

พื้นที่โรงเรียน แม้มีข้อจำกัดด้านสถานที่และอุปกรณ์ (3) ส่งเสริมทั้งกายภาพและจิตใจโดยบูรณาการความฉลาดทางอารมณ์ เพื่อสร้างภาวะผู้นำและทักษะทำงานเป็นทีม (4) สร้างความเข้าใจและเคารพกฎกติกา คู่แข่งและผู้ตัดสิน (5) บริหารจัดการเหตุการณ์และดูแลความปลอดภัยในการฝึกซ้อมกลุ่มเล็กอย่างมีประสิทธิภาพ (6) เสริมความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง ในการสนับสนุนเวลาและการฝึกซ้อมนอกเวลาเรียน

สรุปได้ว่า การเตรียมความพร้อมเฉพาะกลุ่มในการแข่งขันมวยสากลสมัครเล่นในงานศิลปหัตถกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะช่วยให้นักเรียนมีประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ในการแข่งขันและพัฒนาทักษะทางกายภาพและจิตใจของนักเรียน

ปัจจัยความสำเร็จ จากการศึกษาพบว่า มีปัจจัยความสำเร็จที่เป็นบทเรียนการปฏิบัติสำหรับการบูรณาการ ที่สำคัญ ประกอบด้วย

1. การเน้นลงมือปฏิบัติจริง การให้โอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมหรือปฏิบัติการจริง เพื่อให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจและความรู้ การเน้นลงมือปฏิบัติจริงในกิจกรรมมวยสากลสมัครเล่น หมายถึงการให้โอกาสให้นักเรียนได้ลงมือทำกิจกรรมมวยจริงจัง เช่น การฝึกซ้อมการชก การเรียนรู้เทคนิคต่างๆ ซึ่งอาจช่วยให้พัฒนาทักษะการต่อสู้ ความแข็งแกร่งทางกาย และความเข้าใจในเทคนิคและกฎข้อบังคับของกีฬามวยได้อย่างเต็มที่

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ คือการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจหรือการกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาของการเรียนรู้ กิจกรรมมวยสากลสมัครเล่น การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้หมายถึงการให้นักเรียนมีโอกาสที่จะมีส่วนร่วมในการตัดสินใจหรือการกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาของการเรียนรู้ในกิจกรรมนี้

3. ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการสร้างสถานะที่กระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง การส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองในกิจกรรมมวยสากลสมัครเล่นหมายถึงการสร้างสถานะที่กระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าและเรียนรู้ด้วยตนเอง ในที่นี้นักเรียนอาจได้รับโอกาสในการศึกษาและฝึกฝนทักษะการต่อสู้ในมวยสากล โดยไม่ได้รับคำแนะนำหรือคำสั่งจากผู้สอนอย่างตรงไปตรงมา

4. ผู้สอนวางบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก การช่วยเหลือและสนับสนุนนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยการเป็นที่ปรึกษาและเปิดโอกาสให้เรียนรู้ กิจกรรมมวยสากลสมัครเล่น การผู้สอนวางบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกหมายถึงการช่วยเหลือและสนับสนุนนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยการเป็นที่ปรึกษาและเปิดโอกาสให้เรียนรู้ ในที่นี้ ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ที่ให้คำแนะนำและสนับสนุนนักเรียนในการเรียนรู้เกี่ยวกับมวยสากล โดยให้คำแนะนำในการฝึกซ้อม เทคนิค และกลยุทธ์ในการต่อสู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์การฝึกซ้อมและการแข่งขันจริงในสนามมวย

5. ส่งเสริมเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกระบวนการ การสร้างโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับผู้อื่นในระหว่างการเรียนรู้ การส่งเสริมเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง

กระบวนการในกิจกรรมมวยสากลสมัครเล่นหมายถึงการสร้างโอกาสให้นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์กับผู้อื่นในระหว่างการเรียนรู้ ในที่นี้ นักเรียนอาจได้รับโอกาสในการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการต่อสู้ กลยุทธ์ หรือประสบการณ์จากผู้เล่นหรือผู้สอนท่ามกลางการฝึกซ้อมหรือการแข่งขัน

6. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า คือ การสร้างสถานะที่ให้นักเรียนพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์ค่านิยมต่างๆ โดยใช้ความเข้าใจที่ได้จากการเรียนรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ในกระบวนการเรียนรู้ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าในกิจกรรมมวยสากลสมัครเล่น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการศึกษาพบว่า การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการสร้างสถานะการเรียนรู้ที่กระตุ้นความรู้สึกและอารมณ์ของนักเรียนในการเรียนรู้ ซึ่งการบูรณาการแนวคิดในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา จากการศึกษาพบว่าพบว่ามี 3 แนวคิดหลัก ดังนี้

1. การเรียนรู้เชิงระบบ การจัดการเรียนพลศึกษาควรเน้นการสร้างการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างและระบบเป็นพื้นฐานทางการเรียนรู้ ได้แก่ การวางแผนการเรียนรู้ที่มีการจัดลำดับขั้นตอนและกิจกรรมที่สอดคล้องกัน การใช้เครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น การใช้แอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีระเบียบและมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างกิจกรรมที่สำคัญ

2. การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แนวคิดนี้เน้นการสร้างโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสร้างสิ่งใหม่ๆ โดยให้นักเรียนได้ทดลองและสร้างบทเรียนด้วยตนเอง ซึ่งอาจประกอบไปด้วยกิจกรรมเชิงปฏิบัติ โครงการสร้างสรรค์ หรือการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เช่น การสร้างโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้ทดลองและสร้างบทเรียนด้วยตนเอง การสร้างโครงการสร้างสรรค์หรือการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสนำความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้

3. การเรียนรู้แบบพหุวัฒนธรรม เป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้เรียนรู้พลศึกษาอย่างสนุกและสร้างสรรค์ แนวคิดนี้เน้นการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความสนุกสนานและการท้าทาย โดยใช้วิธีการที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัยและสภาพความพร้อมของนักเรียน เช่น การใช้เกมการเรียนรู้ กิจกรรมที่มีความสนุกสนาน หรือการให้ประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้นและท้าทาย เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองในพลศึกษา

การบูรณาการแนวคิดเหล่านี้จะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความหลากหลายและสร้างสรรค์ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและเติบโตได้อย่างครบวงจรในด้านความฉลาดทางอารมณ์

อภิปรายผล

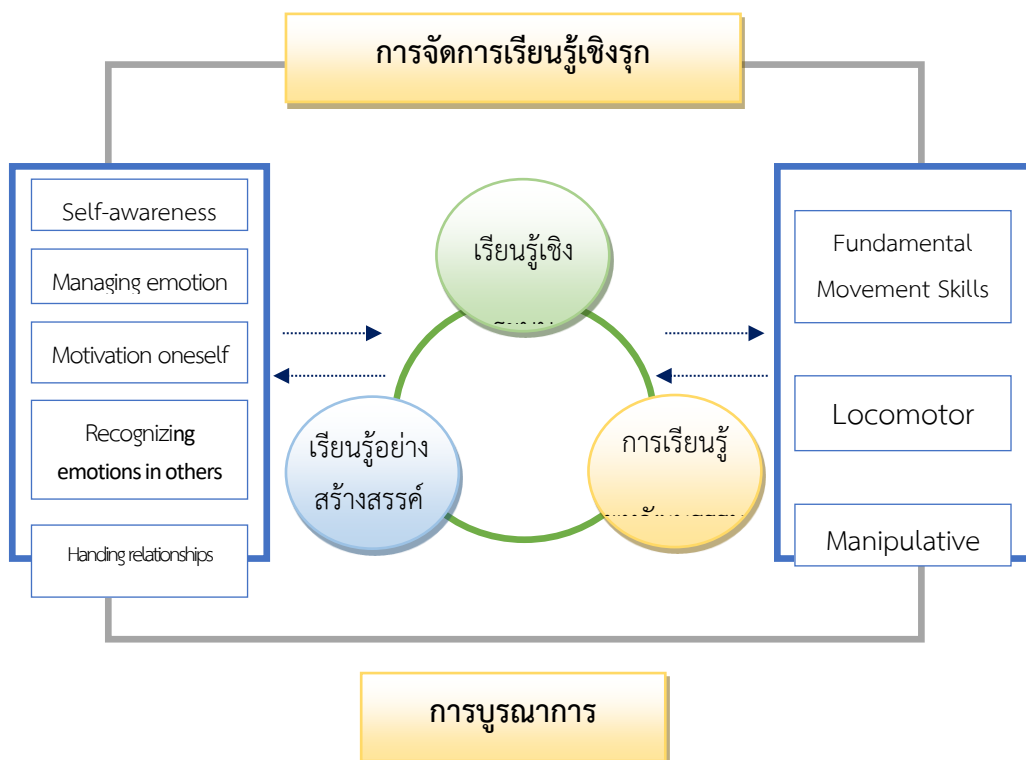
วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย มีลักษณะเด่นคือการเน้นการลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกระบวนการ พร้อมกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า (Ward, 1998) ซึ่งการเรียนรู้เชิงรุกนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการสืบค้นและตีความข้อมูลด้วยตนเอง เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาและสร้างความเข้าใจใหม่อย่างมีคุณค่า กันทิมา เนียมโกะ และคณะ (2566) พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดนี้ประกอบด้วยหลักการวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการดำเนินการที่ชัดเจน และการวัดประเมินผล โดยทดลองใช้เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ผลการประเมินพบว่ามีความเหมาะสมมาก (ค่าเฉลี่ย 4.45) และมีดัชนีความสอดคล้องสูงถึง 0.88 ซึ่งแสดงถึงประสิทธิภาพของรูปแบบนี้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล พร้อมบทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวก ถือเป็นแนวทางที่เหมาะสมและมีประสิทธิผลในการส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายอย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการศึกษา แนวทางการบูรณาการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน พบว่า ควรมีการบูรณาการแนวคิด 3 อย่าง คือ (1) การเรียนรู้เชิงระบบ (2) แนวคิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และ (3) แนวคิดแบบพหุวัฒนธรรม เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้เรียนรู้พลศึกษาอย่างสนุกและสร้างสรรค์ผลการศึกษาสอดคล้องกับกิตติรัตน์ ปลื้มจิตรได้สรุปไว้ว่า การพัฒนาเยาวชนคือการพัฒนาตัวตนของเขา การพัฒนาเยาวชนควรเปิดพื้นที่และให้โอกาสให้ได้ทดลอง เปิดพื้นที่ และโอกาสในการรับฟัง ฟังเขา มองเห็นเขา ให้เขาเป็นตัวของตัวเอง เปิดพื้นที่ทางความคิดที่อิสระมากพอ โดยไม่นำกรอบของผู้ใหญ่ไปครอบเขามากนัก ทักษะพื้นฐานสำคัญที่ควรออกแบบการเรียนรู้ให้เยาวชน คือ ด้านที่ 1 ความสามารถในการฟัง พูด อ่าน เขียน กล้าแสดงออก ด้านที่ 2 คือทักษะการทำงานเป็นทีม และ ด้านที่ 3 การเรียนรู้โลกและสังคม (กิตติรัตน์ ปลื้มจิตร, 2566) สอดคล้องกับอมาวสี สว่างวงศ์ และคณะได้ศึกษาวิจัยและพบว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนุกต่อการเรียน ซึ่งองค์ประกอบหรือส่วนสำคัญที่จะให้ผู้เรียนสนุก ต่อการเรียนได้นั้นคือ ครูผู้สอน ที่จะต้องใช้กิจกรรมที่มีความหลากหลาย สนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (อมาวสี สว่างวงศ์ และคณะ, 2566) สามารถอภิปรายได้ว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุกต้องการเสริมพัฒนาผู้เรียนให้เป็นตัวของตนเอง โดยให้โอกาสให้ได้ทดลองและเรียนรู้จากประสบการณ์ต่างๆ และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีพื้นที่ในการแสดงออกเพื่อให้ได้ฟังและมีการสนับสนุนต่อความคิดที่อิสระ และการจัดการเรียนรู้ตามแนวนี้นี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความ

กระตือรือร้นและสนุกในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องใช้กิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาได้ข้อสะท้อนองค์ความรู้ใหม่ แนวคิดที่สำคัญที่เป็นพื้นฐาน คือ การเรียนรู้เชิงระบบ การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และการเรียนรู้พหุวัฒนธรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเน้นไปที่การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์และสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของนักเรียน การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์เป็นเป้าหมายหลักของการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ซึ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติจริง การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของนักเรียน การจัดการเรียนรู้แบบพลศึกษาเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการทำความเข้าใจและพัฒนาตนเองผ่านการปฏิบัติจริงในสถานการณ์จริง เป็นการบูรณาการที่สร้างโอกาสให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จริงและได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเอง สามารถสรุปได้ ตามภาพประกอบที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่จากการศึกษา

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาได้สะท้อนว่าการบูรณาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกมีผลต่อการส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน มีส่วนสำคัญคือ การเน้นการลงมือปฏิบัติจริง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้การส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง การให้บทบาทของผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก การส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกระบวนการ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่า

1. ความสามารถในการพูดสื่อสารของนักศึกษาหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการปฏิบัติสูงกว่าเกณฑ์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักศึกษามีความสามารถด้านการพูดสื่อสารสูงกว่าเกณฑ์ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการปฏิบัติ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปฏิบัติจริงในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยกิจกรรมที่เน้นการฝึกซ้ำในสถานการณ์จริงเอื้อต่อการใช้ภาษาอย่างเหมาะสมทั้งด้านการเลือกคำ น้ำเสียง และท่าทาง อีกทั้งยังส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์แบบสองทางระหว่างผู้เรียน อันนำไปสู่ความมั่นใจในการสื่อสารที่เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในด้านการปฏิบัติ

สำหรับครูผู้สอน ควรนำผลการศึกษานี้ไปประยุกต์ใช้โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน เช่น การจัดกลุ่มอภิปรายแบบมีเป้าหมาย การใช้สถานการณ์จำลอง (role play) หรือการเรียนรู้ผ่านโครงการ (project-based learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนต้องลงมือทำจริงและคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้ ครูควรปรับบทบาทของตนเองจากผู้สอนแบบดั้งเดิมมาเป็นผู้ช่วยแนะแนว (facilitator) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกันอย่างเสรี รวมทั้งสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่ปลอดภัยและเปิดกว้างต่อความหลากหลายทางความคิดและอารมณ์

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกกับปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ความสุข การเสริมสร้างวินัย เป็นต้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). การศึกษาความเป็นไปได้ของแนวทางการจัดการศึกษาระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาชีวศึกษาไทย. โรงพิมพ์กรมการศาสนา.

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). ศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ. <https://www.moe.go.th/>
- กัณทิมา เนียมโกะ สุธนะ ดิงศภัทัย และจินตนา สรายุทธพิทักษ์. (2566). รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกายผ่านการคิดเชิงระบบของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*, 15(3), 73–87.
- ชาย โพธิ์สิตา. (2556). *ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 6). อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- ปรียา สมพีช. (2559). การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยกรณีศึกษา. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 11(2), 260–270.
- วรรณดี สุทธินรากร. (2561). *การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเชิงคุณภาพ*. สำนักพิมพ์สยาม.
- สำนักพัฒนากิจกรรมนักเรียน. (2565). *เกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา*. <https://www.sillapa.net/rule61/health-68.pdf>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2559). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ และกรรณิการ์ สุขเกษม. (2547). *วิธีวิทยาการศึกษาเชิงคุณภาพ: การวิจัยปัญหาปัจจุบันและการวิจัยอนาคต* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ห้างหุ้นส่วนจำกัดสามลดา.
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2566). ย้อนมองอดีตของงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน. <https://www.fapot.or.th/main/information/article2/view/57>
- อมาวลี สว่างวงศ์, สุธนะ ดิงศภัทัย และณัฐพร สุดดี . (2566). ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*, 15(1), 289–304.
- Goleman, D. (1998). *Emotional Intelligence: Why it Can Matter More Than IQ*. Basic Books.
- Sweller, J. (2006). *The worked example effect and human cognition: Learning and Instruction*. Educational Technologies.
- Ward, R. (1998). Active, Collaborative and case-based learning with Computer-based case Scenarios. *Computer in Education*, 30(1), 103-110.