

พ.ศ. ๒๕๔๑
ม. ๕๑๓ ก
ว. ๓

การสร้างแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ปริญญานิพนธ์
ของ
ประสิทธิ์ ดีใส

๑๖ ส.ค. ๒๕๔๑

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกพลศึกษา
สิงหาคม ๒๕๔๐
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๘๕๕๕๓

**การสร้างแบบประเมินความสามารถการเรียนรู้เกม
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย**

**บทคัดย่อ
ของ
ประสิทธิ์ ดีไสว**

**เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกพลศึกษา
สิงหาคม 2540**

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม จำนวน 10 ข้อ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตคลองสาน จังหวัดกรุงเทพมหานครที่กำลังเรียนวิชาเกม จำนวน 130 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม โดยใช้ชุดพินิจของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตามวิธีของโรแนลลี และแฮมเบิลตัน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อพฤติกรรมระหว่าง 0.6 - 1.0

2. ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน พบว่าค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมเท่ากับ 0.9084 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ค่าความเป็นปรนัยของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม จากผู้ประเมิน 3 คน โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.8010 ผู้ประเมินคนที่ 2 กับคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8245 และผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8097 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เกณฑ์ในการแบ่งระดับความสามารถของแบบประเมิน แบ่งไว้เป็น 5 ระดับคือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก คือ

ระดับความสามารถ	คะแนนดิบ	คะแนนที่
สูงมาก	119 และมากกว่า	63 และมากกว่า
สูง	113 - 118	55 - 62
ปานกลาง	106 - 112	46 - 54
ต่ำ	99 - 105	38 - 45
ต่ำมาก	98 และน้อยกว่า	37 และน้อยกว่า

**A CONSTRUCTION OF GAMES ABILITY RATING SCALES
FOR THE SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

**AN ABSTRACT
BY
PRASIT DECSAWAI**

**presented in partial fulfillment of the requirements for the
master of Education degree in Physical Education
at Srinakharinwirot University**

August 1997

The purpose of this Study was to construct a Games ability rating Scales for the Senior high School Students consisting of 10 items. the Subjects students from Potisarnpittayakorn School at Bangkok. Who had already taken a games course were selected as samples during the academic year 1996.

The results were as follow :

1. Content Validity was obtained by Computing Five Specialists rating Scorer using Rovinelli and Hambleton Methods. The index of correlation between the Specialists rating and the Criterion behavior was 0.6 - 1.0

2. For the reliability, the Correlation Coefficient was 0.9084 Significant at .05 level by Pearson's Product Moment Correlation Coefficient.

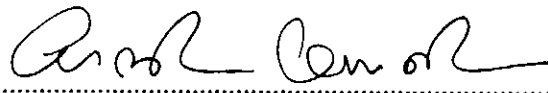
3. For the objectivity of the rating Scales, the correlation Coefficient between the first rater and second rater was 0.8010 the Second rater and third rater was 0.8245 and the first rater and third rater was 0.8097 significant at .05 level by Pearson's Product Moment Correlation Coefficient.

4. The norm classified into 5 levels : very high, high, average, low, and very low. norm were as follows :

Levels	Raw Data	T-Score
Very high	119 and up over	63 and up over
High	113 - 118	55 - 62
Average	106 - 112	46 - 54
Low	99 - 105	38 - 45
Very Low	98 - and below	37 and below

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบได้พิจารณาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
วิชาเอกพลศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการควบคุม

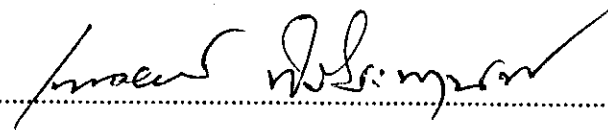

..... ประธาน
(รศ.ผาณิต บิลมาศ)

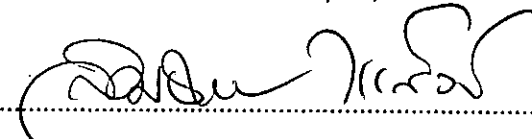

..... กรรมการ
(ผศ.ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล)

คณะกรรมการสอบ


..... ประธาน
(รศ.ผาณิต บิลมาศ)


..... กรรมการ
(ผศ.ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รศ.เทเวศร์ พิริยะพูนท์)


..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(อ.สมชาย ไกรสังข์)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกพลศึกษา ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ


..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ดร.ศิริยา พูลสุวรรณ)

วันที่ 22 เดือน สิงหาคม 2540

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก รองศาสตราจารย์ ผาณิต บิลมาศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพณท์ และอาจารย์ สมชาย ไกรสังข์ ประธาน กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ และกรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติมที่ได้ ให้คำปรึกษาแนะนำ ช่วยเหลือแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำปริญญานิพนธ์นี้ได้สำเร็จ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ อาจารย์สมควร โพธิ์ทอง อาจารย์เอนก หงษ์ทองคำ อาจารย์ชัยชนะ ใจแก้ว อาจารย์จำรูญ กรกมล ผู้เชี่ยวชาญที่ได้ กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนช่วยแก้ไขแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมให้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ตลอดจน อาจารย์วิรัช พลเดช ผู้อำนวยการโรงเรียนโพธิสารพิทยากร อาจารย์รัชต์ จันทรพลาบูรณ์ อาจารย์พิเชษฐ์ ภูษัย และนักเรียนโรงเรียนโพธิสารพิทยากร แขวง บางระมาด เขตตลิ่งชัน กรุงเทพฯ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ให้ความช่วยเหลือและร่วมมือเป็น อย่างดีในการประเมินและเก็บรวบรวมข้อมูลให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้าย ผู้วิจัยขอเทอดพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ครู อาจารย์ ที่เคารพและครอบครัว ที่ให้ การสนับสนุนและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยจนสามารถประสบความสำเร็จในครั้งนี้

ประสิทธิ์ คีไสว

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ /.....	1
คำนำ	1
ความมุ่งหมายของการค้นคว้า /.....	3
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า ✓.....	3
ข้อตกลงเบื้องต้น	3
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	5
เอกสารที่เกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลทางการศึกษา	5
เอกสารเกี่ยวกับเกม	14
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า	32
งานวิจัยในต่างประเทศ	32
งานวิจัยในประเทศไทย	36
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	40
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	41
แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง ✓.....	41
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ✓.....	41
ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ	42
การหาคุณภาพของเครื่องมือ	42
วิธีดำเนินการรวบรวมข้อมูล /.....	43
การจัดกระทำกับข้อมูล	43
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาค้นคว้า	45
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	45
การวิเคราะห์ข้อมูล	45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล /.....	46

บทที่	หน้า
5 บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	50
บทย่อ	50
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	50
กลุ่มตัวอย่าง	50
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	50
อภิปรายผล	51
ข้อเสนอแนะ	53
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป	53
บรรณานุกรม	54
ภาคผนวก	58
ประวัติย่อของผู้วิจัย	77

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่าง	41
2 ค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยอาศัยคุณพินิจของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	46
3 ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจากคะแนนของผู้ประเมินด้วยวิธีสอบซ้ำ (Test - Retest) โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)	47
4 ค่าความเป็นปรนัยจากคะแนนรวมแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับ คนที่ 2 คนที่ 1 กับคนที่ 3 และคนที่ 2 กับคนที่ 3 โดยการคำนวณค่า สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)	47
5 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนของนักเรียนจากแบบประเมินความสามารถใน การเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้คะแนนที่ (T - Score)	48
6 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมที่ได้ จากคุณพินิจของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	65
7 คะแนนการประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2	66
8 คะแนนของผู้ประเมินคนที่ 1, 2 และ 3	67

บทที่ 1

บทนำ

อำนนำ

พลศึกษาจัดเป็นองค์ประกอบหนึ่งของแผนการศึกษาชาติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้เยาวชนและประชาชนมีสุขภาพและสมรรถภาพที่ดี ซึ่งนักการศึกษาเห็นว่าการศึกษาที่บุคคลจะมีการศึกษาด้านอื่น ๆ ดีเพียงใดก็ตาม แต่ถ้าขาดความสมบูรณ์ของสุขภาพและสมรรถภาพที่ดีแล้ว ความรู้ต่าง ๆ ที่บุคคลนั้นมีอยู่ก็ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติได้ไม่เต็มที่ ไม่คุ้มกับการศึกษาที่ได้ลงทุนไป ดังนั้นวิชาพลศึกษา จึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่จะช่วยพัฒนาในตัวบุคคลให้มีสุขภาพและสมรรถภาพ เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างปกติสุข ซึ่งในปัจจุบันวิชาพลศึกษา ได้บรรจุไว้ในหลักสูตรตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษา (อำนาจ บุญอิน. 2532 : 1)

หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524 (ฉบับปรับปรุง 2533) (กระทรวงศึกษาธิการ. 2533 : 81) ได้กำหนดให้หลักสูตรวิชาพลศึกษามีจุดประสงค์ไว้ดังนี้

1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจหลักการปฏิบัติตนให้มีสุขภาพดี ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม
2. เพื่อให้มีทักษะในการดูแลรักษาสุขภาพ สวัสดิภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย และทางจิต และนำไปปฏิบัติจนเป็นสุขนิสัย
3. เพื่อให้มีคุณธรรม เห็นคุณค่าของกิจกรรมพลศึกษา กีฬา การรักษาสุขภาพ และสวัสดิภาพ
4. เพื่อให้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือและส่งเสริมกิจกรรมพลศึกษา กีฬา และการสาธารณสุขของสังคม

นอกจากนี้ ประชา ทองศิริ (2528 : 1) ได้กล่าวว่า จุดประสงค์ เป็นเป้าหมายที่จะกำหนดทิศทางว่า จะต้องดำเนินการเรียนการสอนอย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนตามจุดประสงค์ที่ต้องการ ซึ่งประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนจะได้ นั้น จะบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ ก็ต้องอาศัยขบวนการวัดและประเมินผลตัดสินและสรุป ดังจะเห็นว่า จุดประสงค์เป็นตัวชี้ให้ทราบว่าจะต้องจัดการเรียน การสอนไปในแนวใด การวัดและประเมินผลจะบอกให้ทราบว่าสิ่งที่นักเรียนได้รับนั้นสอดคล้องตามจุดประสงค์หรือไม่ และจะกำหนดอย่างไรจึงจะปฏิบัติได้ จากงานวิจัยของสาธิต ลิ้มขจรเดช (2524 : 65) เรื่องการวัดและการประเมินผลการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาพบว่า มีแบบวัดและประเมินผลเป็นมาตรฐานน้อยมาก จึงทำให้เกณฑ์การตัดสินผลการ

เรียนของผู้สอนแต่ละท่านแตกต่างกัน การวัดและการประเมินผลนั้นใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมของ ผู้เรียน ดังนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวัดและการประเมินผลความสามารถ คุณลักษณะการเป็นผู้นำเกม ซึ่งการวัดและประเมินผลนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเรียนการสอน

ในการวัดผล เชื่อว่าอะไรที่มีอยู่จะต้องมีปริมาณ และถ้าสิ่งที่มีอยู่มีปริมาณ ปริมาณนี้ สามารถวัดได้ เมื่อนำกฎนี้ประยุกต์ใช้กับพลศึกษา จะสรุปได้ว่าลักษณะต่าง ๆ หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในตัวนักเรียนสามารถวัดได้ องค์ประกอบเหล่านั้น ได้แก่ ความฟิต ทักษะพื้นฐาน ทักษะทางกีฬา ความรู้ในขบวนการประเมินสมัยก่อน จะประเมินนักเรียนโดยการแยกประเมินออกเป็น ส่วน ๆ โดย เด็ดขาด แต่ปัจจุบันมองส่วนรวมของนักเรียนทั้งหมด และต้องเข้าใจว่าเด็กเติบโต พัฒนา และเรียนรู้ อย่างเฉพาะเจาะจง นอกจากนั้น ผู้สอนต้องตระหนักถึงหลักการที่ว่า คุณภาพบุคคลไม่ได้เกิดจากการ รวมส่วนประกอบย่อย ๆ เสมอไป แม้ว่าจะเป็นการง่ายในการวิเคราะห์ผู้เรียนออกเป็น ส่วน ๆ แต่ ขบวนการสังเคราะห์ให้บุคคลเป็นเอกตบุคคล จะเป็นขบวนการที่ยากกว่าการนำองค์ประกอบย่อย ๆ ของบุคคลมารวมกัน ฝาฉิด บิลมาศ (2530 : 2) ขบวนการวัดและประเมินผลนับว่าเป็นส่วนสำคัญ มาก เพราะจะเป็นการวิเคราะห์ว่าพฤติกรรมการเรียนนั้นจะสามารถสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ เพียงใด และเป้าหมายนั้นเหมาะสมเพียงใด ผู้เรียนจะประพฤติปฏิบัติได้ตามเป้าหมายหรือไม่ ซึ่งอาจ จะต้องมีการปรับปรุงการวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ตามเป้าหมาย และถ้าต้อง การผลที่มีความแม่นยำยุติธรรมก็ต้องอาศัยเครื่องมือวัดผลที่มีคุณภาพสูง

เกม เป็นกิจกรรมหลักอย่างหนึ่งของกิจกรรมพลศึกษา เพราะกิจกรรมประเภทนี้ให้ทักษะ เบื้องต้นในทางการเคลื่อนไหวของร่างกายและทักษะทางกีฬา สิ่งสำคัญของเกมคือ ผู้สอนสามารถ สอนทักษะแก่นักเรียนได้อย่างกว้างขวางจากสภาพทั่วไปของโรงเรียน ครูผู้สอนสามารถสอนได้ เพราะอุปกรณ์ที่นำมาประกอบการสอนก็ไม่มากมายและไม่เกินความสามารถที่จะหามาได้ จึงเป็น กิจกรรมที่อำนวยความสะดวกแก่เด็กได้อย่างกว้างขวาง (จรินทร์ ธานีรัตน์. 2524 : 14) ดังนั้น เกมเป็น รายวิชาหนึ่งที่มีการเรียนการสอนในหลักสูตรพลศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2533 : 83) เมื่อมีการเรียนการสอนจึงต้องมีการวัดและการประเมินผล

วิชาเกม เป็นวิชาที่ให้ทักษะเบื้องต้นในทางการเคลื่อนไหวของร่างกายและทักษะทางกีฬา และความสามารถพิเศษของการเป็นผู้นำและผู้ตาม ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษเฉพาะบุคคล จึงทำให้ เกิดปัญหาในการวัดผลและประเมินผล ทั้งนี้เนื่องจากผู้สอนไม่สามารถที่จะหาข้อทดสอบที่มีความ เป็นปรนัยมาวัดได้ อาศัยจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงออกมา ซึ่งเป็นลักษณะ บุคคลประเมินการให้คะแนนของนักเรียนจึงขึ้นอยู่กับผู้ประเมิน โดยทั่วไปครูผู้สอนจะวัดผลและ ประเมินผลด้วยการสังเกตด้วยตัวเอง โดยไม่มีมาตรฐานและความเหมาะสม จึงเป็นการไม่

ยุติธรรมสำหรับผู้เรียน เพราะผู้สอนไม่สามารถที่จะวัดผลประเมินผล หรือชี้ให้ผู้เรียนได้ค้นพบความสามารถที่แท้จริงของตนเองได้อย่างถูกต้องแม่นยำตรง ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความเชื่อมั่นว่าการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้ครูผู้สอนมีเครื่องมือสำหรับการวัดผลประเมินผล เพื่อผลสัมฤทธิ์ที่แท้จริงในการเรียนการสอนวิชาเกมของครูและนักเรียนต่อไป

ความมุ่งหมายของการค้นคว้า

1. เพื่อสร้างแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อสร้างเกณฑ์คะแนนความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้มีแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ได้มีเกณฑ์คะแนนความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เป็นแนวทางให้ครูผู้สอน นำแบบประเมินการเล่นเกมไปใช้ประเมินความสามารถในการเล่นเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. ทำให้ครูผู้สอน ใช้แบบประเมินนี้เป็นแนวทางในการฝึกการเล่นเกมให้กับนักเรียน
5. ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจจะศึกษาวิชาเกม และการสร้างแบบทดสอบด้านอื่น ๆ ต่อไป

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ควบคุมการฝึกกิจกรรมอื่น ๆ ในช่วงเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้รับการประเมิน กำลังเรียนวิชาเกม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2539 ภาคเรียนที่ 1 ที่กำลังเรียนวิชาเกม จำนวนนักเรียน 130 คน
2. ตัวแปรที่จะศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและคะแนนที่ได้จากแบบประเมินและแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แบบประเมินการเล่นเกม หมายถึง มาตรฐานประเมินพฤติกรรมและความสามารถของนักเรียนในการเล่นเกม ซึ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น
 - 1.1 ความรู้ในเรื่องเกม
 - 1.2 เจตคติในการเล่นเกม
 - 1.3 สมรรถภาพทางกาย
 - 1.4 ทักษะเกม
 - 1.5 คุณลักษณะที่พึงประสงค์
2. มาตรฐานประเมินค่า (Rating Scales) หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินค่าของสถานการณ์ หรือคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ไม่สามารถวัดออกมาได้เป็นตัวเลขโดยตรง เช่น ความสะอาดของร่างกาย ความประพฤติหรือการทดสอบภาคปฏิบัติ เป็นต้น (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2528 : 143)
3. อาจารย์ผู้สอน หมายถึง อาจารย์ที่ทำหน้าที่สอนเกมระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังเรียนวิชาเกม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539
5. ผู้ประเมิน หมายถึง อาจารย์ผู้สอนเกมของโรงเรียนโพธิสารพิทยากร จำนวน 3 คน

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ในการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ได้แบ่งการศึกษาออกตามลำดับดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการวัดผลและการประเมินผลการศึกษา
2. เอกสารเกี่ยวกับเกม
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลและประเมินผลการศึกษา

ความหมายการวัดผลและประเมินผลการศึกษา

นักวัดผลการศึกษา ได้ให้ความหมายของการวัดผลและประเมินผลทางการศึกษาไว้หลายท่านดังนี้คือ

ไพศาล หวังพานิช (2523 : 19 - 20) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการวัดผลการศึกษา (Education measurement) ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการในการกำหนดหรือหาจำนวนปริมาณ อันดับ หรือรายละเอียดของคุณลักษณะหรือพฤติกรรมความหมายของบุคคล โดยใช้เครื่องมือเป็นหลักในการวัด กระบวนการดังกล่าว จะทำให้ได้ตัวเลขหรือข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ที่ใช้แทนจำนวนและลักษณะที่วัดนั้น *จากความหมายนี้แสดงว่าการวัดผลการศึกษาต้องดำเนินการอย่างมีขั้นตอนหรือระเบียบแบบแผน มีเครื่องมือ มีผลการวัดเป็นตัวเลข หรือเป็นรายละเอียดที่นำไปใช้บรรยาย บอกจำนวนหรือระดับสิ่งที่ถูกวัด ปกติการวัดผลโดยทั่วไปมีอยู่ 2 ด้านคือ

1. การวัดทางกายภาพศาสตร์ (Physical science) เป็นการวัดเพื่อหาจำนวนปริมาณของสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นรูปธรรม มีตัวตนแน่นอน เช่น ความยาว น้ำหนัก พื้นที่ ขนาด ปริมาตร เป็นต้น ส่วนใหญ่เป็นการวัดวัตถุสิ่งของ การวัดทางด้านนี้มักเป็นเรื่องทางฟิสิกส์ มีเครื่องมือที่ให้ผลเชื่อถือได้ มีหน่วยของการวัดแน่นอน เช่น เป็นเมตร เป็นกรัม เป็นต้น ซึ่งทำให้การวัดทางกายภาพศาสตร์ได้ผลการวัดที่ถูกต้องแม่นยำ

2. การวัดทางสังคมศาสตร์ (Social Science) เป็นการวัดหาจำนวนหรือคุณภาพของสิ่งที่เป็นนามธรรม ไม่มีตัวตนแน่นอน ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของสิ่งที่มีชีวิตทั้งหลาย ปัญหาสำคัญคือ การกำหนดสิ่งที่จะวัด ซึ่งแปรเปลี่ยนได้ง่ายว่าคืออะไร เครื่องมือที่ใช้มักขาดคุณภาพให้ผลเชื่อถือได้ต่ำ ไม่มีหน่วยที่แน่นอน เช่น การวัดความรู้ การวัดการปรับตัวของนักเรียน การวัดผลการศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของการวัดทางด้านสังคมศาสตร์ ในปัจจุบันการวัดทางด้านนี้พยายามปรับปรุงวิธีการ โดยอาศัยวิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็นรากฐานเพื่อให้ได้ผลการวัดที่แน่นอนถูกต้องมากขึ้น

วิริยา บุญชัย (2523 : 7 - 8) ได้ให้ความหมายของการวัดผล หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งที่ต้องการทราบกับเครื่องมือมาตรฐานเพื่อต้องการทราบปริมาณหรือขนาด ซึ่งทราบผลได้ทันทีด้วยเครื่องมือมาตรฐานนั้นเป็นผู้บอกให้ทราบ เช่น ต้องการทราบความกว้างของโต๊ะ เราก็เอาเทปหรือไม้เมตรมาวัด เราจะทราบความกว้างของโต๊ะทันที การวัดผลจึงเป็นวิธีตรวจหรือหาปริมาณ ขนาดหรือสัดส่วนของสิ่งที่ต้องการจะทราบ โดยอาศัยเครื่องมือวัดนั่นเอง การวัดจะออกมาเป็นตัวเลข เรียกว่าปริมาณ (Quantity) และจะให้ผลทางคุณภาพ (Quality) ในการวัดผลจะต้องมีแบบทดสอบอยู่ด้วย เช่น ถ้าต้องการทราบว่า นักเรียนคนหนึ่งมีความรู้ทางพลศึกษาเพียงใด ก็ให้นักเรียนทำข้อสอบ จะทราบทันทีว่านักเรียนมีความรู้ทางพลศึกษาเพียงใด โดยอาศัยตัวเลขจากการทดสอบนั้น

พิตร ทองชั้น (2524) 3 - 4) ได้ให้ความหมายของการวัด (Measurement) หมายถึง การใช้เครื่องมือ เครื่องไม้ ในการค้นหาหรือการตรวจสอบ เพื่อต้องการทราบปริมาณ จำนวน หรือคุณภาพในสิ่งของหรือตัวบุคคล เช่น เราต้องการทราบในเรื่องน้ำหนัก ก็ใช้ตาชั่งวัด ต้องการทราบส่วนสูง ก็ใช้สายวัด หรือต้องการทราบว่าเด็กसानตะกร้อได้ไหม ก็ให้เด็กปฏิบัติให้ดู การกระทำต่าง ๆ เหล่านี้เราก็จะได้ตัวเลขหรือปริมาณ จำนวนที่ได้จากการวัดนั้น ๆ ทางการศึกษาเราวัดผลเด็กเพื่อต้องการทราบว่ามีความรู้ความสามารถอย่างไร ถ้าได้ใช้เครื่องมือหลายอย่าง หลายวิธีมากเท่าไรก็ยิ่งดี เพราะเมื่อเรานำผลจากการวัดมารวมผสมผสานกัน แล้วสรุปว่าเด็กคนนี้เก่ง-ไม่เก่ง หรือตก-ไม่ตก ได้มั่นใจขึ้น เราเรียกการสรุปเช่นนี้ว่า การประเมินผล (Evaluation)

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525 : 23 - 24) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการวัดผลของการศึกษา (Education Measurement) ไว้ว่า การวัดผลการศึกษาคือ กระบวนการในการกำหนดหรือหาจำนวนประมาณ อันดับ หรือรายละเอียดของคุณลักษณะหรือพฤติกรรม ความสามารถของบุคคลโดยใช้เครื่องมือเป็นหลักในการวัด กระบวนการดังกล่าวจะทำให้ได้ตัวเลขหรือข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ที่ใช้แทนจำนวนและลักษณะที่วัดได้นั้น นั้นแสดงว่าการวัดผลการศึกษาต้องดำเนินการอย่างมีขั้นตอนเป็นระเบียบ แบบแผน มีเครื่องมือ มีผลการวัดเป็นตัวเลข หรือเป็นรายละเอียดที่นำไปใช้บรรยาย บอกจำนวนหรือระดับสิ่งที่ต้องการวัด และการประเมินผล (Evaluation) หรือ กระบวนการในการตัดสินใจ

ตีราคา เพื่อพิจารณาความเหมาะสม หรือ หากคุณค่าของคุณลักษณะและพฤติกรรม เช่น ผลการเรียนรู้ ผลการปฏิบัติ โดยอาศัยข้อมูลหรือรายละเอียดที่ได้จากการวัดเป็นหลักและใช้วิจารณ์ตามประกอบ การพิจารณา จากความหมายดังกล่าวจะเห็นว่า ถ้าจะประเมินผลต้องดำเนินการอย่างมีขั้นตอน โดย เริ่มต้นด้วยการวัดผลสิ่งนั้น แล้วนำผลการวัดที่ได้มาวินิจฉัยอย่างมีหลักเกณฑ์และมีคุณธรรม เพื่อ พิจารณาตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดีหรือเลว เก่งหรืออ่อน ได้หรือตก เป็นต้น ดังนั้น ในการประเมินผลต้องมี องค์ประกอบหลักสามประการคือ

1. การวัด (Measurement) ทำให้ทราบสภาพความจริงของสิ่งที่ประเมินว่ามีปริมาณ เท่าไร มีคุณสมบัติอย่างไร เพื่อให้เป็นข้อมูลสำหรับนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์

2. เกณฑ์ (Criterion) ในการที่จะตัดสินว่าสิ่งใดดีเลว ใช้ได้หรือใช้ไม่ได้นั้น จะต้องมีหลัก หรือมีบรรทัดฐานที่ต้องการ โดยการนำผลการวัดนั้นมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หรือ มาตรฐานที่ต้องการ เกณฑ์การพิจารณาในการประเมินผล การศึกษานั้นก็คือ จุดมุ่งหมายการศึกษานั้นเอง

3. การตัดสินใจ (Decision) เป็นการชี้ขาดหรือสรุปผลการเปรียบเทียบระหว่างผลการ ปฏิบัติ ซึ่งได้จากการวัดกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ว่าสูงต่ำกว่ากันขนาดไหน ทั้งนี้การตัดสินใจที่ดีต้อง อาศัยพิจารณาอย่างถี่ถ้วน ทุกแง่ทุกมุม และกระทำอย่างยุติธรรมโดยอาศัยสภาพและความเหมาะสม ต่าง ๆ ประกอบหรือต้องมีคุณธรรมที่ดี

นอล (Noll. 1965 : 13 - 14) ได้อธิบายความหมายของการวัดผลสรุปได้ว่า การวัดผลมี ความกว้างกว่าการทดสอบ การทดสอบนั้นมักหมายถึง การใช้ข้อสอบที่เป็นชุดเพื่อวัดสัมฤทธิ์ผลทาง การเรียน แต่การวัดผลเป็นวิธีการที่จะทำให้ทราบปริมาณ ซึ่งมีได้หมายถึงแต่การใช้ข้อสอบเท่านั้น ยัง หมายถึงการใช้สเกลหรือมาตราส่วนประเมินค่าแบบตรวจสอบรายการต่าง ๆ หรือแบบสอบถาม

สคริปเวน (Scriven. 1967 : 4) ได้อธิบายความหมายของการประเมินผลว่า เป็นการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีระบบ เพื่อบ่งชี้ถึงคุณค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

มาร์แชล (Marshall. 1972 : 1 - 3) ได้ให้ความหมายของการวัดผลการศึกษาว่า การวัดผล การศึกษา คือ การรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาพิจารณาในการตัดสินใจ และยังกล่าวถึงคุณลักษณะ ของการวัดผลการศึกษาไว้ดังต่อไปนี้คือ

1. การวัดผลการศึกษาเป็นการวัดผลทางอ้อม
2. การวัดผลการศึกษาเป็นการวัดผลที่ยังไม่สมบูรณ์
3. การวัดผลการศึกษาเป็นการวัดที่มีความต่อเนื่อง
4. การวัดผลศึกษามักจะใช้ในการจำแนก

จากการที่นักวัดผลการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้นั้น พอสรุปได้ว่า การวัดผลการศึกษา คือ ขบวนการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวนักเรียน และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เราจะวัด กระทำเพื่อให้ทราบปริมาณความรู้ ความสามารถว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถเพียงใด และการประเมินผลการศึกษา คือ การนำผลจากการวัดผลมาประเมินหรือตัดสินคุณค่า ว่าผู้เรียนมีความสามารถจะสอบได้หรือสอบตก หรือมีการพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างไร นั่นคือการทดสอบเป็นสาเหตุ การวัดเป็นผลและการประเมินค่าเป็นการนำเหตุและผลที่ได้ไปใช้อีกทีหนึ่ง การประเมินผลดีย่อมขึ้นอยู่กับรากฐานของการวัดที่มีประสิทธิภาพ และการใช้วิจารณ์ญาณที่ถูกต้องเป็นประการสำคัญ

ขอบข่ายของการวัดผลทางพลศึกษา

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2519 : 7 - 8) ได้กล่าวว่า เมื่อทราบความมุ่งหมายของหลักสูตรและความมุ่งหมายของการสอนในระดับชั้นเรียนแล้ว ก็มาพิจารณาว่าจะวัดอะไรเพื่อให้ตรงกับเนื้อหาหรือความมุ่งหมายของระดับนั้น ๆ ซึ่งอาจจะแตกต่างกันไปบ้าง แต่ก็ควรสอดคล้องกับความมุ่งหมายของการสอน ซึ่งอาจจะวัดในสิ่งต่อไปนี้

1. วัดความรู้ความเข้าใจทางพลศึกษา (Knowledge Test) ได้แก่ การวัดความรู้ ความเข้าใจในด้านวิธีการเล่น แบบการเล่น กฎ กติกา ประวัติความเป็นมาตลอดจนเรื่องอุปกรณ์การเล่น เป็นต้น
2. วัดทักษะทางกีฬา (Sport skills test) ได้แก่ การวัดทักษะการเคลื่อนไหวทางกีฬา อาจเป็นทักษะเบื้องต้น (Basic Skill) ของกีฬาแต่ละประเภท และทักษะการเล่นเป็นชุด (Team Play Skill) หรือทักษะความชำนาญในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ บาสเกตบอล วอลเลย์บอล แบดมินตัน เป็นต้น
3. สมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness Test) ได้แก่ การวัดความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความเร็ว ความว่องไว ความอ่อนตัว และความอดทน ซึ่งสมรรถภาพทางกายนี้แสดงออกทางสมรรถภาพทางกลไก (Motor Fitness) เพราะฉะนั้น การทดสอบสมรรถภาพทางกลไก (Motor Fitness) ก็สามารถวัดสมรรถภาพทางกายได้ส่วนหนึ่งเช่นเดียวกัน ที่นิยมทดสอบกันอยู่ขณะนี้ มีอยู่ 2 ชนิด คือ

3.1 การทดสอบสมรรถภาพทางกายมาตรฐานระหว่างประเทศ (ICSPFT-International Committee for the standardization of Physical Fitness Test)

3.2 การทดสอบสมรรถภาพทางกายของสมาคมสุขศึกษา พลศึกษา และนันทนาการ แห่งสหรัฐอเมริกา (AAHPER-The American Association for Health, Physical Education and Recreation)

4. วัดการทำงานของระบบไหลเวียนโลหิต (Cardiovascular Test) ได้แก่ การทำงานของ หัวใจ การหายใจ จำนวนปริมาตรโลหิต และอัตราการเต้นของหัวใจ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ต้องใช้เครื่องมือในการทดสอบประสิทธิภาพและสมรรถภาพการทำงานของหัวใจ จึงบอกถึงสมรรถภาพทางกาย เช่นเดียวกัน

5. การวัดเจตคติ หรือทัศนคติทางพลศึกษา (Attitude test) ได้แก่ การวัดในเรื่องต่าง ๆ ที่ แสดงออกในทางที่ดี เป็นผลมาจากการเข้าร่วมในกิจกรรมพลศึกษาและการกีฬา ดังเช่น

5.1 ความสนใจและการเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาและกีฬา

5.2 เวลามาเรียนและความตั้งใจเรียนอย่างกระตือรือร้น

5.3 การตรงต่อเวลาในการเรียน

5.4 การแต่งกายอย่างเหมาะสมในการเล่นกีฬา

5.5 ความระมัดระวังเอาใจใส่ในการเล่นกีฬา

5.6 รักการบริการช่วยเหลือ ร่วมมือเป็นพิเศษทางพลศึกษาให้แก่ส่วนร่วม

6. วัดลักษณะความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาหรือคุณธรรมทางจิตใจ (Sportsmanship) การสอน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะเป็นการสร้างคุณธรรมให้แก่เยาวชน เพื่อให้พลเมืองของชาติเป็น ประชาชนที่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา การวัดผลต้องเน้นเรื่องนี้ ซึ่งอาจวัดในสิ่งต่อไปนี้คือ การรู้จักเสียสละ การรู้จักแพ้ การรู้จักชนะ และรู้จักอภัย การให้ความร่วมมือกับบุคคลอื่น การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี การปฏิบัติตามกฎระเบียบกติกา และรักษาความสามัคคี เป็นต้น

แบบประเมิน

ประกิจ รัตนสุวรรณ (2525 : 125 - 126) การสังเกตเป็นวิธีวัดผลการศึกษาอย่างหนึ่งที่ทำให้ได้จำนวนหรือคุณภาพเกี่ยวกับคุณลักษณะของบุคคลโดยอาศัยประสาทสัมผัส (Sensation) ของผู้สังเกต จุดเด่นของการสังเกตคือ การทำให้ทราบพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกมาอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ใช่ พฤติกรรมประดิษฐ์ หรือพฤติกรรมทางอ้อมเหมือนการวัดด้วยข้อสอบ

1. องค์ประกอบของการสังเกต

การสังเกตสามารถใช้เป็นวิธีการวัดคุณลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลทั้งที่เป็นพฤติกรรมการแสดงออกทันทีทันใด เป็นครั้งคราว หรือที่แสดงออกอยู่เป็นประจำจนเป็นปกติวิสัยก็ตาม ในการที่จะสังเกตหรือสิ่งใดนั้น ต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 2 ประการคือ

1.1 สิ่งที่จะสังเกตในทางการศึกษา สิ่งที่ต้องการจะสังเกตก็คือ พฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียน ส่วนใหญ่จะเป็นคุณลักษณะด้านวิภาววิสัย เช่น ความสนใจการปรับตัว บุคลิกภาพ เป็นต้น

1.2 ผู้สังเกต จะใช้ประสาทสัมผัสเป็นเครื่องมือที่จะตรวจสอบหรือจำแนกพฤติกรรมการแสดงออก ซึ่ง ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2528 : 125) กล่าวว่า ผู้สังเกตจะต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

ก. ความตั้งใจของผู้สังเกต (Attention) ในการสังเกตพฤติกรรมของสิ่งใด ผู้สังเกตมีเป้าหมายที่จะสังเกตว่าการศึกษาส่งใดจะต้องสังเกตให้แน่วแน่ในการสังเกตแต่สิ่งนั้น จิตใจไม่ไขว่เขวไปมา และจะต้องสังเกตไปทีละอย่าง อย่างถูกต้อง

ข. ประสาทสัมผัส (Sensation) ทางด้านประสาทสัมผัสต้องแน่ใจว่าประสาทสัมผัสของผู้สังเกตจะต้องทำงานปกติ เช่น หูไม่หนวก ตาไม่บอด

ค. การรับรู้ (Perception) ในการสังเกตสิ่งที่กำลังศึกษาผู้สังเกตจะต้องมีการรับรู้ที่ดี เมื่อรับรู้มาแล้วก็สามารถแปลความหมายออกมาได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องด้วย

2. หลักการสังเกต

2.1 มีจุดมุ่งหมาย ต้องทราบว่าจะสังเกตพฤติกรรมในเรื่องใด พร้อมทั้งต้องแจกแจงการแสดงออกของพฤติกรรมนั้นให้ละเอียด

2.2 การรับรู้รวดเร็ว ผู้สังเกตสามารถมองเห็นพฤติกรรมหรืออาการที่เด็กแสดงออกมาได้อย่างรวดเร็ว เพราะการสังเกตพฤติกรรมบางชนิดเมื่อแสดงออกมาแล้วจะผ่านไปไม่เกิดซ้ำบ่อย ๆ หรือไม่อาจเกิดขึ้นอีกเลยก็ได้

2.3 สังเกตหลายคนหรือหลายครั้ง วิธีการที่จะทำให้ผลการสังเกตที่ได้เป็นที่เชื่อถือได้หรือมีความเชื่อมั่นสูง ถ้าเป็นไปได้ควรใช้ผู้สังเกตหลายคน เช่น 2 - 5 คน

2.4 สังเกตให้ตรงกับความจริง การสังเกตที่ดีต้องพยายามให้ได้พฤติกรรมการแสดงออกที่เป็นธรรมชาติที่แท้จริงของเด็กมากที่สุดจึงเกิดคุณภาพ

2.5 มีการบันทึกผลอย่างถูกต้อง รวดเร็ว ซึ่งการบันทึกมีอยู่ 2 แบบคือ

ก. บันทึกโดยใช้เครื่องหมายว่าเด็กแสดงสิ่งนั้นออกมากี่ครั้ง

ข. บันทึกลงโดยการจัดกลุ่ม

แบบประเมิน เป็นเครื่องมือที่ใช้ช่วยในการวัดสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่สามารถวัดออกมาได้เป็นตัวเลขโดยตรง เป็นการวัดและประเมินผลในลักษณะของมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) ซึ่งฮ็อปกินส์และแอนส์ (Hopkins and Antes. 1979 : 173 - 175) กล่าวว่า มาตราส่วนประเมินค่านี้สามารถใช้ในกรณีเป็นข้อความ เป็นการประเมินค่าคุณลักษณะของสิ่งที่จะวัดออกมาเป็นตัวเลข หรือสามารถใช้วัดทัศนคติหรือแรงงูใจ ซึ่งจะใช้ตัวเลขเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความสำคัญของคุณลักษณะที่แสดงออกมา

สก็อต และเฟรนช์ (สุมาลี เพชรศิริ. 2527 ; อ้างอิงมาจาก Scott and French. 1950) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างมาตราส่วนประเมินค่า ดังนี้

1. กำหนดเนื้อหาที่จะประเมินตามธรรมชาติของเนื้อหา หรือคุณลักษณะของกิจกรรมนั้น
2. กำหนดจำนวนระดับที่จะประเมินค่า
3. กำหนดนิยามหรือความหมายของแต่ละระดับ
4. โอกาสที่จะประเมินนักเรียนแต่ละระดับเท่ากัน
5. ใบบันทึกการประเมิน ต้องเตรียมให้ง่ายต่อการประเมินนักเรียนแต่ละคน
6. จะต้องมีการเลือกและฝึกผู้ที่จะทำการประเมินค่า

ฮ็อปกินส์และแอนส์ (Hopkins and Antes. 1979 : 175) ได้เสนอแนะสำหรับการสร้างมาตราส่วนประเมินค่า ดังนี้

1. หลีกเลี่ยงผลการใช้ช่วงคะแนน 2 - 3 ระดับ เนื่องจากจะได้ผลการวัดที่หายากและไม่ควรมากกว่า 5 ระดับ เพราะจะทำให้เห็นข้อแตกต่างของคะแนนแต่ละระดับได้ยาก และเป็นการสิ้นเปลืองเวลาในการสังเกต
2. ระบุความหมายของแต่ละระดับบนมาตราส่วน และทำเครื่องหมายระหว่างคะแนนที่ต้องการจะตีความหมาย
3. เลือกใช้ข้อความที่ผู้สังเกตสามารถเข้าใจได้ตรงกับพฤติกรรมที่ต้องการวัด

ลัวัน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2528 : 143 - 146) ได้แบ่งแบบประเมินในลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) ไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. แบบบรรยาย (Descriptive Rating Scale) เป็นมาตราของการจัดอันดับในแต่ละระดับในรูปของการบรรยายทางภาษาแต่ละขั้นตอนเขียนคำบรรยายไว้ด้วย ตามปกติจะแบ่งออกเป็น 3 - 7 ขั้น เมื่อเลือกขั้นใดขั้นหนึ่งแล้ว ก็ต้องทำบันทึกลงในขั้นที่เลือกนั้น โดยกาเครื่องหมายเอาไว้ เครื่องมือแบบนี้ไว้จัดอันดับพฤติกรรมเด็ก อาจจะสร้างไว้วัดในเรื่องความรับผิดชอบ และความเชื่อถือ ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ อิทธิพลต่าง ๆ ทางจิตใจ ฯลฯ

2. แบบตัวเลข (Numerical rating scale) สร้างขึ้นโดยให้รหัสตัวเลขวัดลักษณะต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล รหัสตัวเลขจัดขึ้นแทนคำบรรยาย เช่น ใช้ 1 หรือ 0 แทนสิ่งที่ไม่เกิดขึ้นเลย 2 นาน ๆ ถึงจะเกิด นอกจากนี้อาจจะอยู่ในรูปการถามความคิดเห็นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วแปลงตัวหนังสือออกมาเป็นตัวเลข คือ ชอบมากที่สุด คือ 5 ชอบคือ 4 ปานกลางคือ 3 ไม่ชอบคือ 2 ไม่ชอบที่สุดคือ 1

3. แบบกราฟ (Graphic rating scale) เป็นการจัดอันดับให้ทำเครื่องหมายลงบนเส้นตรง

4. แบบเปรียบเทียบ (Comparative rating scale) การประเมินในลักษณะนี้จะมีเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วนำสิ่งที่จะวัดมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ว่าแตกต่างจากเกณฑ์มากน้อยเพียงใด เช่น วัดการคัดลายมือของนักเรียน ครูจะมีเกณฑ์การคัดลายมืออยู่แล้ว แล้วหาผลงานการคัดลายมือของนักเรียนแต่ละคนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์นี้ ถ้าใครคัดลายมือแตกต่างจากเกณฑ์นี้น้อย ก็ได้คะแนนมาก และถ้าแตกต่างจากเกณฑ์นี้มากก็ได้คะแนนน้อย

5. การจัดอันดับ (Ranking) การแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มก่อน เป็นกลุ่มดี ปานกลาง และเลว จากนั้นในแต่ละกลุ่มนำมาเปรียบเทียบและเรียงอันดับกันใหม่ แล้วจึงนำอันดับของแต่ละกลุ่มมาเรียงเชื่อมต่อกัน

ผาณิต บิลมาศ (2530 : 18) ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างมาตราส่วนประมาณค่าไว้ดังนี้

1. เลือกเกณฑ์
2. เลือกข้อกระทงในแบบวัด
3. หาค่าความเชื่อมั่นและความเป็นปรนัยของข้อกระทง
4. หาความเที่ยงตรงของข้อกระทงทั้งฉบับ
5. สร้างเกณฑ์มาตรฐาน
6. เขียนรายงานเกี่ยวกับการวัดผลและผลที่ได้

วิธีการประเมิน

วิริยา บุญชัย (2523 : 39 - 40) กล่าวว่า การวัดผลทางด้านทักษะ ครูควรจะวัดตั้งแต่เริ่มต้นการสอนจนกระทั่งสิ้นสุดการสอน ครูสามารถรู้จักนักเรียนได้ทุกคน ครูควรใช้วิธีสังเกตและบันทึกความก้าวหน้าของนักเรียนตลอดเวลา ในการวัดด้านทักษะ ควรวัดให้ครอบคลุมสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปแบบท่าเริ่มต้น
2. จังหวะ
3. ความสวยงาม ปฏิบัติได้ถูกต้อง

4. การประสานงานดี

5. ทิศทางการเคลื่อนไหว

การประเมินผลด้านทักษะส่วนมากจะใช้การประเมินผล โดยครูใช้วิธีการประเมินค่าทักษะ หรือการปฏิบัติต่าง ๆ เพราะฉะนั้น วิธีการใช้ก็โดยการประเมินค่าเท่านั้น เป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะทำการประเมินผลให้มีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ในการประเมินผลนั้นควรระบุไว้ชัดเจนถึงสิ่งที่ต้องการจะวัด

ขั้นตอนต่อไปที่จะพิจารณาคือ เกณฑ์ กับ การประเมินค่า การแบ่งลำดับขั้นที่นิยมคือ +, /, - หรือ 3, 2, 1 ซึ่งหมายถึง

ผู้เรียนมีความสามารถในการขั้นดี (+ หรือ 3) หมายถึง รู้รูปแบบของการเต้น ปฏิบัติได้อย่างมีทักษะ และเป็นไปตามจังหวะดนตรี

ผู้เรียนมีความสามารถปานกลาง (/หรือ 2) หมายถึง เรียนรู้เกี่ยวกับเพลงได้เป็นอย่างดี เมื่อมีข้อผิดพลาดสามารถที่จะแก้ไขได้อย่างถูกต้อง มีความเพลิดเพลินพอสมควร

ผู้เรียนมีความสามารถในการขั้นต่ำ (- หรือ 1) หมายถึง ขณะที่เต้นรำจำรูปแบบไม่ได้ ไม่สามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ การปฏิบัติไม่เป็นไปตามจังหวะ

การวัดผลทางทัศนคติ การวัดผลทางทัศนคติเป็นการวัดที่ลำบากมากที่สุด ผู้สอนต้องใช้วิธีสังเกตตลอดเวลาของการสอน โดยพิจารณาจากหัวข้อต่อไปนี้

1. ความสนใจ ความพยายาม หรือความกระตือรือร้น
2. ความเต็มใจช่วยเหลือผู้อื่น

การวัดด้านความรู้ การวัดด้านความรู้ใช้วิธีการดังต่อไปนี้

1. ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อตรวจสอบความรู้เกี่ยวกับการเต้นรำ จังหวะ หรือประวัติของเพลงนั้น ๆ
2. ครูเลือกจังหวะหรือเพลงที่ใช้ในการทดสอบ ให้ผู้เรียนชี้แจงเกี่ยวกับชื่อของเพลงหรือจังหวะที่ใช้
3. อภิปรายในตอนสุดท้ายของการเรียนการสอน (จำนวนนักเรียนต้องน้อย)

เอกสารเกี่ยวกับเกม

ความหมายของเกม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 1 - 10) เกม (Games) มีความหมายหลายอย่าง แต่ในที่นี้หมายถึง กิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎกติกาสลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน (Fundamental skills of Movement) และทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬา (Basic skills of sports) ประเภทต่าง ๆ ซึ่งเกมเล่นเหล่านี้อาจได้แก่ การเล่นทดสอบสมรรถภาพตนเอง การเล่นเกมแบบสัตว์หรือเครื่องจักร การเล่นเกมประกอบเสียงเพลงและเกมเล่นเพื่อสนุกสนาน เป็นต้น

ความสำคัญของเกม

ตามปกติแล้วคน ทุกคน ทุกเพศ ทุกวัยต้องการเคลื่อนไหว เพราะลักษณะของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมาย และมีความสนุกสนาน ร่าเริงด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัยแห่งความเจริญเติบโต ข่อมต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้กระดูก และกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วน

เด็กเกิดมาจะค่อย ๆ พัฒนาจนรู้จักการเดิน วิ่ง กระโดด ผลัก ดัน เหวี่ยง ทิ่ม ขว้าง ปา เตะ ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กเรียนรู้ได้ตามธรรมชาติ หรือติดตัวเด็กมาแล้วก็ว่าได้ หากแต่ว่าการเคลื่อนไหวไม่ได้มีความหมายไปในทางกีฬา หรือพลศึกษา ฉะนั้น เกมการเล่นประเภทต่าง ๆ เป็นตัวกลางทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปตามวิถีทางของการพลศึกษาและกีฬามากยิ่งขึ้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง เกมเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางการเคลื่อนไหว และทางกีฬาเบื้องต้น อันจะช่วยให้เกิดประสิทธิภาพต่อการเคลื่อนไหวและต่อกีฬาในอนาคต

การสอนวิชาพลศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต้องใช้เกมเป็นหลักในการสอน ✓

วิชาเกมในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533)

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรพลานามัย ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการ ปฏิบัติตนให้มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม
2. เพื่อให้มีทักษะในการดูแลรักษาสุขภาพ สวัสดิภาพ การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย และจิตใจ และนำไปปฏิบัติเป็นสุนิสัย
3. เพื่อให้มีคุณธรรม เห็นคุณค่าของกิจกรรมพลศึกษา กีฬา การรักษาสุขภาพ และสวัสดิภาพ
4. เพื่อให้มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือและส่งเสริมกิจกรรมพลศึกษา กีฬา และการสาธารณสุข ของสังคม

จุดมุ่งหมายวิชาบังคับเลือก

- เพื่อให้เห็นคุณค่าและมีการเสริมสร้างสมรรถภาพของตนเอง

จุดมุ่งหมายวิชาเลือกเสรี

- เพื่อให้มีความสามารถในการเล่นกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาเฉพาะอย่าง

คำอธิบายรายวิชาบังคับเลือก

ศึกษาหลักเกณฑ์เกี่ยวกับกิจกรรมพลศึกษาและกีฬา และฝึกทักษะการบริหารร่างกาย การเคลื่อนไหวและการเล่นกีฬาตามลักษณะขั้นตอน โดยเน้นพัฒนาการตามศักยภาพของแต่ละบุคคล เพื่อให้มีความเข้าใจแนวทางและมีการเสริมสร้างสมรรถภาพของตนเอง มีคุณธรรมและเห็นคุณค่าของกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาและนำไปประยุกต์ให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองและส่วนรวม

คำอธิบายรายวิชาเลือกเสรี

ศึกษาและฝึกทักษะการเล่นกิจกรรมพลศึกษา และกีฬาเฉพาะอย่างตามความถนัด ความสนใจ และศักยภาพของผู้เรียน เพื่อให้มีความสามารถในการเล่นกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาเฉพาะอย่าง สร้างเสริมความสามารถทางกีฬาให้แก่ตนเอง มีแนวทางและมีส่วนร่วมในการสร้างเสริมความก้าวหน้าทางกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาให้แก่ส่วนรวม

หมายเหตุ

- ในกรณีที่เลือกเรียนวิชาเลือกเสรีซ้ำกับกิจกรรมที่กำลังเรียนหรือเรียนแล้วในวิชาบังคับเลือก ให้โรงเรียนจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องและสนับสนุนซึ่งกันและกัน หรือจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น แล้วแต่กรณี
- รายวิชาเลือกเสรีพลศึกษา สามารถเลือกเรียนซ้ำได้ แต่ต้องจัดการเรียนการสอนในระดับที่สูงขึ้น

- การประเมินผลการเรียนต้องประเมินให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา
- ในกรณีบางรายวิชาไม่ได้กำหนดจุดมุ่งหมายของแต่ละรายวิชาในหลักสูตร ก็ให้ยึดจุดมุ่งหมายของวิชาเป็นหลัก

วิชาเกมจึงเป็นวิชาบังคับเลือก สำหรับในการวิจัยครั้งนี้จัดเกมเป็นวิชาบังคับเลือก

คุณลักษณะของเกม

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2534 : 1 - 19) เกมประเภทต่าง ๆ ที่นิยมเล่นกันทั่วทุกภาคของโลก ไม่ว่าจะเป็นเกมที่คิดขึ้นใหม่หรือเล่นกันมาแต่โบราณ หรือคิดขึ้นและเล่นกันในสมัยปัจจุบัน ต่างก็มีกำเนิดมาจากวิธีการ สถานการณ์ สถานที่ที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามเกมทุกเกมจะมีลักษณะร่วมที่เหมือนหรือคล้ายกัน ดังจะได้กล่าวต่อไปนี้

1. เกมมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์นั้นแตกต่างกันในแต่ละเกม เช่น จุดมุ่งหมายในการไล่ตะผู้อื่น ในเกมแมวไล่หนู หรือใครจะไปถึงเส้นชัยก่อน โดยไม่มีการไล่ตะหรือออกจากห้องโดยไม่ให้ครูได้ยินเสียง หรือรับลูกบอลเมื่อได้ยินเสียงเรียกชื่อหรือการทดสอบความสามารถของคนใดคนหนึ่ง

2. จุดมุ่งหมาย คือการทำทนาย การทำทนายอาจจะหมายถึงการกำหนดระยะเวลาให้ทำ ให้โอกาสลองทำดู กำหนดหน้าที่ให้ทำ จุดมุ่งหมายในที่นี้ไม่ได้หมายถึงสิ่งที่ทุกคนจะต้องทำเหมือนกัน ยกตัวอย่าง เกมบอลร้อน (Hot Ball) สำหรับเด็กคนหนึ่งอาจจะหมายถึงพยายามอย่าให้ลูกบอลมาถูกต้องตัวได้ ในเด็กคนอื่นอาจจะหมายถึงการปิดหรือส่งลูกบอลให้ไกลตัวก่อนที่ผู้เล่นที่เป็นอิท (It) จะเข้ามาใกล้ หรือเด็กอีกคนหนึ่งอาจจะหมายถึงทำอะไรจึงจะให้ลูกบอลถูกเด็กคนอื่นได้และจุดมุ่งหมายของครูอาจจะหมายถึงการช่วยให้เด็กคอยระวังลูกบอลเพื่อพัฒนาการประสานงานระหว่างสายตากับมือ

3. เกมมีการเริ่มต้นและการสิ้นสุด การเริ่มต้นของเกมจะมีสัญญาณ สัญญาณจะให้ข้อเสนอแนะในการดำเนินการเล่นต่อไป มีวิธีการในการให้สัญญาณหลายอย่างซึ่งเปรียบเหมือนมีเด็กและมีครูอยู่หลายคน เช่น ในตอนเริ่มเกม ครูจะให้สัญญาณเริ่มต้น เด็กก็พยายามจะทำให้คุ้นเคยกับกิจกรรม สัญญาณจะช่วยให้เด็กเริ่มมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น หรือถ้าเขาเริ่มเกมโดยการเรียกหรือให้สัญญาณ เช่น เกมแมวไล่หนู หนูอาจจะให้สัญญาณเริ่มต้น โดยพูดว่า "เจ้าแมวพินหักจางก็จับฉันไม่ได้" (ทั้งนี้มิได้หมายความว่า หนูทุกตัวจะพูดเช่นนี้ แต่อาจจะแสดงสัญญาณอย่างอื่นเพื่อให้รู้ว่าเริ่มเกมได้แล้ว)

ในการเริ่มต้นอาจจะมีสัญญาณนอกเหนือจากได้กล่าวไปแล้วอีก ได้แก่ การพูดเป็นโคลงหรือกลอน เช่น เกมแมงมุมขยุ้มหลังคา เมื่อผู้เล่นร้องถึงคำสุดท้ายว่า "หมากัดกระฟุ้งกัน" ก็ถือว่าเป็นการเริ่มต้นการท่องกลอนท่อนแรก ๆ เป็นการเตือนให้เด็กพร้อม ซึ่งสัญญาณจะแตกต่างกันไปในแต่ละเกม เช่น อาศัยจังหวะ การปรบมือ ใช้ลิ้นทำให้เกิดเสียง ให้สัญญาณเริ่มด้วยสีต่าง ๆ ใช้สัญญาณมือหรือคำพูดบางคำ เช่น "โป้ง" "พร้อม" "ฉันทมาแล้ว" "ดูชายคนนั้นสิ" สัญญาณจะบอกเด็กโดยตรงว่าจะทำอะไร พยายามพูดภาษาของเด็กเพื่อเด็กจะได้เข้าใจและสนุกสนานยิ่งขึ้น ถ้าได้เปลี่ยนสัญญาณแปลก ๆ เช่น "ฉันจะใช้เบ็ด (ตกปลา) ตกเจ้าให้ได้เดี๋ยวนี้" พร้อมกับวิ่งไล่และ (ไล่ตก) คนอื่น ๆ

การใช้สัญญาณกวีมีความจำเป็นน้อยมากในการเริ่มต้นและสิ้นสุดเกม นอกจากเพื่อเกมกีฬาใหญ่ ๆ เช่น บาสเกตบอล หรือ ฟุตบอล หรือเมื่อมีการกระจายกลุ่มออกไปในที่กว้าง หรือเมื่อมีการเคลื่อนไหวกันอย่างรวดเร็ว ซึ่งจะต้องใช้เสียงแหลม ๆ เท่านั้น การใช้สัญญาณโดยมีการเปลี่ยนแปลงสัญญาณอยู่เสมอ จะช่วยให้เด็กเป็นนักสังเกตที่ดี ตั้งใจฟังคำแนะนำและนึกถึงความหมายที่เกี่ยวข้องต่อเกมการเล่น

สำหรับเด็ก ๆ นั้น เกมมักจะใช้เวลาสั้น ๆ สิ้นสุดอย่างรวดเร็ว ดังนั้น เมื่อวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายสำเร็จ การสิ้นสุดของเกมก็มาถึง เช่น เกมทุกคนวิ่ง เกมจะสิ้นสุดเมื่อทุกคนวิ่งไปถึงและอยู่หลังเส้นชัย ยิ่งเด็กมีประสบการณ์เกี่ยวกับสัญญาณมากขึ้นเท่าใด การตอบสนองของเขาต่อคำเรียกจะเร็วขึ้น และสิ่งที่เราจะได้รับการจากการสังเกตในตัวเขาก็จะมีการขึ้นด้วย

3. เกมมีบริเวณและขอบเขตกำหนด การเล่นเกมต้องอาศัยบริเวณที่ว่างและการกำหนดขอบเขตการจัดเกมจะต้องคำนึงถึงบริเวณและขอบเขตดังกล่าวด้วย (เกมบางเกมต้องจัดให้เหมาะสมกับสถานที่) รูปแบบเกมที่นิยมจัดและให้เหมาะสมกับสถานที่ ได้แก่ เกมประเภทวงกลม เกมประเภทแถวหน้ากระดาน แถวเดียว-สองแถว เกมประเภทผลัดเปลี่ยนที่ต้องมีเส้นเริ่มและเส้นชัย และเกมประเภทที่ต้องมีขอบเขตพื้นที่เฉพาะ เช่น สนามกีฬาแชร์บอล คำที่เกี่ยวข้องกับการใช้สถานที่ว่างเพื่อเล่นเกมมีหลายคำ เช่น เส้นเขตแดน พื้นที่ สนามกรีฑา สนามกีฬา และรูปแถว ถ้าปราศจากคำที่เกี่ยวข้องนี้แล้ว โครงสร้างสำหรับที่ว่างเหล่านี้มักจะจัดเป็นรูปแถวหรือวงกลมเท่านั้น

4. เกมมีกฎกติกา กฎกติกาของเกมจะช่วยให้ผู้เล่นรู้ถึงวิธีเล่น การมีเสรีภาพ และการควบคุมในการเล่น ในเด็กเล็ก ๆ การเล่นเกมที่มีกฎกติกามากข้อ เด็กอาจจะจำกติกาไม่ได้ เกมสำหรับเด็กในวัยต้น ๆ จึงควรเป็นเกมที่มีกติกาน้อยข้อ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเด็กจะไม่สามารถจำคำแนะนำต่าง ๆ ได้ในเวลานั้น แต่เด็กก็สามารถที่จะเข้าใจได้ว่า กฎกติกานั้นมีความหมายสำคัญอย่างไร ดังที่มีเด็กบางคนกล่าวว่า "ถ้าเราไม่มีกฎกติกา เราก็ไม่มีเกมที่เล่น และนั่นก็หมายความว่าเราหมดสนุก"

เท่านั้นเอง" และมีเด็กอีกคนหนึ่งกล่าวว่า "กฎกติกาเป็นส่วนหนึ่งของเกม ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถเล่นร่วมกันได้"

ในการเล่นเกมนั้น ครูก็ไม่ควรคาดหวังว่าเด็ก ๆ จะสามารถจำกฎกติกาได้เป็นอย่างดีตลอดเวลา และการที่เด็กไม่ได้ปฏิบัติตามในทันทีที่มีคำสั่ง ก็มีได้หมายความว่าเด็กจะทำผิดกติกาหรือไม่รู้กติกา บางครั้งอาจจะเป็นเพราะว่า เด็กบางคนไม่สามารถจะเคลื่อนไหวได้ทันทีที่ได้ยินคำสั่ง ต้องใช้เวลาชั่วระยะหนึ่งจึงจะสามารถเคลื่อนไหวได้ บางคนอาจจะไม่ได้ยินคำสั่งชัดเจนเหมือนกับคนอื่น บางคนก็ตั้งใจฟังแต่อาจต้องใช้เวลาตัดสินใจและเคลื่อนไหว เด็กบางคนอาจจะต้องรวบรวมความกล้าหาญของตัวเองให้พร้อมจึงจะเริ่มเคลื่อนไหว เด็กบางคนอาจจะคอยอยู่สักครู่ เพราะเขามีความรู้สึกว่าที่ที่เขาจะเคลื่อนไหวต้องกว้างขวางและอีกประการหนึ่งก็คือ เขาไม่ชอบให้มีคนมาก ๆ อยู่ใกล้ตัวเขา อย่างไรก็ตาม เมื่อเด็กมีความเชื่อมั่นในตัวเองและมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนาน ๆ เขาก็จะกลายเป็นคนที่สามารถเข้าใจในกติกาได้เป็นอย่างดี และในกรณีที่เด็กเคลื่อนไหวก่อนที่จะมีคำสั่ง ครูก็อย่าได้คิดว่าเด็กละเมิดกติกา เพราะบางทีเขาอาจจะคิดว่าเขาได้ยินสัญญาณแล้ว อย่างไรก็ตาม มีเด็กบางคนที่ไม่เริ่มเคลื่อนไหวได้ช้าเหมือนกัน บางครั้งดูเหมือนว่า เขาจะไม่ได้ยินสัญญาณเมื่อได้ให้สัญญาณไปแล้ว และเขาจะไม่เคลื่อนไหวใด ๆ ทั้งสิ้น จนกระทั่งเขาเห็นเหมือน ๆ ในกลุ่มเริ่มเคลื่อนไหวไปแล้วเขาจึงจะเริ่มเคลื่อนไหว

เกี่ยวกับกติกาของเกมนี้ ในการให้สัญญาณควรจะเปลี่ยนคำสั่งหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ เข้าใจ และปฏิบัติตามกฎกติกาได้ และในทำนองตรงข้าม ถ้าเกมนั้น ๆ มีกฎกติกามากเกินไป อาจจะทำให้เด็กที่จำไม่ได้ในขณะนั้น เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อเกมได้ ผู้นำจึงควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็กแต่ละกลุ่มด้วย

5. เกมให้โอกาสแก่เด็กได้พัฒนาและฝึกหัดทักษะ เกมคือกีฬาของเด็ก ๆ จากการเข้าร่วมจะทำให้เด็กพัฒนาทักษะทางกลไกและทางสังคม ซึ่งจำเป็นต่อการเข้าร่วมในกีฬาใหญ่ในชีวิตภายหลัง รูปแบบของทักษะเหล่านี้ควรริเริ่มพัฒนาและฝึกปฏิบัติในกิจกรรมของเด็ก ๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความรักที่จะประกอบกิจกรรม ดังที่ จีอี บี แนช กล่าวไว้ว่า "วัยเด็กเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ทักษะ" ถ้าคอยจนเด็กโตเป็นผู้ใหญ่อาจจะสายไปก็ได้ ในการที่จะทำให้เขามีทักษะในกิจกรรมทางกายอย่างพอเพียง เกมคือพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะกีฬา เพราะเกมจะให้ประสบการณ์ในการสำรวจการเคลื่อนไหว เช่น การวิ่ง การกระโดด การเขย่ง การกระโดด การไหวตัว การตี การวิ่งสลับฟันปลา การผลัก การดึง การจับและการขว้าง เกมสามารถสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เด็กได้ปรับตัวเองให้มีความสัมพันธ์กับคนอื่น ซึ่งถือเป็นทักษะทางสังคมอย่างหนึ่ง ในสถานการณ์การเล่นเกมนั้นยังฝึกให้เด็กรู้จักการทรงตัว การควบคุมอารมณ์ เช่น เกมประเภทที่ตนเองจะต้องไล่แตะคนอื่น หรือถูกคนอื่นไล่

แต่ บางครั้งการเตะอาจจะรุนแรงทำให้เด็กบางคนเสียการทรงตัวและเกิดความโกรธ แต่เด็กบางคน ที่มีการควบคุมตัวเองได้ดีสามารถทรงตัวได้ ก็จะเกิดความสนุกสนาน เกี่ยวกับการเสียการทรงตัวและ ล้มลงนี้ เด็กบางคนอาจจะถือว่าการล้มไม่มีอะไร ไม่ใช่เรื่องสำคัญ หรือบางคนอาจจะพยายามอย่าง หนักที่จะควบคุมตัวเองไม่ให้ล้มลง แต่บางครั้งสำหรับเด็กบางคน การล้มอาจหมายถึงความผิดหวัง หรือความล้มเหลวไปเลยก็ได้ ผู้นำเกมจึงต้องพยายามอย่างยิ่งที่จะฝึกเด็กในเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้ การวางแผนกิจกรรมและดัดแปลงกฎกติกาบ้าง อาจจะช่วยฝึกให้เด็กมีทักษะ และเกิดการพัฒนา มากยิ่งขึ้น

6. เกมให้โอกาสแก่สมาชิกทุกคนของกลุ่มได้เล่นร่วมกัน การเข้าร่วมหมายถึงการที่ทุกคน จะได้สนุกร่วมกัน ในการเป็นผู้นำเกมจึงอาจจะประสบกับปัญหาหนึ่ง คือการที่เด็กที่มีทักษะน้อยมี ปฏิกริยาตอบสนองช้า คนที่ไม่สามารถถ่ายเทน้ำหนักของตนเองได้อย่างถูกต้องทำให้การทรงตัวไม่ดี แต่อยากจะทำตัวให้มีความสามารถเหมือนกับเด็กอื่นที่มีสิ่งดังกล่าวเหนือตนเอง และเด็กเหล่านี้มักจะ ต้องออกจากการแข่งขันก่อนเสมอ การที่เด็กต้องออกจากการแข่งขันบ่อย ๆ นั้น อะไรจะเกิดขึ้นกับ เด็กบ้าง ทางด้านจิตใจจะเป็นอย่างไร เกี่ยวกับการฝึกทักษะจะเป็นไปได้ไหมถ้าต้องการจากการเล่น ก่อนทุกครั้ง เวลาที่ได้ฝึกมีน้อย บางครั้งอาจจะก่อให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับตนเองและคุณค่า ของการเล่นก็ได้ เวลาที่ได้เล่นร่วมกัน ก็จะมีน้อยมากด้วย ผู้นำจึงควรคำนึงถึงคุณลักษณะของเกม ข้อนี้ด้วย

สิ่งจำเป็นสำหรับเกม

เมื่อได้ทราบถึงคุณลักษณะของเกมโดยทั่วไปแล้ว ในการจัดกิจกรรม ผู้นำควรจะต้องรู้ถึงสิ่งที่จำเป็น จะต้องรู้เกี่ยวกับเกม เพื่อจะทำให้เด็กและผู้เข้าร่วมมีความสุขจากการเข้าร่วมมากที่สุดดังจะได้กล่าว ต่อไปนี้

1. การอธิบายเกมจะต้องสั้นแต่เฉพาะเจาะจง โดยเฉพาะเด็กเล็ก ๆ ถ้าผู้นำอธิบายเกมหรือ สาธิตให้ดูโดยใช้เวลานาน ๆ และให้อยู่ในระเบียบแถว จะเกิดปัญหาเรื่องการคุมชั้นและระเบียบวินัย ดังนั้น ผู้นำควรจะได้เตรียมตัวและอธิบายสาธิตให้เด็กฟังและดูเป็นขั้น ๆ เช่น เกมบอลพิษ หรือบอล ร้อน (Hot Ball) ให้เด็กนั่งเป็นวงกลมบนพื้นรอบ ๆ ตัวผู้นำ ผู้นำก็เริ่มพูดว่า "นักเรียนลองคิดดูซิว่า" ถ้าเราส่งลูกบอลนี้ไปรอบ ๆ วง รอบแล้วรอบเล่า จนกระทั่งลูกบอลนี้ร้อนเหมือนกับมันดัมร้อน ๆ อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าลูกบอลร้อน ๆ ลูกนี้ถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย" เด็กที่เฝ้าคอยดูลูกบอลตั้งใจ ฟังก็จะคิดและตอบว่า "จะทำให้เกิดการไหม้" ซึ่งเป็นจุดหรือแนวความคิดใหม่ของเกม เมื่อเด็กมี

ความเข้าใจและมีประสบการณ์เกี่ยวกับการเผาไหม้หรือความร้อนแล้ว ครูอาจจะเปลี่ยนกิจกรรมเป็น เรื่องที่เกี่ยวกับความเย็นหรือน้ำแข็งบ้างก็ได้ ในขณะที่เด็กกำลังมีความเข้าใจเรื่องการเผาไหม้และ ความเย็นอยู่ ครูอาจจะบอกวิธีป้องกันโดยการสวมถุงมือ การสวมถุงมือจะช่วยป้องกันไม่ให้บอลร้อน หรือมันดัมร้อนถูกต้องตัวของเราได้ ก็จะถึงใหม่โดยครูจะพูดว่า "คราวนี้ครูจะกลิ้งลูกบอลร้อนลูกนี้ ไปยังฝั่งตรงข้าม นักเรียนจะต้องใช้มือที่สวมถุงมือแล้วป้องกันไม่ให้ลูกบอลถูกมือหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ ขณะที่เด็กกำลังเล่นกันอยู่ ครูก็กำหนดกติกาขึ้น คือ

1. ต้องใช้มือปิดลูกบอลเท่านั้น
2. ส่งลูกบอลออกไปหรือทำให้ลูกบอลกลิ้งออกไป

เมื่อเด็กเล่นเกมมาก ๆ มีประสบการณ์และความเข้าใจ ก็อาจจะมีปัญหาใหม่เกิดขึ้น เช่น "ถ้า ลูกบอลออกไปนอกวงกลม ใครจะเป็นคนไปเก็บลูก" หรือ "ถ้าลูกบอลหยุดใครจะเป็นคนตีลูกบอลอีก ครั้งหนึ่ง" ครูก็ควรจะให้ข้อเสนอแนะหนึ่งหรือสองข้อ พร้อมกับคอยเตือนความจำอยู่เสมอ (ระวัง นักเรียนจะต้องใช้มือที่สวมถุงมือเท่านั้นปิดลูกบอลออกไปจากตัวของนักเรียน... ระวังอย่าให้ลูกบอล ร้อนหรือมันดัมร้อน ๆ เกิดเย็นตัวได้ พยายามทำให้ลูกบอลเคลื่อนไหวอยู่เสมอ) พยายามช่วยเหลือ เด็กในสถานการณ์ของการเล่นเกม วิธีการเช่นนี้อาจจะมีความแตกต่างอย่างมากระหว่างครูเก่ากับครู ฝึกสอนใหม่ ๆ คราวนี้ครูฝึกสอนจะใช้วิธีที่เขาสอน หรือแนะนำเกมใหม่ ๆ ต่อเด็ก คือ

1. อธิบาย
2. สาธิต
3. ถามปัญหา และ
4. เล่นเกม

2. เกมควรจะจัดให้สำหรับเด็กที่มีภูมิหลังของประสบการณ์ต่างกัน ถ้าผู้นำเกมต้องการที่จะ ให้เด็กเกิดพัฒนาการด้านต่าง ๆ ดีที่สุด พื้นฐานของประสบการณ์ต่าง ๆ กันของเด็กจะต้องนำมา พัฒนาในการจัดกิจกรรม เพราะเด็กไม่สามารถจะบรรลุผลสำเร็จในระดับเดียวกันได้ทุกคน เกมชนิด เดียวกันหรือเกมเดียวกันไม่สามารถทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานได้ทุกคน เด็ก ๆ ที่ชอบเล่นเกมใด เกมหนึ่งซ้ำ ๆ กัน ทำให้ได้รับประสบการณ์จากเกมอื่น ๆ ได้น้อยมาก และอาจจะมีประสบการณ์ที่ ไม่ดีนัก (Unpleasant experiences) จากเกมนั้น ๆ จะทำให้กลายเป็นคนชอบในสิ่งเดียว (Prefer to stay with one) ผู้นำจะต้องเข้าใจว่า ได้จัดเกมที่เด็กชอบเล่นให้แล้วเพื่อเด็กจะได้รับหรือพบ ประสบการณ์ที่เป็นปัญหาเมื่อใดเป็นผู้ใหญ่ในสถานะที่ยังเป็นกลุ่มเด็กอยู่

ในการเลือกเกม จึงควรคำนึงถึงประสบการณ์และความสามารถของเด็กแต่ละคนแต่ละกลุ่ม ด้วย เพราะเด็กบางกลุ่มที่อาศัยอยู่ตามบ้านเรือนหรือบ้านแบ่งให้เช่าใกล้ชิดติดกัน อาจได้รับ

ประสบการณ์เกี่ยวกับเกมมาก ซึ่งในคอนั้นเขาอาจได้เรียนรู้ทางด้านกฎกติกาของเกมและมีทักษะในการเล่นเกมนิดมาก สามารถเข้าร่วมเกมกับกลุ่มได้ดี บางครั้งเขายังอาจช่วยเสนอเกมต่าง ๆ บ้างก็ได้ และในทางตรงข้าม มีเด็กบางคนที่มาโรงเรียนโดยมีประสบการณ์ทางด้านเกมน้อยมาก บางคนก็สามารถปรับตัวได้เร็ว แต่บางคนอาจจะต้องใช้เวลาพอสมควรจึงจะสามารถปรับตัวเองให้เข้ากับกลุ่มได้ หรือมีเด็กบางคนก็ไม่เป็นเช่นนั้น และเป็นไปในทางตรงกันข้ามด้วย ดังนั้น ในการเลือกเกมจึงควรนำเรื่องนี้มาพิจารณาด้วย เพื่อเด็กกลุ่มใหญ่จะได้มีโอกาสได้รับความสนุกสนานและได้รับความสำเร็จที่น่าพอใจในแต่ละครั้งที่เขาเล่นเกม

ผู้นำควรจะได้ระวังเกี่ยวกับเรื่องการพัฒนาไปตามลำดับขั้นของการนำเกมให้เด็กด้วย เพราะการเล่นเกมนึงจะนำไปสู่อีกเกมนึง ทักษะทางกลไกอันหนึ่งจะเป็นพื้นฐานสำหรับทักษะที่ยากขึ้นในโอกาสต่อไป กติกาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ จะสลับซับซ้อนมากขึ้น

นอกจากนี้ผู้นำจะต้องรู้ว่าเมื่อไรจึงจะช่วยเหลือเด็ก ปกติเด็กชอบออกกำลังกายอย่างหนัก เขารู้ว่าเมื่อไรเขาควรจะหยุดออกกำลังกาย เด็กบางคนไม่สามารถออกกำลังกายได้หนักเหมือนเด็กคนอื่น ๆ เขาจะต้องหยุดพักบ่อย ๆ ออกกำลังกายไม่ได้นาน หยุดพักแล้วก็ออกกำลังกายสลับกันเช่นนี้เรื่อยไป

3. เกมช่วยให้เด็กเจริญเติบโตและมีการพัฒนา เกมจะไม่มีวันเกิดขึ้นมาได้ถ้าเกมไม่สามารถให้บริการแก่เด็กในด้านต่าง ๆ ได้อย่างพอเพียงครบถ้วน จึงมีเหตุผลว่า ทำไมจะต้องมีการเลือกเกมด้วย ครูจะต้องรู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นในโอกาสต่อไปก่อนที่จะชี้ว่าเกมใดจะช่วยในการเรียนรู้ลำดับต่อไป ควรจะได้ตั้งปัญหาเพื่อขบคิดกันอยู่เสมอว่า "เด็กได้รับประสบการณ์ที่ดีในเกมนี้หรือไม่"

คุณค่าและประโยชน์ของเกม

การออกกำลังกายเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตอย่างปกติสุข การเล่นเกมนำให้เด็กได้ออกกำลังกาย ช่วยสนองความต้องการของร่างกายตามหลักสรีรวิทยา ที่กล่าวถึงความต้องการการออกกำลังกายของบุคคลวัยต่าง ๆ ดังนี้

อายุ 1 - 4 ขวบ ร่างกายต้องการเคลื่อนไหวและออกกำลังกาย ตลอดระยะเวลาที่ไม่มีการกินและนอน

อายุ 5 - 8 ขวบ ต้องการออกกำลังกายด้วยการวิ่ง การกระโดด ปีนป่าย หรืออื่น ๆ อย่างน้อยวันละ 4 ชั่วโมง

อายุ 9 - 11 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 3 ชั่วโมง

อายุ 12 - 14 ปี	ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง
อายุ 15 - 17 ปี	ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 1 1/2 ชั่วโมง
อายุ 18 - 30 ปี	ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง
อายุ 31 - 50 ปี	ร่างกายต้องการออกกำลังกายในกิจกรรมหนัก ๆ อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง
อายุ 51 ปีขึ้นไป	ร่างกายต้องการออกกำลังกายในกิจกรรมเบา ๆ อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง

ความต้องการในการออกกำลังกายประจำวันของบุคคลต่าง ๆ ดังกล่าวแล้ว สามารถใช้เกมเป็นสื่อเพื่อสนองความต้องการของร่างกายได้เป็นอย่างดี

การเล่นของเด็กมีเสน่ห์สามารถดึงดูดใจผู้ที่เดินผ่านไปมาให้หยุดดู และทำให้นึกถึงเมื่อครั้งที่ตนยังอยู่ในวัยเด็ก โดยเฉพาะครูหรือผู้นำที่เฝ้าคอยดูแลเด็กพยายามบังคับควบคุมบุคลิกภาพการทำงานของร่างกายให้เป็นไปอย่างดียิ่งตามความต้องการของเด็ก ก่อนที่เด็กจะเข้าโรงเรียนนั้นเขาเรียนรู้ว่าร่างกายของเขาสามารถเคลื่อนไหวได้ แต่เมื่อเขาเข้าโรงเรียนครูจะทำให้เขาค้นพบว่า เขาสามารถจะทำให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้มากกว่าที่เขาคิดไว้เสียอีก ไม่ว่าเขาจะอยู่ในอิริยาบถใด นั่ง นอน ยืน เดิน วิ่ง มีอุปกรณ์การเล่นด้วยหรือไม่ก็ตาม และนั่นเองที่เกมซึ่งเป็นแบบหนึ่งของการเคลื่อนไหว (Movement) มีการผจญภัย (Adventure) ได้รับความประหลาดใจ (Surprise) ให้โอกาส (Chance) เสริมสร้างทักษะ (Skill) ส่งเสริมความร่วมมือ (Cooperation) ให้มีประสบการณ์ในการแข่งขัน (Competition) ได้รับความสนุกสนานรื่นเริง (Joy) และส่งเสริมมิตรภาพให้กว้างขวางยิ่งขึ้น (Extension of friendship)

ในด้านการรับรู้รู้สึก เกมมีอิทธิพลด้านการศึกษาในทางบวก ซึ่งไม่มีใครจะมีใครที่นิยมชมชอบและสังเกตผลที่เกิดขึ้นของมันเลย เด็ก ๆ ที่โง่ ซ้ำ และเชื่องซึม เด็กที่ชอบสังเกตแต่ไม่รู้หรือรู้น้อยมาก ว่ามีอะไรอยู่รอบ ๆ ตัวเขาบ้าง เด็กที่มีปฏิกิริยาตอบสนองช้าต่อสิ่งเร้าภายนอก หรือจะพูดให้สั้นว่า คนที่มองเห็น ได้ยิน สังเกต คิดและทำสิ่งใดก็ตามได้ช้ามาก บุคคลเหล่านี้สามารถจะถูกเปลี่ยนให้เป็นคนที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้โดยการเล่น เกม ซึ่งหลังจากนั้น การรับรู้รู้สึกจะเป็นไปได้รวดเร็วขึ้น เขาจะรู้ว่าลูกบอลกำลังกลิ้งหรือลอยมาที่ตัวเขา เขาจะต้องรีบรับหรือหลบลูกบอลนั้นเสีย หรือมีคนโผล่มาใกล้ตัวเขามากแล้ว เขาจะต้องหมุนตัวที่นั่นแล้วเขาจะสามารถได้ยินเสียงคนที่ขู่เขาข้างหลังเขา เขาจะแสดงปฏิกิริยาตอบสนองได้เร็วเมื่อมีคนเรียกชื่อหรือเลขของเขา เขารู้สึกว่ามีคนมาแตะที่ไหล่ของเขาหรืออื่น ๆ ที่เขาถูกกระตุกและเร็วที่จะรับรู้สนองตอบสิ่งที่ผ่านไปรอบ ๆ ตัวเขา เด็กที่ขี้เกียจ ขลาดกลัวจะกลายเป็นคนที่คล่องแคล่วและเชี่ยวชาญ เด็กที่ชอบหกล้มบ่อย ๆ วันนี้จะไม่

หกสัปดาห์ ๑ อีกในสัปดาห์หน้า เราจะวิ่งได้อย่างรวดเร็ว หลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่ว เล่นได้อย่างชำนาญ อันแสดงให้เห็นการพัฒนาการทางด้านประสาทและกล้ามเนื้อ

ในด้านการพัฒนาทางสังคม เกมเป็นส่วนสำคัญและแสดงให้เห็นความเด่นชัดในการพัฒนา ด้านสังคมให้แก่เด็ก กล่าวคือ เด็ก ๆ โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในสภาพที่ต้องอยู่คนเดียวที่บ้าน หรือมีบุคลิกที่ไม่ค่อยปกติ ไม่มีพลังความสามารถที่จะเข้าร่วมมือกับคนอื่นได้อย่างน่าพอใจ คนที่ขาดในสิ่งเหล่านี้ เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เขาจะไม่มีโอกาสได้เปรียบคนอื่นไม่ว่าในทางธุรกิจหรือสังคม หรือในแง่อื่นๆ ของชีวิตเลย และเราจะพบเสมอว่า คนที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมเกมมาแต่ครั้งยังเป็นเด็ก มักจะเป็นคนที่ให้ความร่วมมือกับคนอื่นและคนอื่นก็ให้ความร่วมมือด้วย มีผู้นิยมชมชอบอย่างมาก เด็กที่ขี้อาย ชอบหลบหน้า ไม่พูดไม่จาก็ได้เรียนรู้ถึงการเปลี่ยนนิสัยดังกล่าว เด็กที่กำกวม เห็นแก่ตัว เอารัดเอาเปรียบคนอื่นก็จะได้เรียนรู้ว่า ไม่ใช่มีเขาเพียงคนเดียวเท่านั้นที่มีโอกาสจะทำอย่างนั้นได้ คนที่ไม่เคยนิยมชมชอบในตนเองก็จะกลายเป็นคนที่ยอมรับในความสามารถของตนเองและยอมรับผู้อื่น กลายเป็นเพื่อนหรือครูที่ดีหรือเป็นนักต่อสู้ที่ฝ่ายตรงข้ามยอมรับ เขาจะกลายเป็นคนที่เมื่อแพ้ก็ยังไม่ยอมสิ้นหวัง เมื่อชนะก็ไม่แสดงความยินดี เขายึดถาวรจากผู้แพ้ ด้วยหนทางดังกล่าวแล้ว นอกเหนือจากนี้ถือว่าเป็นพลังซ่อนเร้นสำหรับการพิจารณาความร่วมมือทางสังคม และในท้ายที่สุดเขาจะกลายเป็นคนที่น่าสนใจสำหรับทีมที่จะร่วมกันดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะความร่วมมือ คือชีวิตของเกมนั่นเอง

นอกจากนี้ ในขณะที่เด็กเข้าร่วมสนุกสนานในเกมอยู่นั้น ครูสามารถจะศึกษาหรือทราบถึงพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งครูจะไม่ทราบได้เลยในขณะที่เด็กนั่งเรียนอยู่ในห้องเรียนตามปกติว่า เด็กคนไหนมีนิสัยใจคออย่างไร ใครเป็นคนที่ชอบเก็บตัว ชอบแยกตัวออกไปจากหมู่เพื่อน เป็นคนใจน้อย ขี้แย ขี้ขลาด ก้าวร้าว ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายหรือเป็นปัญหาในการปรับตัวทางสังคมของเด็กนักเรียนในภายภาคหน้าได้ เมื่อครูได้ทราบเช่นนี้ก็อาจจะเสาะแสวงหาสาเหตุเพื่อช่วยเหลือหรือแก้ไขให้ทันทั่วทั้งที่ หรือนักเรียนบางคนก็ชอบให้ความร่วมมือช่วยเหลือผู้อื่น มีความกล้า มีความเชื่อมั่นตัวเอง ชอบการเป็นผู้นำก็ควรจะได้รับส่งเสริมไปในทางที่ถูกที่ตรงยิ่งขึ้นต่อไปอีก อุปนิสัยใจคอเหล่านี้ นักเรียนมักแสดงออกให้ครูได้เห็นโดยที่เด็กไม่รู้สึกรับรู้เลยว่า ทั้งนี้เพราะในขณะที่เด็กมีส่วนร่วมอยู่ในเกมนั้น เด็กจะพบเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งในทางที่สบายอารมณ์และไม่สบายอารมณ์ จะทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน พอใจ หรือไม่พอใจไปตามเหตุการณ์นั้น ๆ ดังนั้น พฤติกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนแสดงออกมานั้นก็ย่อมจะเป็นไปตามภูมิหลังหรือพื้นเพเดิมอันแท้จริง โอกาสที่ครูได้เห็นและทราบพฤติกรรมของเด็กตามความเป็นจริงเช่นนี้ จะทำให้ครูสามารถหาทางช่วยเหลือได้ทันและถูกต้อง เพื่อให้เด็กนักเรียนได้มีการพิจารณาไปในทางที่ดีงาม และเป็นที่ยอมรับในสังคมต่อไป

คุณค่าของเกมที่มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนก็คือ การฝึกให้เด็กเป็นคนที่มีความตั้งใจจริงในการทำงานต่าง ๆ ผลทางด้านกำลังใจของความตั้งใจและอำนาจของมันสามารถแลเห็นได้ในพลังของความคิด ริเริ่มหาหนทางด้วยตนเอง มีความกล้าหาญพอที่จะเผชิญหน้ากับภัยอันตรายต่าง ๆ พร้อมทั้งจะเผชิญหน้ากับคู่ต่อสู้เพื่อทำคะแนนหรือนำชัยชนะให้ได้ นอกจากนี้เกมยังช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการสะกดใจ ยับยั้งชั่งใจ ซึ่งถือเป็นอำนาจสำหรับการเหนี่ยวรั้งและควบคุมตนเองอันถือเป็นจุดสุดยอดของการพัฒนาความตั้งใจ (will) และเป็นจุดสุดท้ายที่จะพัฒนา เด็กที่เริ่มเข้าโรงเรียนจะมีพลังในการสะกดใจยับยั้งชั่งใจน้อยมาก นึกอยากจะได้อะไรได้ก็เอามาให้ได้ อยากจะทำอะไรต้องทำให้ได้ ชอบทำอะไรอย่างหุ่นหันพลันแล่นในเร็วฉับได้ เขาไม่มีอำนาจที่จะอดกลั้นหรือเหนี่ยวรั้งตนเองและทำอะไรด้วยความรอบคอบสุขุม เราจะเห็นว่า ส่วนที่ขาดมากในการฝึกเด็กไม่ว่าจะเป็นที่โรงเรียนหรือที่บ้านคือการฝึกอำนาจของจิตใจเพื่อเหนี่ยวรั้งและความคุมตนเอง ซึ่งมักจะไม่ค่อยมีการพัฒนาเท่าที่ควร ซึ่งในโอกาสนี้ ถ้าผู้นำได้จัดกิจกรรมอย่างพินิจพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเสมอ จะสามารถช่วยให้การพัฒนาทางด้านจิตใจได้อย่างดี

ระยะเวลาที่เด็กสามารถจะเรียนทักษะได้ง่ายและได้ผลที่สุด คือ ระยะเวลาที่เด็กยังอยู่ในวัยเด็กหรือวัยที่ร่างกายยังอยู่ในระหว่างการเจริญเติบโต ระบบประสาทและกล้ามเนื้ออยู่ในระหว่างการปรับตัว การเรียนรู้หรือการฝึกหัดต่าง ๆ จะเป็นไปได้โดยง่าย การเข้าร่วมเกมภายใต้คำแนะนำของผู้นำหรือครูอย่างถูกต้อง จะทำให้ทักษะเบื้องต้นที่ควรจะได้รับฝึกหัดและพัฒนาตั้งแต่ในวัยเด็กเป็นต้นมาได้รับการฝึกหัดในท่าที่ถูกต้อง และจะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ทางด้านกลไกหรือทักษะทางกีฬาขั้นสูงต่อไปอีก

การที่เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมเกม เด็กจะได้ฝึกหัดและพัฒนาทักษะซึ่งถือเป็นการพัฒนาการทำงานประสานกันระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อนั่นเอง การทำงานประสานกันระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อนั้น หมายถึงการที่ร่างกายมีกลไกสามารถเรียนรู้และเคลื่อนไหวได้จังหวะ กลมกลืนสว่างงาม ได้ผลดีโดยเปลืองแรงงานแต่น้อย การเข้าร่วมเกมทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกหัด การฝึกหัดจะทำให้ทักษะพัฒนา ยิ่งฝึกมาก บ่อย ๆ เป็นประจำสม่ำเสมอจะทำให้การพัฒนาเป็นไปได้ดีขึ้น เพราะทักษะในการกีฬานี้ เราไม่สามารถจะทำให้มีขึ้นได้ในระยะเวลาอันสั้น ต้องใช้เวลาฝึกหัดและทำซ้ำๆ เป็นเวลานานหลายครั้ง เมื่อมีทักษะเด็กก็จะเล่นได้อย่างสนุกสนานยิ่งขึ้น

เมื่อได้ทราบคุณค่าของเกมพอสังเขปแล้ว อาจสรุปประโยชน์ของเกมได้ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด
2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะขั้นมูลฐาน

3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงานและเล่นร่วมกับคนอื่น ปฏิบัติตามระเบียบ และรู้จักใช้ความคิดด้วยตนเอง
4. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่น ๆ โดยการนำเกมเข้าไปสอดแทรก ทำให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน
6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬาและสมรรถภาพทางกาย เพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่นๆ ต่อไป

ประเภทของเกม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524 : 9 - 57) เกม (Games) ในความหมายดังกล่าวแล้วนั้นมีหลายประเภทด้วยกัน แต่ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะเกมการเล่นที่มีวิธีเล่นง่าย ๆ ไม่มีกติกาซับซ้อน เป็นการเล่นเบ็ดเตล็ด (Minor Games) เล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งแบ่งประเภทต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้คือ

1. การเล่นเป็นนิยาย (Story Play)

การเล่นเป็นนิยาย หมายถึง กิจกรรมการเล่นซึ่งดัดแปลงมาจากนิยายโดยเลือกสรรมาแล้วเล่าให้ฟัง แล้วให้เด็กได้แสดงออกถึงท่าทางต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่องนั้น ๆ

ความมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้เด็กได้ออกกำลังกาย
2. เพื่อให้เด็กรู้จักแสดงออกตามเนื้อเรื่องได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้เด็กได้สร้างมโนภาพถึงท่าทางต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่อง

ข้อแนะนำในการสอน ในการสอนการเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ ควรกระทำดังต่อไปนี้

1. ครูควรเล่าให้มีชีวิตชีวาสนุกสนานตื่นเต้น เพื่อสร้างความสนุกให้แก่เด็ก
2. ควรสาธิตแล้วให้เด็กทำท่าทางประกอบให้เหมือนของจริง หากมีเสียงให้ส่งเสียงประกอบด้วย

3. ครูต้องทำการสาธิต และต้องทำให้ดูให้เป็นจริงเป็นจัง

4. ครูควรดูแลให้เด็กได้เล่นกันโดยทั่วถึงทุกคน

5. ครูควรเลือกเรื่องให้เหมาะสมกับวัยของเด็กด้วย (ซึ่งการเล่นเป็นนิยายเหมาะสำหรับ

ชั้น ป.1 - 3)

2. **เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games)** หมายถึงการเล่นที่ไม่ผู้จะมีกติกาสลับซับซ้อนเท่าใดนัก เป็นเกมที่มุ่งหวังให้เด็กได้สนุกเพลิดเพลิน ได้เข้าร่วมและแสดงออกทางกิจกรรมทางกาย ทำให้เด็กมีสุขภาพอนามัยดี นอกจากนั้นเป็นเกมสร้างทักษะในด้านการเคลื่อนไหวทางกาย และทักษะเบื้องต้น นำไปสู่การกีฬาต่าง ๆ

ประโยชน์เกมเบ็ดเตล็ด มีดังนี้

1. ช่วยเด็กได้พัฒนาทักษะขั้นมูลฐานในทางการวิ่ง กระโดด เหวี่ยง ทุ่ม ปา ฯลฯ ให้มีความคล่องแคล่ว และมีความ सहสัมพันธ์กันและกัน
 2. ช่วยเด็กนักเรียนทุกคนในโรงเรียนให้มีโอกาสเรียนพลศึกษาเบื้องต้นได้ เพราะครูประจำชั้นอาจสอนได้ และอุปกรณ์ก็ไม่ต้องมีมากมายอะไร
 3. ช่วยให้เด็กได้วางรากฐานทักษะเบื้องต้นทางกีฬาในประเภทต่าง ๆ
 4. ช่วยเด็กให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ขณะที่ใช้ชีวิตอยู่ในโรงเรียน
- ประเภทของเกมเบ็ดเตล็ด ในที่นี้ขอแบ่งประเภทออกดังนี้
1. ประเภทการเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ (Story Plays and Mimetics) (ซึ่งได้กล่าวไว้แล้ว)
 2. ประเภทมีจุดหมายหรือสิ่งที่หมาย (Goal Games)
 3. ประเภทหนีไล่จับ (Tag Games of Hunting Games)
 4. ประเภทการแข่งขันรายบุคคล (Individual Contests)

3. **เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพ (Self-testing Activities)** หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความแข็งแรงทางร่างกายให้สามารถควบคุมอวัยวะส่วนต่าง ๆ ให้ทำงานได้ดีมีประสิทธิภาพ กิจกรรมแขนงนี้รวมเอากิจกรรมตามธรรมชาติของเด็ก ซึ่งได้แก่การวิ่ง การกระโดด การผลัด ดัน ปีน ป่าย เหวี่ยง เตะ ขว้าง ปา การทรงตัว ห้อยโหน ม้วนกลิ้งตัว หกคะเมน ตีลังกา เป็นต้น

ความมุ่งหมายของเกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพตนเอง กิจกรรมนี้มุ่งส่งเสริมสิ่งต่อไปนี้

1. ช่วยให้อวัยวะส่วนต่าง ๆ เติบโตอย่างถูกต้อง มีการเคลื่อนไหวได้อย่างมีจังหวะและคล่องแคล่ว
2. ช่วยให้ร่างกายมีความแข็งแรงทนทาน แข็งแรงหรือมีสมรรถภาพทางกายนั่นเอง
3. ช่วยฝึกการตัดสินใจได้อย่างแม่นยำแน่นอน
4. ช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง
5. เป็นการสร้างทักษะขั้นมูลฐานทางการกีฬา

4. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-up Games) หมายถึงเกมที่ฝึกหัดและเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นเพื่อนำไปใช้ในการเล่นเกมใหญ่ทั้งกีฬาและกรีฑา เช่น แชร์บอลเป็นเกมนำไปสู่บาสเกตบอล เป็นต้น

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะเบื้องต้นในด้านการยืน การทรงตัว การจับ การรับ การส่งลูกบอลด้วยมือและเท้า การยิงประตู ฯลฯ

2. เพื่อนำไปสู่ทักษะการเล่นกีฬาใหญ่ทั้งหลาย

ข้อเสนอแนะในการสอน ครูควรปฏิบัติดังนี้

1. ควรเลือกประเภทเกมให้เหมาะสมกับสถานที่ จำนวน อุปกรณ์พื้หาได้ และเพศและวัยของเด็กด้วย

2. ความปลอดภัยในการเล่นต้องคำนึงด้วยเป็นสำคัญ

3. การอธิบายเกมนั้นควรทำเป็นขั้น ๆ พร้อมกับการสาธิตให้เข้าใจ

4. ครูควรเอาใจใส่พิเศษเป็นรายคนได้ยิ่งดี

5. กิจกรรมการเล่นเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) เป็นกิจกรรมทางพลศึกษาอย่างหนึ่งซึ่งใช้กิจกรรมการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวด้วยท่าทางต่าง ๆ ไปตามจังหวะของดนตรี เสียงเพลง เสียงเคาะ เสียงนับหรือเสียงปรบมือที่เป็นจังหวะดนตรี ผู้เล่นได้รับความเพลิดเพลินสนุกสนาน เคลื่อนไหวไปตามจังหวะ เช่น การเดิน การวิ่ง วิ่งกระโดด ลื่นไถล เป็นต้น ฯลฯ

ประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ

กิจกรรมเข้าจังหวะแยกออกได้เป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. แบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) ได้แก่ พวกทำการเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Basic Movement) ทั้งหมดได้กล่าวมาแล้วแต่การทำต่าง ๆ นั้นได้แล้วก็ให้ทำเข้ากับจังหวะดนตรีต่าง ๆ อาจจะทำเป็นวงเป็นแถว หรือการเดินแปรขบวนก็ได้แล้วแต่ความประสงค์

2. การเลียนแบบ อาศัยจังหวะดนตรีการเล่นอาจเคลื่อนที่หรืออยู่กับที่ก็ได้ การเคลื่อนไหวเป็นการเลียนแบบสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเห็นมา เช่น การเลียนแบบของสัตว์ชนิดต่าง ๆ ม้า ย่อง นกบิน กวางหนี กระต่ายกระโดด หรือเสียงต้นไม้ถูกลมพัด เป็นต้น

3. การเล่นเก๋ด้วยเพลง (Singing Games) แบบนี้ก็มีความสนุกสนานเช่นเดียวกันคือ ขณะที่ร้องเพลงไปนั้นก็เล่นเกมประกอบกันไปด้วย ดังตัวอย่างเช่น ทำวงกลม 2 วงซ้อนกัน ให้วงนอกหมุนทวนเข็มนาฬิกา เริ่มเล่นโดยให้ทั้ง 2 วง อาจจะเดิน วิ่ง เขย่ง กระโดด วิ่งโหม่ง วิ่งสลับเท้าหรือควมม้าไปก็ได้ เมื่อได้ขึ้นสัญญาณจากผู้สอน ให้รีบหาคู่ของตนแล้วนั่งลงทันที คู่ใดช้าที่สุด

ผู้สอนอาจจะให้มาแสดงอะไรสักอย่างหนึ่งที่เหมาะสมให้สมาชิกดู นี่เป็นตัวอย่างที่ยกมาประกอบอาจจะเป็นเกมไหนที่เห็นว่าเหมาะสมก็ได้

4. การเคลื่อนไหวตามเพลง (Motion Songs) การเคลื่อนไหวด้วยแบบนี้เป็นการเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง การร้องเพลงซึ่งขณะที่ร้องไปนั้นก็ให้ทำท่าต่าง ๆ ไปตามจังหวะและเนื้อเพลงด้วย เช่น ตบมือ ก้มศีรษะ กระโดด ฯลฯ ซึ่งยังใหม่ไม่ค่อยแพร่หลายในเมืองไทยเรานัก และเนื้อเพลงส่วนมากก็ยังเป็นภาษาอังกฤษ ที่เป็นภาษาไทยก็มีบ้างแต่น้อยมาก คิดว่าต่อไปคงจะแพร่หลายยิ่งขึ้น

5. การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dances) การเต้นรำพื้นเมืองมีอยู่มากมายหลายชนิดด้วยกัน และแตกต่างกันไปแล้วแต่ท้องถิ่นหรือประเภทนั้น เช่น เมืองไทยเราก็มีการรำวง ฟ้อนรำ รำไทย ทางภาคใต้ก็มีการเต้นรื่องเงี้ยว ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือก็นิยมการเล่นลาวกระเทยไม้ เป็นต้น นอกจากนี้มีการเต้นรำอื่น ๆ เช่น สแคว์แดนซ์ สก็อตแดนซ์ แทปแดนซ์ และเต้นอินเดียแดง เป็นต้น

6. การเต้นรำลีลาศ การเต้นรำลีลาศสากลทั้งประเภทบอลรูมและลาติน รวมทั้งการเต้นรำ (Dances) ที่มีความหมายและระบำปลายเท้า เป็นต้น

ประโยชน์ของกิจกรรมการเล่นเข้าจังหวะ

1. กิจกรรมการเล่นเข้าจังหวะสนองความต้องการการพัฒนาการความเจริญเติบโตของเด็กที่จะเคลื่อนไหวร่างกายและใคร่ที่จะให้การเคลื่อนไหวนั้นเป็นจังหวะจะโคน กิจกรรมเช่นนี้ย่อมเป็นวิถีทางที่แสดงตนออกในลักษณะสร้างสรรค์ เช่น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความดีใจ สนุกสนานก็จะแสดงการยิ้ม ตบมือ หรือทำท่าต่าง ๆ ที่บอกถึงลักษณะการดีใจออกมาเป็นเครื่องบอกให้รู้ว่าดีใจ นอกจากนี้การเล่นเป็นจังหวะเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นรวมหมู่กับผู้อื่น และเป็นเครื่องส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ทางสังคม อารมณ์ และเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างดี

2. ทำให้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้รับการเคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะดนตรี ซึ่งบางครั้งต้องทำลีลาอันอ่อนช้อยและนุ่มนวลหรือบางครั้งก็ต้องทำท่าแข็งแรง แต่อาศัยดนตรี ดังนั้นทุกส่วนของร่างกายจะได้ประโยชน์เป็นอย่างดี

3. เพิ่มทักษะพื้นฐาน เช่น พวกทำการเคลื่อนไหวเบื้องต้น จะทำให้เกิดความคุ้นเคยกับท่าต่าง ๆ เหล่านี้ ตลอดจนทั้งสามารถฟังจังหวะดนตรี เช่น การปรบมือ เคาะไม้ หรือเพลงจากแผ่นเสียงเมื่อเข้าใจแล้วก็จะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อพักผ่อนหย่อนใจได้ด้วย

6. เกมนันทนาการ (Recreation Games) หมายถึง เกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมอง เพื่อการสร้างสรรค์กระชับมิตรภาพระหว่างเพื่อนฝูง หรือเพื่อ

13. ต้องพยายามหาโอกาสให้แกทุกคนได้เข้าร่วมในกิจกรรม
14. ให้ตระหนักถึงความสนุกสนานเป็นสำคัญ ไม่ใช่การแพ้ชนะ
15. พยายามเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น ด้วยตนเอง
16. อย่าพยายามถือระเบียบจนเกินไป ให้ถือว่าน้ำใจที่แสดงออกในการเล่น (Spirit of play) สำคัญกว่าระเบียบ
17. เมื่อมีคนมาเพียงคนเดียวให้เริ่มกิจกรรมเลย ไม่ต้องรอให้ครบจำนวนจะทำให้คนมาก่อนเกิดความเบื่อหน่าย เว้นแต่กิจกรรมที่ต้องใช้คนมาก

องค์ประกอบหรือคุณลักษณะที่ผู้นำเกมควรมี

ความกระตือรือร้นของครู หรือผู้นำเกมเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เด็กจะสามารถจะแสดงปฏิกิริยาหรือสะท้อนให้เห็นทัศนคติของเราได้ ไม่ว่าจะเป็นความกระตือรือร้นหรือความเฉื่อยชา ความกระตือรือร้นสามารถติดต่อหรือรับเข้าไว้ได้ แต่เด็ก ๆ จะไม่สามารถเก็บหรือจับให้อยู่ได้นอกจากครูจะได้แสดงความกระตือรือร้นอยู่ในขณะนั้น

ส่วนความกระปรี้กระเปร่านั้นถือว่าการแสดงจิตใจอันเกร่งกล้า (Aggressive Spirit) ที่ผู้นำเกมจำเป็นจะต้องมี การสอนก็ควรจะสอนไปตามแนวทางที่เชื่อว่า จะทำให้ผู้เข้าร่วมสนุกสนานไปกับเราด้วย

ความเชื่อมั่นเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ผู้นำจำเป็นจะต้องสร้างให้เกิดขึ้น ความเชื่อมั่นนี้อาจจะเกิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมามาก การมีความรู้เป็นอย่างดีในเกมนั้น ๆ การเตรียมตัวอย่าง ระวังและเน้น ๆ เป้าก้าวหนึ่งในการสร้างความเชื่อมั่น กล่าวคือ หลังจากที่ได้อ่านคำบรรยายวิธีเล่นเกมแล้วลองสรุปออกมาให้เป็นคำพูดและอธิบายของเราเอง การที่เราสามารถจำวิธีการเล่นและกฎกติกาได้เป็นอย่างดี ถือเป็นก้าวแรกในการพัฒนาความเชื่อมั่น เป็นหลักประกันและทำให้มีสติ

สิ่งสำคัญสำหรับการเป็นผู้นำ (Esentials of Leadership)

ในการวางแผน การเริ่มต้นของแผนและการจัดการแนะนำกิจกรรมสำหรับกลุ่ม ผู้นำเกมจะต้องรู้ถึงสิ่งสำคัญที่จะนำไปใช้ในการจัดโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพ และให้ได้รับความสำเร็จ ผู้นำจึงควร

1. รู้ถึงกลุ่มของเกม แทนที่จะรู้เป็นอย่าง ๆ ไป โดยคำนึงถึงจุดมุ่งหมายหรือแบบแผนเพื่อประหยัดเวลาในการวางแผนสร้างโปรแกรม

2. เลือกกิจกรรมที่เหมาะสม ผู้นำควรจะได้พิจารณาถึงความสนใจและประสบการณ์ทางสังคมของกลุ่ม การแต่งกายของผู้เล่น ขนาดสนามเล่น อุปกรณ์ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่พอจัดหาได้ และวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะให้สัมฤทธิ์ผล
3. กำหนดหรือแต่งตั้งคณะกรรมการหรือผู้ช่วยเหลือ เมื่อเห็นว่ามีความจำเป็นหรือต้องการ
4. ร่วมอภิปรายถึงแผนงานกับคณะกรรมการหรือผู้ช่วยเหลือ เพื่อขอข้อเสนอแนะ และคำติชมต่าง ๆ และให้แน่ใจว่าแต่ละคนเข้าใจถึงความรับผิดชอบของเขา
5. เข้าใจกฎกติกาของเกมก่อนที่จะนำไปเสนอ (นำไปใช้)
6. รวบรวมและตรวจตราเครื่องใช้ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นหรือการใช้ในการเล่นเกมนในการเล่นเกมที่ต้องการให้ผู้เล่นเขียน และในสภาพการณ์นั้นไม่เหมาะกับการจัดโต๊ะเพื่อรองเขียน ควรจะจัดแมกกาซีน กระดาษ หรือกระดาษรองเขียน หรือบัตรสำหรับแต่ละคน อุปกรณ์ทุก ๆ อย่างควรจะเรียบร้อย แต่ไม่ควรจะวางไว้ในที่ที่เด็กในกลุ่มสามารถจะหยิบไปใช้ก่อนเล่นเกม
7. อธิบายถ้าสามารถสาธิตได้ และอย่าใช้เวลาในการสาธิตนานเกินควรพยายามให้ผู้เล่นได้เข้าร่วมเกมโดยเร็วที่สุด
8. ถ้าเกิดผิดพลาดควรรีบแก้ไขและเริ่มเกมต่อไปโดยเร็ว อย่าชะงักนานเกินควร
9. ยกตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้น และการแก้ปัญหาแล้วเริ่มต่อไป
10. ควรหยุดเล่นเกมก่อนที่ผู้เล่นจะเบื่อ หมายความว่าควรหยุดเกมในขณะที่ผู้เล่นยังต้องการเล่นเกมนั้นอีก และพร้อมมากขึ้นที่จะเล่นเกมอื่นต่อไป
11. ผู้นำเกมจะต้องเตรียมพร้อมกับการเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นโดยไม่คาดหวัง และจะยิ้มกับเด็กแต่มีไข่มิแยง นอกจากนี้อาจแสดงความโกรธให้เด็กเห็น
12. ควรเปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้นำเกมบ้าง หรืออาจจะเป็นการยอมรับฟังความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของเขา
13. ควรปรับปรุงและดัดแปลงเกมบ้าง เช่น การเปลี่ยนวิธีการเคลื่อนไหว เส้นทาง เป็นต้น
14. มีการประเมินผลการเล่นเกมว่ามีปัญหาอย่างไร
15. การจัดทีมเพื่อเข้าแข่งขันประเภทลัดเปลี่ยน หรือต่อสู้ ควรจัดให้เหมาะสมตามอายุความสามารถหรือขนาดของร่างกาย เพื่อไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำหรือได้เปรียบเสียเปรียบกันมาก
16. ในขณะที่เล่นควรฝึกให้เด็กได้เรียนรู้กฎความปลอดภัยด้วย ผู้นำต้องจำไว้เสมอว่าอุบัติเหตุจะไม่เกิดขึ้นเองโดยไม่มีสาเหตุ ผู้นำที่ดีจำเป็นจะต้องจัดสาเหตุเหล่านั้นเสียก่อน

17. ท่านได้นำเกมประสบผลสำเร็จตามแผนที่วางไว้หรือไม่ คราวต่อไปท่านจะทำอย่างไรให้แตกต่างและดีกว่าครั้งนี้ เด็ก ๆ พร้อมทั้งจะเล่นหรือเรียนทักษะที่ยากขึ้นไปหรือยัง ความเป็นผู้นำในด้วรับการพัฒนารุ่นน้องไหม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

งานวิจัยในประเทศ

แบบประเมินทักษะบาสเกตบอลของเทอร์ริเบิล (Terrible Basketball Rating Scale)

(ผาณิต บิลมาศ. 2524 : 155 - 156)

เทอร์ริเบิล (Terrible) ได้ศึกษาและพัฒนาแบบวัดนี้มีจากเอกสารต่าง ๆ เกี่ยวกับบาสเกตบอล และการปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญทางกีฬานี้ โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน (Five judge) สังเกตและให้คะแนน (Rate) ในชั้นเรียนบาสเกตบอล นักศึกษาหญิง 57 คน ได้ค่าความสัมพันธ์ภายใน (Intercorrelation) ระหว่างผู้ให้คะแนน 63 - 87 และความเชื่อถือได้ (Reliability) ระหว่างการให้คะแนน ในวันที่ 1 และวันที่ 2 ของผู้ให้คะแนนมี 70 - 86 การให้คะแนนอาจใช้เพื่อนในชั้นเรียนหรือครูผู้ช่วยก็ได้

ข้อชี้แจง : แบบประเมินการให้คะแนนนี้ใช้ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นบาสเกตบอล เพื่อวัดความสามารถทั้งหมดในการเล่น ถ้าครูเห็นว่านักเรียนคนหนึ่งคนใดเล่นได้ดีหรือมีมาตรฐานสูงกว่าแบบวัดนี้หรือต่ำกว่าแบบวัดนี้ ก็ให้บวกคะแนนเพิ่มเข้าไปหรือลบคะแนนออกตามความเหมาะสมได้

คะแนน

รายละเอียด

5 - ดีมาก
(Excellent)

1. ผู้เล่นสามารถครอบครองลูกได้ดีมาก (รวมทั้งการเลี้ยง การส่ง และการยิงประตู)
2. ยืนหรือเคลื่อนที่ไปอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ทำให้ทีมได้เปรียบ สามารถเคลื่อนไปและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ของเกมในขณะนั้น
3. การวิ่งตัดได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. ช่วยในการตั้งรับได้ดี เช่น การกัน การเลี้ยง กันการยิงประตู และการกระโดดแย่งลูกบาสเกตบอล

คะแนน

รายละเอียด

4 - ดี

(Good)

1. ผู้เล่นสามารถครอบครองลูกได้ดีมากเป็นบางครั้งบางคราว เช่น บางครั้งเลี้ยงได้ดีมาก แต่ส่งลูกไม่ดี หรือยิงประตูไม่เข้า
2. ตำแหน่งการยืนดีทำให้ทีมสามารถเป็นฝ่ายรุกและรับได้ทันต่อเวลา
3. บางครั้งไม่วิ่งตัดเมื่อมีโอกาสที่เหมาะสม
4. บางครั้งไม่ช่วยในการสกัดกั้น การส่ง การเลี้ยง การกันคนยิงประตู หรือการกระโดดแย่งลูกบาสดกบอล

คะแนน

รายละเอียด

3 - ปานกลาง

(Average)

1. ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมลูกบาสดกบอลได้อย่างสม่ำเสมอ เช่น บ่อยครั้งที่เลี้ยงเสีย ส่งไม่ดี ยิงประตูไม่ลง
2. ไม่อยู่ในตำแหน่งที่ดีในการเล่นบ่อยครั้ง ทั้งในการรับและการรุก บางครั้งทำให้การเคลื่อนที่ของทีมเสียเปรียบ
3. บางครั้งวิ่งตัดเมื่อมีโอกาส
4. บางครั้งก็ทำให้ทีมได้เปรียบ เช่น การป้องกันการเลี้ยง การป้องกันการยิงประตู หรือการกระโดดแย่งลูกบาสดกบอล

คะแนน

รายละเอียด

2 - พอใช้

(Fair)

1. ผู้เล่นควบคุมลูกบาสดกบอลไม่ได้ บางครั้งอาจเลี้ยงได้ดี แต่ส่งไม่ดี หรือยิงประตูไม่ลง
2. บางครั้งอยู่ในตำแหน่งที่ดีแต่บางครั้งทำให้ทีมเคลื่อนที่เข้าไป
3. นาน ๆ ครั้งที่จะวิ่งตัดแม้จะมีโอกาสที่เหมาะสม
4. ในการตั้งรับนาน ๆ ครั้งที่จะช่วยในการสกัดกั้นการเลี้ยง การกัน การยิงประตูหรือการกระโดดแย่งลูกบาสดกบอล

คะแนน	รายละเอียด
1 - แย่มาก (Poor)	1. ต้องแก้ไขทักษะพื้นฐานในการครอบครองลูกบาสเกตบอล ขาดความคล่องตัวในการใช้ทักษะพื้นฐานทั้งการเลี้ยง การส่ง และการยิงประตู 2. ขาดความคิดที่จะยืนอยู่หรือเคลื่อนที่ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสม 3. ไม่มีการวิ่งตัด 4. ไม่ช่วยในการสกัดกั้นเลย ไม่ว่าจะเป็นการส่งลูก การกัน การยิงประตู หรือการกระโดดแย่งลูกบาสเกตบอล

แบบประเมินความสามารถในการเล่นวอลเลย์บอลของซุตติงเจอร์ (Suttinger Volleyball Rating Scale) (ผาณิต บิลมาศ. 2524 : 170 - 171)

ซุตติงเจอร์ (Suttinger) ได้ศึกษาและพัฒนาแบบวัดนี้เพื่อเป็นเครื่องมือในการทำนายความสามารถในการเล่นวอลเลย์บอล จากการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญจาก 3 ทีม และจากการตีความหมายต่าง ๆ หลังจากการศึกษาทบทวนหลายครั้ง ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ก็เห็นด้วยกับแบบทดสอบฉบับนี้

คะแนน	รายละเอียด
4 - ดีมาก (Excellent)	เล่นลูกบอลด้วยวิธีง่าย ๆ ใช้ปลายนิ้วของมือทั้งในการเซต (Set) ลูก อย่างแม่นยำ ตีลูกเหนือไหล่ได้ดี อยู่ในตำแหน่งที่ดี เคลื่อนที่ออกไปเมื่อถึงคราวจำเป็น เพื่อรับลูกหรือเป็นการช้อนให้กันเซต (Set) ลูก ได้สูงและแม่นยำ เล่นเป็นทีมได้ดีและเป็นส่วนสำคัญของทีม สามารถทำการรุกได้ดี รวมทั้งการตอบและการสกัดกั้น (Spike and Block) เมื่อจำเป็น ไม่มีปัญหาในการรับลูกเสริฟและลูกไม่ออกนอกการควบคุม มีทิศทางที่แม่นยำ

คะแนน	รายละเอียด
3 - ปานกลางถึงดี (Average to Good)	ควบคุมลูกบอลได้ แต่เป็นลูกที่เล่นต่อได้ยาก ตำแหน่งการเล่นดี แต่ซ้อมให้กับคนอื่นไม่ค่อยดี เล่นเป็นทีมได้ปานกลาง สามารถเซต (Set) ได้สูงและแม่นยำ อยู่ในตำแหน่ง และทิศทางที่จะทำการรุกได้ มีความพยายามที่จะตอบและสกัดกั้น แต่ประสบผลสำเร็จไม่มากนัก ไม่มีปัญหาเรื่องการเสริฟ

คะแนน	รายละเอียด
2 - ไม่ดีถึงปานกลาง (Poor to Average)	ทักษะในการเล่นไม่ดีนัก แต่ไม่แตกต่างกับคนอื่น ๆ มากจนเกินไป ทั้งตำแหน่งในการเล่น บางครั้งก็ช่วยให้ทีมได้แต้มบ้าง มีความพยายามที่จะเซต (Set) แต่ไม่ค่อยประสบผลที่ดี อยู่ในตำแหน่งที่ทำการรุกไม่ได้ และมีปัญหาเรื่องการเซิร์ฟ

คะแนน	รายละเอียด
1 - ไม่ดี (Poor)	เล่นลูกบอลไม่ดี ใช้กำหมัดหรืออุ้มมือในการเล่น ออกนอกตำแหน่งการเล่นอยู่ตลอดเวลา ความสามารถในการเล่นทีมยังใช้ไม่ได้เลย บางครั้งพยายามที่จะเซต (Set) แต่ไม่ประสบผลสำเร็จเลย ไม่มีความสามารถในการรุก และมีปัญหาในการตีลูกบอลกลับไปยังฝ่ายตรงข้าม

คลีเมนต์ (Clemente. 1991 : 2902) ได้ทำการวิจัยเรื่องแนวทางและหลักสูตรของการเต้นรำในโรงเรียนของรัฐ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมสนับสนุนนโยบายและแนวทางของหลักสูตรการเต้นรำของโรงเรียนของรัฐ การเต้นรำได้ถูกนำเข้ามารวมเป็นวิชาหนึ่งของหลักสูตรในโรงเรียนทั่วไป โดยคาดว่ามิประเมิณครั้งหนึ่งของโรงเรียนทั้งหมดที่มีการกำหนดหลักสูตรนี้ ผลการวิจัยพบว่าโรงเรียนเหล่านี้ยังขาดครูที่มีความชำนาญในเรื่องการเต้นรำ ถึงแม้จะมีการกำหนดหลักสูตรนี้ขึ้นมา การขาดครูสอนจะทำให้มีผลกระทบถึงการเรียนเต้นรำในระดับมหาวิทยาลัย ทั้งนี้เพราะขาดความต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้เสนอแนะว่า

1. ครูผู้สอนควรรวมตัวกันเพื่อเรียกร้องให้ฝ่ายรัฐบาลให้ความช่วยเหลือ โดยการจัดหาผู้เชี่ยวชาญในด้านการเต้นรำ ซึ่งอาจจะได้มาโดยการจัดฝึกอบรมครูที่มีอยู่แล้ว

2. คณะกรรมการจัดการศึกษาส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ควรให้ความช่วยเหลือเฉพาะกรณีถึงโครงการหรือวางหลักสูตรการเรียนการสอนเต้นรำ

ซึ่งทั้งสองกรณีนี้จะส่งเสริมเพิ่มพูน พัฒนาการเรียนการสอนเต้นรำสำหรับครูและนักเรียนในโรงเรียนรัฐบาลต่อไป

โบช (Boch. 1992 : 2580) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของวิธีสอนเต้นรำแบบลาบาโนเตชัน (Labanotation) ในการเรียนเต้นรำแบบบอลรูม โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง 36 คน ที่แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน กลุ่มแรกใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย (Word Description) กลุ่มที่สองใช้วิธีสอนแบบลาบาโนเตชัน (Labanotation) กำหนดจังหวะในการฝึก 5 จังหวะคือ จังหวะฟอกซทรอท (Foxtrot)

จังหวะวอลทซ์ (Waltz) จังหวะทรูปเบิลลินดี้ (Triple Lindy) และจังหวะ ช่า ช่า ช่า (Cha Cha Cha) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประมาณค่า โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ผู้เรียนประเมินตนเอง และ ผู้วิจัยประเมินโดยจัดให้มือนักประกอบที่จะประเมินคือ

1. ความถูกต้องในการก้าวเท้า (Step Accuracy)
2. ความแม่นยำในจังหวะ (Rhythmical Accuracy)
3. ความเร็วในการแสดงทักษะสร้างสรรค์ (Speed of Re-Creation Time)

จากการวิจัยพบว่า การสอนทั้งสองแบบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 กลุ่มวิธีสอนแบบลาบาโนเตชัน (Labanotation) สามารถปฏิบัติได้ผลดีกว่ากลุ่มวิธีสอนแบบบรรยาย (Word Description) แสดงว่าวิธีสอนแบบลาบาโนเตชันสามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการสอนลีลาศได้

งานวิจัยในประเทศไทย

นิตยา คำรงวุฒิ (2524 : 40) ได้สร้างเกณฑ์ประเมินผลการศึกษาศึกษาภาคปฏิบัติของนักเรียนผู้ช่วยพยาบาล โดยใช้แบบประเมินเป็นลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) ประเมินนักเรียนผู้ช่วยพยาบาลโรงพยาบาลตำรวจนอก นนทบุรี จำนวน 75 คน พบว่า

1. ค่าความเที่ยงของเกณฑ์ประเมินผลทั้งฉบับ .96 ค่าความเที่ยงของเกณฑ์ประเมินผลการศึกษาศึกษาภาคปฏิบัติของผู้ทำการประเมินกลุ่มที่ 1 เท่ากับ .96 กลุ่มที่ 2 เท่ากับ .96 และกลุ่มที่ 3 เท่ากับ .96 เช่นเดียวกัน แสดงว่าเกณฑ์ประเมินผลที่สร้างขึ้นมีค่าความเที่ยงอยู่ในระดับสูง
2. ความเที่ยงของการให้คะแนนของผู้ทำการประเมิน 1 กลุ่ม ได้เท่ากับ .661 และได้ค่าความเที่ยงของการให้คะแนนของผู้ทำการประเมินทั้ง 3 กลุ่ม ได้เท่ากับ .854
3. หาค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) ของแบบประเมินจากคะแนนที่ผู้ประเมินสองคนใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนนโดยใช้สูตรของเพียร์สัน (Pearson's product-moment correlation coefficient)
4. หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Item discrimination) ของแบบประเมินจากคะแนนรวมของผู้เข้ารับการประเมินแต่ละคนที่ได้จากการประเมินโดยวิธีแจกแจงที (T-distribution)

สุรศักดิ์ ศุภเมธีวรกุล (2525 : 49) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างมาตรวัดทัศนคติทางพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้มาตรวัดเป็นลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rate Scale) ทำการวิจัยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 460 คน พบว่า

1. มีค่าอำนาจจำแนกของข้อความทดสอบ มีค่าตั้งแต่ 1.88 ถึง 7.08 มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และที่ระดับ .01

2. มีความเชื่อมั่นเท่ากับ .91

3. มีความเที่ยงตรงเชิงสภาพอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ฉัตรชัย เฉลิมอิสระชัย (2525: 35) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างแบบวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬา โดยใช้แบบวัดเป็นลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ทำการวิจัยกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน พบว่า แบบวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียน เกี่ยวกับลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬามีค่าความเชื่อถือได้ (Reliability) เท่ากับ 0.83 มีความเที่ยงตรง (Validity) โดยการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่รู้ลักษณะ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01

สุมาลี เพชรศิริ (2527 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การสร้างแบบประเมินค่าความสามารถทางกิจกรรมเข้าจังหวะสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษา โดยใช้แบบประเมินค่าเป็นลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scales) ประเมินนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษากรุงเทพ จำนวน 105 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับ .95 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงว่ามีค่าความเชื่อมั่นในระดับสูง

2. ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ทั้งฉบับ .54 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ามีค่าความเที่ยงตรงในระดับสูง

3. ค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) ทั้งฉบับ .40 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ามีค่าความเป็นปรนัยในระดับปานกลาง

4. ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Discrimination) ทั้งฉบับ 1.69 - 12.44 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ามีค่าอำนาจจำแนกในระดับสูง

คารณิ นวพันธุ์ (2528 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องการสร้างแบบประเมินค่าความสามารถทางลีลาสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา เป็นแบบประเมินค่าความสามารถเฉพาะทักษะทางลีลา แบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า มีจำนวน 16 ข้อ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดชลบุรี ที่ผ่านการเรียนวิชาลีลา ปีการศึกษา 2528 จำนวน 100 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. มีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบประเมิน โดยใช้บุคคลประเมินค่ามีดัชนีสอดคล้องกับพฤติกรรม (IC) ระหว่าง 0.8 - 1.00

2. มีค่าความเที่ยงตรงทั้ง 16 ข้อ มีคะแนนระหว่าง .88 - .90

3. ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน โดยสัมประสิทธิ์แอลฟา พบว่า ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินเท่ากับ .88 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ค่าความเป็นปรนัยของแบบประเมินค่า โดยผู้ประเมิน 3 คน คำนวณค่าสัมประสิทธิ์มีค่า .45 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมินโดยวิธีแจกแจงที พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบประเมิน ระหว่าง 4.28 - 14.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประชา ทองศิริ (2528 : 62) ได้สร้างแบบประเมินความสามารถทางกระบี่กระบอง สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษา โดยใช้แบบประเมินเป็นลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ประเมินนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษากรุงเทพ จำนวน 50 คน พบว่า

1. ค่าความเที่ยงตรง (Validity) มีค่าความเที่ยงตรงหรือมีดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับลักษณะพฤติกรรม

2. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .95 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ามีความเชื่อมั่นในระดับสูง

3. ค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) มีค่าความเป็นปรนัยเท่ากับ .82 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ามีความเป็นปรนัยในระดับสูง

4. ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Item Discrimination) มีค่าอำนาจจำแนกจำนวน 35 ข้อ ตั้งแต่ 3.43 - 34.57 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่ามีอำนาจจำแนกทั้งฉบับ จำนวน 39 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก 12.72 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถทางกระบี่กระบองของผู้วิจัยที่สร้างขึ้นมีค่าอำนาจจำแนกในระดับสูง

สมถวิล ชาอุทัย (2537 : 83) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเล่นบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยประเมินความสามารถทางทักษะเฉพาะบุคคล ความสามารถในการเล่นเป็นทีม และพฤติกรรมในขณะที่เล่นเป็นทีม แบบประเมินเป็นลักษณะมาตราส่วนประมาณค่ามีจำนวน 11 ข้อ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ฝายมัธยมรัชดาภิเษก อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ ที่ผ่านการเรียนบาสเกตบอล 1 มาแล้ว และกำลังเรียนบาสเกตบอล 2 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นนักเรียนหญิง 40 คน และนักเรียนชาย 40 คน โดยวิธีสุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบประเมิน โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน มีค่าดัชนีความสอดคล้องกับลักษณะพฤติกรรม (I.C.) เท่ากับ 1.0

2. ค่าความเป็นปรนัยของแบบประเมิน ระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 ประเมินนักเรียนหญิงเท่ากับ 0.88 และนักเรียนชายเท่ากับ 0.77 ผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 3 ประเมินนักเรียนหญิง เท่ากับ 0.86 และนักเรียนชายเท่ากับ 0.82 และผู้ประเมินคนที่ 2 กับคนที่ 3 ประเมินนักเรียนหญิงเท่ากับ 0.91 และนักเรียนชายเท่ากับ 0.83 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน ประเมินนักเรียนหญิงเท่ากับ 0.91 และประเมินนักเรียนชายเท่ากับ 0.92 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ของแบบประเมินพบว่า นักเรียนหญิงทำคะแนนสูงสุดได้ 132 ตรงกับตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 99.50 และทำคะแนนต่ำสุดได้ 70 ตรงกับตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 0.50 ส่วนนักเรียนชายทำคะแนนสูงสุดได้ 140 ตรงกับตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 99.50 และทำคะแนนต่ำสุดได้ 83 ตรงกับตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 1.50

ลลิลลา ธรรมานุชิต (2538 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยการสร้างมาตราส่วนประมาณค่าความสามารถทางลีลาสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นมาตราส่วนประมาณค่าทักษะเบื้องต้นของลีลาศ จำนวน 10 ข้อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2537 โรงเรียนปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี ที่ผ่านการเรียนวิชาลีลาศมาแล้ว จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของมาตราส่วนประมาณค่าความสามารถทางลีลาศโดยใช้คุณพินิจของผู้เชี่ยวชาญ 6 คน ตามวิธีของโรวินเนลลี และแฮมเบิลตัน ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อกำหนดพฤติกรรมระหว่าง 6 - 1.00

2. ค่าความเชื่อมั่นของมาตราส่วนประมาณค่าความสามารถทางลีลาศ โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่าค่าความเชื่อมั่นของมาตราส่วนประมาณค่าความสามารถทางลีลาศเท่ากับ .8593 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ค่าความเป็นปรนัยของมาตราส่วนประมาณค่าความสามารถทางลีลาศ จากผู้ประเมิน 3 คน โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 มีค่าเท่ากับ .7468 ผู้ประเมินคนที่ 2 กับคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ .7604 และผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ .7811 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของมาตราส่วนประกอบค่าความสามารถทางลีลาศโดยใช้วิธีแจกแจงค่าที่ พบว่ามีอำนาจจำแนกรายข้อระหว่าง 2.1108 - 6.8307 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

แบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ผู้วิจัย
สร้างขึ้นมีค่าความเป็นปรนัย ค่าความเชื่อมั่น ค่าความเที่ยงตรง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตคลองสาน จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 130 คน

ตาราง 1 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ชั้นเรียน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง		รวม
	ชาย	หญิง	
ม. 6/1	15	13	28
ม. 6/2	27	-	27
ม. 6/3	14	21	35
ม. 6/4	14	26	40
รวม	70	60	130

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษารวบรวมข้อมูล เป็นแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยอาศัยจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยแบบประเมินความสามารถ 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยกำหนดช่องไว้ 4 ตัวเลือก มีค่าน้ำหนักเรียงจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- 4 คะแนน เท่ากับ ดีมาก
- 3 คะแนน เท่ากับ ดี
- 2 คะแนน เท่ากับ ต่ำ
- 1 คะแนน เท่ากับ ต่ำมาก

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือโดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาจุดมุ่งหมายและหลักสูตรของวิชาเกมในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ศึกษาเอกสาร ตำรา และระเบียบการวัดผลภาคปฏิบัติของโรงเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. สัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนเกม และผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ความสามารถในการนำเกม

4. ผู้วิจัยรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเลือกพฤติกรรมที่ต้องการประเมิน
5. นำแบบประเมินที่สร้างไปให้อาจารย์ผู้ควบคุมปริณิญาพันธ์ตรวจเพื่อปรับปรุงแก้ไข

การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. นำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเกม จำนวน 5 ท่าน คือ
 1. อาจารย์สมควร โพธิ์ทอง
 2. รองศาสตราจารย์วาสนา คุณาอภิสิทธิ์
 3. อาจารย์เอนก หงษ์ทองคำ
 4. อาจารย์จำรูญ กรกมล
 5. อาจารย์ชัยชนะ ใจแก้ว

(รายละเอียดผู้เชี่ยวชาญ ภาคผนวก) ตรวจสอบเพื่อหาความเที่ยงตรง (Content-Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ (IC) ซึ่งได้กำหนด

เห็นว่าสอดคล้องหรือเป็นตัวแทนได้ ให้ +1 คะแนน

เห็นว่าไม่แน่ใจในข้อความเป็นตัวแทนได้หรือไม่ ให้ 0 คะแนน

เห็นว่าแน่ใจข้อความนั้นไม่เป็นตัวแทนคำถามได้ ให้ -1 คะแนน

นำระดับคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาในแต่ละข้อ มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อนั้น ๆ ข้อใดที่ค่าดัชนีทำค่านวนได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ข้อคำถามนั้นเป็นตัวแทนได้ แต่ถ้าข้อคำถามใดที่มีค่าดัชนีต่ำกว่า 0.5 ข้อคำถามนั้นจะต้องนำมาปรับปรุงแก้ไข

2. นำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้ว ไปให้ประธานควบคุมปริณิญาพันธ์ตรวจและปรับปรุงแก้ไขเพื่อดำเนินการต่อไป

3. นำแบบประเมินที่ได้รับการแก้ไขไปทดลองใช้เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมิน โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร จำนวน 40 คน ที่กำลังเรียนเกมด้วยวิธีทดสอบซ้ำ (Test - Retest) ระยะเวลาประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ห่างกัน 1 สัปดาห์ โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

วิธีดำเนินการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ขออนุญาตจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนโพธิสารพิทยากร เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ และขอความร่วมมือในการวิจัย
2. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับอุปกรณ์ สถานที่ และวิธีการประเมิน แบบประเมิน และพิจารณาข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมยิ่งขึ้น
3. อธิบายและสาธิตวิธีการประเมินให้แก่ผู้ประเมินและนักเรียนที่เข้ารับการประเมิน เพื่อให้เข้าใจถึงวิธีการและรายละเอียดในการประเมินให้เข้าใจถูกต้องตรงกัน
 - 3.1 ให้นักเรียนที่เข้ารับการประเมินคิดหมายเลขประจำตัวให้ตรงกับเลขที่ของตนเองในใบประเมิน
 - 3.2 การประเมินความสามารถในการนำเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จะทำการประเมินในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม
 - 3.3 การประเมินใช้เวลา 1 ชั่วโมง สามารถประเมินนักเรียนได้ประมาณ 15 - 20 คน ประเมินโดยการสุ่มพฤติกรรมที่ผู้เข้ารับการประเมินแสดงออกโดยไม่เรียงข้อคำถาม
4. ผู้ประเมิน คือ อาจารย์ผู้สอนเกม โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตคลองจั่น กรุงเทพมหานคร 3 คน ทำการประเมินความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นรายบุคคล

การจัดกระทำกับข้อมูล

นำคะแนนที่ได้จากการใช้มาตราส่วนประมาณค่ามากระทำดังต่อไปนี้

1. หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมิน โดยใช้วิธีคูณพินิจของผู้เชี่ยวชาญ ตามวิธีของ โรวินลลี และ แฮมเบลตัน (Rovinelli and Hambleton)

2. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมิน จากคะแนนรวมของผู้เข้ารับการประเมินแต่ละคนด้วยวิธีการสอบซ้ำ (Test - Retest) ระยะเวลาประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 ห่างกัน 1 สัปดาห์ โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

3. หาค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) จากคะแนนความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 คนที่ 1 กับคนที่ 3 และคนที่ 2 กับคนที่ 3 โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation - Coefficient)

4. หาเกณฑ์ปกติ (Norm) ของแบบประเมินและคะแนนรวมโดยใช้คะแนนที (T-Score) แบ่งระดับการประเมินออกเป็น 5 ระดับคือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก

5. ทดสอบนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ระดับ .05 โดยใช้ตารางสำเร็จ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาค้นคว้า

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

Y แทน ค่าความสัมพันธ์

T-Score แทน คะแนนที่

การวิเคราะห์ข้อมูล

การสร้างแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นำผลมาวิเคราะห์ดังนี้

1. หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมิน 5 ท่าน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมิน โดยใช้ดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ ตามวิธีของโรวินเนลลี และ แฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton)

2. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินจากคะแนนรวมของผู้เข้ารับการประเมินแต่ละคนด้วยวิธีสอบซ้ำ (Test - Retest) โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

3. หาค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) จากคะแนนรวมความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 คนที่ 1 กับคนที่ 3 และคนที่ 2 กับคนที่ 3 โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

4. หาเกณฑ์ปกติ (Norm) ของแบบประเมินและคะแนนรวมโดยใช้คะแนนที่ (T-Score) แบ่งระดับการประเมินออกเป็น 5 ระดับคือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก

5. ทดสอบนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ระดับ .05 โดยใช้ตารางสำเร็จ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 2 ค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แบบประเมิน	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน					ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
	1	2	3	4	5	
ข้อ 1	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 2	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 3	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 4	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 5	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 6	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 7	1	0	1	1	0	0.6
ข้อ 8	1	1	1	1	0	0.8
ข้อ 9	0	1	1	1	1	0.8
ข้อ 10	1	1	1	0	1	0.8

จากตาราง 2 แสดงว่า ดัชนีความสอดคล้องของข้อกำหนดพฤติกรรมโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.6 - 1.0 กล่าวคือ แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาสูง

ตาราง 3 ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากคะแนนของผู้ประเมินด้วยวิธีสอบซ้ำ (Test - Retest) โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม	ค่าความเชื่อมั่น
รวมทั้งฉบับ	0.9084 [*]

^{*}มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r = 0.3044$)

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความสัมพันธ์เท่ากับ 0.9084 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r = 0.3044$) กล่าวคือ แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง

ตาราง 4 ค่าความเป็นปรนัย จากคะแนนรวมแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 คนที่ 1 กับคนที่ 3 และคนที่ 2 กับคนที่ 3 โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

ผู้ประเมิน	ค่าความเป็นปรนัย		
	1	2	3
1	-	0.8010 [*]	0.8097 [*]
2		-	0.8245 [*]
3			-

^{*}มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r = 0.1946$)

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่าค่าความสัมพันธ์ของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าสัมพันธ์ระหว่างคะแนน

จากผู้ประเมินคนที่ 1 กับผู้ประเมินคนที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.8010 ของผู้ประเมินคนที่ 2 กับผู้ประเมินคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8245 และผู้ประเมินคนที่ 1 กับผู้ประเมินคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8097 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($r = 0.1946$) กล่าวคือ แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเป็นปรนัยอยู่ในระดับสูง

ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การให้คะแนนของนักเรียนจากแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้คะแนนที่ (T - Score)

ระดับความสามารถ	คะแนนดิบ	คะแนนที่
สูงมาก	119 และมากกว่า	63 และมากกว่า
สูง	113 - 118	55 - 62
ปานกลาง	106 - 112	46 - 54
ต่ำ	99 - 105	38 - 45
ต่ำมาก	98 และน้อยกว่า	37 - และน้อยกว่า

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่า เกณฑ์การให้คะแนนจากแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ระดับความสามารถสูงมาก	คะแนนดิบ 119 และมากกว่า	คะแนนที่ 63 และมากกว่า
ระดับความสามารถสูง	คะแนนดิบ 113 - 118	คะแนนที่ 55 - 62
ระดับความสามารถปานกลาง	คะแนนดิบ 106 - 112	คะแนนที่ 46 - 54
ระดับความสามารถต่ำ	คะแนนดิบ 99 - 105	คะแนนที่ 38 - 45
ระดับความสามารถต่ำมาก	คะแนนดิบ 98 และน้อยกว่า	คะแนนที่ 37 - และน้อยกว่า

5. ทดสอบนัยสำคัญของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ระดับ .05 โดยใช้ตารางสำเร็จรูปผลการค้นคว้า

ผลจากการนำเครื่องมือไปใช้ พบว่า

1. ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความเที่ยงตรงหรือดัชนีความสอดคล้องของข้อกำหนดพฤติกรรมระหว่าง 0.6 - 1.0 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงสูง

2. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความเชื่อเท่ากับ 0.9084 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นสูง

3. ค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความเป็นปรนัยของผู้ประเมินคนที่ 1 กับผู้ประเมินคนที่ 2 เท่ากับ 0.8010 ผู้ประเมินคนที่ 2 กับผู้ประเมินคนที่ 3 เท่ากับ 0.8245 และผู้ประเมินคนที่ 1 กับผู้ประเมินคนที่ 3 เท่ากับ 0.8097 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเป็นปรนัยสูง

4. เกณฑ์ปกติ (Norm) ของแบบประเมินและคะแนนรวมโดยอาศัยคะแนนที่ (T-Score) แบ่งระดับการประเมินออกเป็น 5 ระดับ คือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก ดังนี้

สูงมาก	ตรงกับคะแนนที่ 63 และมากกว่า
สูง	ตรงกับคะแนนที่ 55 - 62
ปานกลาง	ตรงกับคะแนนที่ 46 - 54
ต่ำ	ตรงกับคะแนนที่ 38 - 45
ต่ำมาก	ตรงกับคะแนนที่ 37 และน้อยกว่า

บทที่ 5

บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อสร้างแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อสร้างเกณฑ์คะแนนความสามารถในการเล่นเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนทั้งเพศชายและเพศหญิง ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตคลองจั่น กรุงเทพมหานคร จำนวน 130 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นรวม 10 ข้อ

การจัดกระทำกับข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินโดยใช้ดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญตามวิธีของโรวินลลี และแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton)

2. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินจากคะแนนรวมของผู้เข้ารับการประเมินแต่ละคนด้วยวิธีสอบซ้ำ (Test - Retest) โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

3. หาค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) จากคะแนนรวมความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างผู้ประเมินคนที่ 1 กับคนที่ 2 คนที่ 1 กับคนที่ 3 และคนที่ 2 กับคนที่ 3 โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

4. หาเกณฑ์ปกติ (Norm) ของแบบประเมิน และคะแนนรวมโดยใช้คะแนนที (T - Score) แบ่งระดับการประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับคือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อกำหนดพฤติกรรม โดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา (Subject Matter Specialist) ระหว่าง .6 - 1.0 แสดงว่า แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมฉบับนี้มีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) สามารถนำไปประเมินค่าความสามารถในการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ซึ่ง สมบูรณ์ ชิตพงศ์ (2526 : 2) กล่าวว่า ถ้าดัชนีสอดคล้องของข้อกำหนดพฤติกรรม (I.O.C.) มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ .5 แสดงว่า ข้อกำหนดพฤติกรรมนั้นเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรมนั้น แต่ข้อกำหนดพฤติกรรมที่มีค่าดัชนีต่ำกว่า .5 จะถูกกำจัดออกไป หรือนำไปแก้ไขปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

2. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าความเชื่อมั่น 0.9084 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นสูง สามารถนำไปใช้ประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ซึ่ง ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2528 : 163) กล่าวว่า ถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง .70 - .90 แสดงว่า มีค่าความเชื่อมั่นระดับสูง และ พงษ์รัตน์ มณีรัตน์ (2535 : 127 - 129) กล่าวว่า การหาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีการสอบซ้ำ (Test - Retest) เป็นการนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปประเมินกับกลุ่มตัวอย่างเดียวกันสองครั้งในเวลาต่างกัน แล้วนำคะแนนทั้งสองชุดมาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ในการประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 คะแนนของผู้เข้ารับการประเมินแต่ละคนสูงในครั้งที่ 1 ก็จะได้คะแนนสูงในครั้งที่ 2 ในทางตรงกันข้าม ถ้าคะแนนในการประเมินครั้งที่ 1 ต่ำ ก็จะได้คะแนนต่ำในครั้งที่ 2

3. การหาค่าความเป็นปรนัย (Objectivity) ของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจากคะแนนผู้ประเมินคนที่ 1 กับผู้ประเมินคนที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.8010 ผู้ประเมินคนที่ 2 กับผู้ประเมินคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8245 และผู้ประเมินคนที่ 1 กับผู้ประเมินคนที่ 3 มีค่าเท่ากับ 0.8097 แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมฉบับนี้มีค่าความเป็นปรนัยสูง สามารถนำไปประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ซึ่ง ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2528 : 163) กล่าวว่า ถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าอยู่ระหว่าง .70 - .90 แสดงว่า มีค่าความเป็นปรนัยสูง และ

ผาณิต บิลมาศ (2530 : 4) กล่าวว่า การหาค่าความเป็นปรนัยเป็นการนำเครื่องมือไปตรวจสอบหาความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Uniformity) ของผู้ให้คะแนนที่มีผู้ให้คะแนนหลายคน จากแบบประเมินเดียวกัน กลุ่มตัวอย่างเดียวกัน การให้คะแนนของผู้ให้คะแนนเป็นอิสระต่อกัน ถ้าคะแนนที่ได้คล้ายกันมากที่สุด แสดงว่าแบบประเมินนั้นมีค่าความเป็นปรนัยสูง ดังนั้นแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมฉบับนี้สามารถนำไปประเมินความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของคำถาม วิธีตรวจให้คะแนนและการแปลความหมายของการให้คะแนน แม้จะมีผู้ประเมินหลายคนก็สามารถให้คะแนนได้เหมือนกัน

4. เกณฑ์ในการแบ่งระดับความสามารถของแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยเปลี่ยนคะแนนดิบทุกรายการเป็นคะแนนที่มาตรฐาน (T - Score) เกณฑ์ที่สร้างขึ้นมี 5 ระดับคือ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำ และต่ำมาก โดยเกณฑ์ปกติสร้างขึ้นสำหรับรายการประเมิน ซึ่งแสดงถึงระดับความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อเป็นเกณฑ์เปรียบเทียบและแปลความหมายใช้ในการตัดสินผลการเรียนต่อไป

5. แบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเที่ยงตรง (.6 - 1.0) ค่าความเชื่อมั่น (0.9084) ค่าความเป็นปรนัย (0.8010 0.8245 และ 0.8097) นอกจากนี้ยังได้สร้างเกณฑ์เปรียบเทียบและแปลความหมายของคะแนนได้ตรงกับคุณสมบัติของแบบประเมินที่เหมาะสมที่จะนำไปใช้ประเมินความสามารถในการเล่นเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

6. แบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นอกจากจะมีคุณสมบัติดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังมีคุณสมบัติด้านอื่น ๆ คือ

6.1 สะดวกในการให้คะแนน เพราะแบบประเมินแต่ละข้อมีขอบเขตของการให้คะแนน มีความชัดเจนในข้อคำถาม นั่นคือคะแนนที่ได้แปลความหมายได้ตรงกับความสามารถอยู่ในระดับใด รวมทั้งภาษาที่ใช้ ผู้ประเมินอ่านแล้วเข้าใจง่าย สามารถให้คะแนนแก่ผู้เข้ารับการประเมินได้ตามความเหมาะสม

6.2 ประหยัดบุคลากร แบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมฉบับนี้ ผู้ประเมินไม่จำเป็นต้องเก่งหรือมีประสบการณ์มาก ผู้ที่ผ่านการเรียนมาแล้วก็สามารถเป็นผู้ประเมินได้

6.3 มีความยุติธรรม แบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แต่ละข้อนั้นผู้วิจัยได้กำหนดระดับคะแนนตามความสามารถของผู้เข้ารับการประเมิน ถ้าผู้เข้ารับการประเมินมีความสามารถสูง คะแนนที่ได้ก็สูง และถ้าหากมีความสามารถต่ำคะแนนที่ได้ก็ต่ำ

นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการสังเกต และตัดสินใจในการให้คะแนนของผู้ประเมินให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน

6.4 ใช้เป็นแนวทางในการฝึกทักษะการเป็นผู้นำเกมได้ เพราะการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมขึ้น ในแต่ละข้อนั้นผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของการเป็นผู้นำ-ผู้ตามในการเรียนเกมโดยผ่านดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ข้อเสนอแนะ

จากการค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. จากคุณลักษณะของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมฉบับนี้ ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนของครู สนใจร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนวิชาต่าง ๆ ที่มีลักษณะเนื้อหาวิชาที่จะต้องประเมิน ผลโดยวิธีบุคคลประเมิน (Subjective Method) ควรสร้างแบบประเมินในรายวิชานั้น ๆ เพื่อเป็นเครื่องมือในการวัดผลและประเมินผลของนักเรียน

2. ควรนำแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมฉบับนี้ไปประเมินกับโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายอื่น ๆ ที่เปิดสอนวิชาเกม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

1. ควรมีการสร้างแบบทดสอบทักษะทางเกมโดยใช้ความคิดเห็นของผู้เรียน ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญมาประกอบกันเพื่อความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

2. ควรนำแบบประเมินนี้ไปปรับปรุง เพื่อใช้ประเมินนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา

3. ควรมีการสร้างแบบประเมินในกีฬาประเภทอื่น ๆ เช่น การอยู่ค่ายพักแรม

ผู้มนันทนาการ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- จรินทร์ ชานีรัตน์. การทดสอบและวัดผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2519.

_____ เกม กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2524.

_____ นันทนาการชุมชน กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2528.

ฉัตรชัย เกลิมอิสระชัย. การสร้างแบบวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะความมี
น้ำใจนักกีฬา ระดับมัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. อัดสำเนา.

คารณี นวพันธ์. แบบประเมินค่าความสามารถลิลาสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา.

ปริชญานิพนธ์ กศม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528. อัดสำเนา.

นิตยา คำรงวุฒิ. การสร้างเกณฑ์ประเมินผลการศึกษามาจากปฏิบัติของนักเรียนผู้ช่วยพยาบาล.

วิทธานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524. อัดสำเนา.

ประกิจ รัตนสุวรรณ. การวัดผลและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

ประจำ ทองศิริ. แบบประเมินค่าความสามารถทางกระบี่กระบองสำหรับนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษา. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร. 2528. อัดสำเนา.

ประพัฒน์ ลักษณ์พิสุทธิ์. เกมพลศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

ผาณิต บิลมาศ. การทดสอบและประเมินผลพลศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลศึกษา
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.

_____ . การวัดทักษะกีฬา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530.

พิตร ทองชั้น. หลักการวัด. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ฟิงเกอร์ปรีน
แอนด์ มีเดีย จำกัด, 2535.

ไพศาล หวังพานิช. กระบวนการประเมินผลทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักทดสอบ
ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2523.

สถิตลา ธรรมานุชิต. การสร้างมาตรฐานประมาณค่าความสามารถทางลีลาสำหรับนักเรียน ๗๗.3.3
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย ๑๑๔๖๐
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2538. อัดสำเนา.

အိတ်ချ် ဘဏ္ဍာရန် ၇၇၁,၂၆၀၂၃၇၆၂၈ အသိရှိစေပါသည်။ - (၅) (၃၄)

- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพื้นฐานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2528.
- วิริยา บุญชัย. การทดสอบและการวัดผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2523.
- ศึกษาศิการ, กระทรวง. หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524. (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2533.
- สมบุรณ์ ชิตพงศ์. การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาทดสอบและวิจัยการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.
- สมถวิล ชาอุทัย. การสร้างแบบประเมินความสามารถในการเล่นบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2537. อัดสำเนา.
- สาริต ลิ้มขจรเดช. การวัดและการประเมินผลการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ในวิทยาลัยพลศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2524. อัดสำเนา.
๑. สุมาลี เพชรศิริ. แบบประเมินค่าความสามารถกิจกรรมเข้าจังหวะ สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยพลศึกษา. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2527. อัดสำเนา.
- สุรศักดิ์ สุกเมธีวรกุล. การสร้างมาตรฐานวัดทัศนคติทางพลศึกษาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. อัดสำเนา.
- อำนาจ บุญอ้อม. การศึกษาผลการใช้โครงการสอนบาสเกตบอลสองแบบ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อัดสำเนา.
- Boch, Sarah Marshall. "The Effectiveness of Labanotation in Learning Ballroom Dance," in Dissertation Abstracts International. 53(08) : 2902-A; 1992.
- Clemente, Karen. "Dance in the Public Schools : Implementing State Policies and Curricular Guidelines for Dance in Education-A Nationwide Study," in Dissertation Abstracts International. 51(09) : 2902-A; 1991.
- Hopkins, Charles D. and Richard L. Antes. Classroom Testing. Itasca : FE. Peacock Publishers Inc., 1979.

Marshall, John Clark and Loydy Wesley Hales. Classroom Test Construction. California : Addiron Wesley Publishing Company, 1972.

Noll, Victor H. Introduction to Education Measurement. 2nd ed. Boston : Houghton Mifflin Company, 1965.

Scriven, M. "The Methodology of Evaluation," Curriculum Evaluation. Chicago : Rand Menally, 1967.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

- แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
- แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- ตารางแสดงดัชนีความสอดคล้องโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ
- ตารางแสดงคะแนนการประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2
- ตารางแสดงคะแนนการประเมินของผู้ประเมิน 3 คน

แบบสอบถามความคิดเห็น
เกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

ขอให้ท่านพิจารณาพฤติกรรมที่จะใช้วัดที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นว่าสามารถวัดได้ตรงตาม
ทักษะที่กำหนดหรือไม่

1. ข้อความใดแน่ใจว่าเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรม (แน่ใจว่าวัดได้) ให้ขีด
เครื่องหมาย $\checkmark$ ลงในช่องแน่ใจว่าวัดได้ มีค่าเท่ากับ บวก 1 (1)
2. ข้อความใดไม่แน่ใจว่าเป็นตัวแทนลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรม (ไม่แน่ใจว่าวัดได้
หรือไม่) ให้ขีดเครื่องหมาย $\checkmark$ ลงในช่องไม่แน่ใจว่าวัดได้ มีค่าเท่ากับศูนย์ (0)
3. ข้อความใดแน่ใจว่าไม่เป็นตัวแทนกลุ่มลักษณะเฉพาะกลุ่มพฤติกรรม (แน่ใจว่าไม่วัด
หรือวัดไม่ตรงกับพฤติกรรมนั้น) ให้ขีดเครื่องหมาย $\checkmark$ ลงในช่องแน่ใจว่าวัดไม่ได้ มีค่าเท่ากับ
ลบ 1 (-1)

หากท่านมีข้อคิดเห็นนอกเหนือจากนี้ให้ท่านเขียนข้อคิดเห็นลงในช่องว่างของแต่ละตอน
ที่จัดไว้

**แบบสอบถามเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความสามารถในการเล่นเกมของ
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยอาศัยดุลยพินิจของผู้เชี่ยวชาญ**

ลำดับที่	พฤติกรรมและมาตรการวัดที่จะวัด	แน่ใจว่าวัด ได้ (1)	ไม่แน่ใจว่า วัดได้ (0)	แน่ใจว่าวัด ไม่ได้ (-1)
	<u>ความรู้ในเรื่องเกม</u>			
1	รู้วิธีเล่น - เข้าใจกติกา			
2	เล่นเกมได้อย่างเหมาะสม			
				
				
	<u>เจตคติในการเล่นเกม</u>			
3	ตรงต่อเวลาในการเล่นเกม			
4	แต่งกายอย่างเหมาะสม			
				
				
	<u>สมรรถภาพทางกาย</u>			
5	ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว			
6	มีความสุขสนุกสนานร่าเริงแจ่มใส			
				
				
	<u>ทักษะเกม</u>			
7	การเป็นผู้นำ - ผู้ตาม			
8	รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้			
				
				
	<u>คุณลักษณะที่พึงประสงค์</u>			
9	มีน้ำใจนักกีฬา			
10	การปฏิบัติตามกฎระเบียบกติกา			
				
				

แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ชื่อผู้เข้ารับการประเมิน.....เลขที่.....
 ชั้น.....กลุ่ม.....
 ภาคเรียน.....ปีการศึกษา.....

คำแนะนำในการใช้แบบประเมิน

1. ผู้ประเมินควรเป็นผู้ที่สอนเกม หรือผู้ที่มีความเข้าใจในเกมพอสมควร
2. ในเวลา 1 ชั่วโมง สามารถประเมินนักเรียนได้ประมาณ 15 - 20 คน
3. ควรประเมินโดยการดูพฤติกรรมที่ผู้รับการประเมินแสดงออกโดยไม่เรียงข้อคำถาม
4. จะทำการประเมินแบบเดี่ยวหรือกลุ่มก็ได้
5. ถ้าต้องการความแน่นอนของคะแนนในการประเมินควรใช้ผู้ประเมินมากกว่า 2 คน เพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยและความเชื่อมั่น

คำชี้แจง

แบบประเมินมีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 4 อันดับ เรียงจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- 4 คะแนน เท่ากับ ดีมาก
- 3 คะแนน เท่ากับ ดี
- 2 คะแนน เท่ากับ ต่ำ
- 1 คะแนน เท่ากับ ต่ำมาก

แบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมนี้ประกอบด้วย

1. ความรู้ในเรื่องเกม
2. เจตคติในการเรียนเกม
3. ทักษะเกม
4. สมรรถภาพทางกาย
5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

แบบฟอร์มในการประเมินการเรียนรู้เกมนักเรียนรายบุคคล

ชื่อนักเรียน.....เลขที่.....ชั้น.....

ลำดับที่	รายการ	ดีมาก	ดี	ต่ำ	ต่ำมาก
		4	3	3	1
	ความรู้ในเรื่องเกม				
1	รู้วิธีการเล่น - เข้าใจกติกา				
2	เล่นเกมได้อย่างเหมาะสม				
	เจตคติในการเรียนเกม				
3	ตรงต่อเวลาในการเรียน				
4	แต่งกายอย่างเหมาะสม				
	สมรรถภาพทางกาย				
5	ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว				
6	มีความสนุกสนานร่าเริง				
	ทักษะเกม				
7	การเป็นผู้นำ - ผู้ตาม				
8	รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า				
	คุณลักษณะที่พึงประสงค์				
9	มีน้ำใจนักกีฬา				
10	การปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ กติกา				

ตาราง 6 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการเรียนเกมที่ได้จาก
 ดุลยพินิจจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แบบประเมิน	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน					ดัชนีความสอดคล้อง
	1	2	3	4	5	IOC
ข้อ 1	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 2	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 3	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 4	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 5	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 6	1	1	1	1	1	1.0
ข้อ 7	1	0	1	1	0	0.6
ข้อ 8	1	1	1	1	0	0.8
ข้อ 9	0	1	1	1	1	0.8
ข้อ 10	1	1	1	0	1	0.8

ตาราง 7 คะแนนการประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2

ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่		ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่	
	1	2		1	2
1	40	40	21	38	40
2	34	36	22	28	30
3	36	36	23	39	40
4	36	35	24	38	40
5	38	39	25	40	40
6	40	39	26	35	37
7	40	38	27	39	39
8	40	38	28	38	39
9	40	38	29	40	39
10	38	38	30	39	39
11	39	39	31	36	36
12	39	40	32	37	36
13	39	37	33	39	37
14	39	40	34	37	37
15	39	37	35	37	35
16	39	40	36	37	37
17	32	30	37	38	37
18	35	35	38	35	36
19	29	28	39	32	35
20	38	40	40	27	26

ตาราง 8 คะแนนการประเมินครั้งที่ 1, 2 และ 3

ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่			ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่		
	1	2	3		1	2	3
1	38	40	37	28	31	30	33
2	35	36	38	29	32	29	30
3	34	36	36	30	39	39	40
4	36	38	37	31	39	39	37
5	38	39	36	32	32	39	40
6	37	36	38	33	39	40	39
7	36	38	37	34	39	40	40
8	36	37	38	35	32	33	27
9	36	38	37	36	35	35	34
10	34	38	36	37	36	37	36
11	36	38	38	38	40	37	38
12	39	39	38	39	36	36	38
13	39	38	38	40	38	35	38
14	38	37	38	41	38	37	38
15	39	38	40	42	38	37	38
16	39	36	38	43	36	36	38
17	37	36	38	44	38	39	38
18	39	37	38	45	38	40	40
19	32	31	33	46	38	38	40
20	32	35	34	47	35	36	36
21	36	38	39	48	37	34	38
22	32	30	30	49	37	36	36
23	34	32	30	50	36	35	36
24	34	36	35	51	38	39	36
25	29	30	31	52	37	36	34
26	37	38	39	53	35	34	36
27	35	34	32	54	37	35	35

ตาราง 8 (ต่อ)

ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่			ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่		
	1	2	3		1	2	3
55	38	37	38	82	37	35	38
56	38	40	39	83	38	36	38
57	38	35	35	84	38	39	38
58	39	40	38	85	33	32	32
59	34	38	36	86	37	36	38
60	40	40	38	87	39	37	37
61	35	37	34	88	38	36	36
62	39	39	37	89	35	33	32
63	32	32	30	90	38	39	36
64	36	32	36	91	36	36	35
65	36	39	34	92	37	36	30
66	36	36	38	93	39	37	39
67	39	40	40	94	37	37	38
68	39	37	37	95	37	35	34
69	35	38	37	96	37	37	38
70	36	35	38	97	38	37	38
71	37	36	38	98	38	36	38
72	36	38	38	99	32	35	32
73	37	36	38	100	34	34	36
74	36	36	38	101	35	36	34
75	39	39	38	102	33	33	32
76	39	39	38	103	34	37	37
77	36	36	38	104	33	37	35
78	38	36	40	105	32	34	36
79	38	36	37	106	32	30	32
80	39	36	36	107	30	33	32
81	38	36	36	108	38	39	39

ตาราง 8 (ต่อ)

ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่			ลำดับที่ (N)	ประเมินครั้งที่		
	1	2	3		1	2	3
109	30	32	38	120	36	34	33
110	33	34	36	121	35	34	34
111	29	30	32	122	36	34	34
112	36	37	39	123	36	34	36
113	34	30	32	124	40	39	38
114	39	39	38	125	40	39	38
115	34	36	35	126	40	38	39
116	28	28	29	127	36	35	34
117	31	32	30	128	36	35	37
118	38	35	37	129	36	35	33
119	36	34	33	130	35	35	34

ภาคผนวก ข.

- ตัวอย่างเกม
- รายนามผู้เชี่ยวชาญ

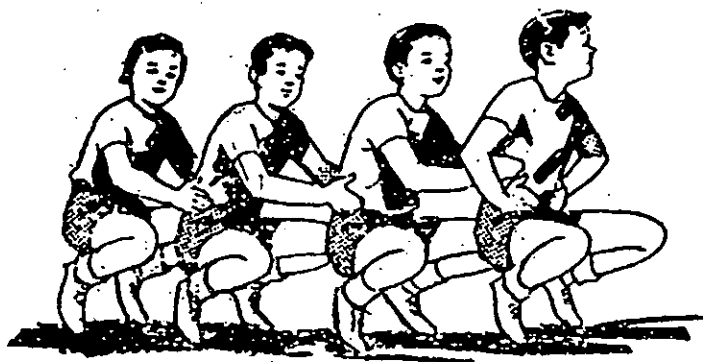
ตัวอย่างเกมในการประเมินความสามารถในการเรียนเกม ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. การเล่นเป็นนิยายและเลียนแบบ (Story Play and Mimetics)

ชื่อเกม แข่งเรือ

วิธีเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นพวก พวกละประมาณ 10 คน
2. ให้แต่ละพวกขึ้นแถวตอน
3. คนแรกเอามือเท้าสะเอว คนต่อ ๆ ไปเอามือจับที่เอวของคนข้างหลัง แล้วให้นั่งยอง ๆ
4. ลักษณะของการเคลื่อนที่ คือการก้าวเท้าไปทีละเท้า หรือจะเป็นการกระโดดไปพร้อมๆ กันก็ได้ แต่ละพวกต้องจับกันไว้มิให้หลุดจากกัน
5. เมื่อให้สัญญาณแต่ละแถว ก็เคลื่อนที่ไปยังจุดหมายข้างหน้า
6. แถวใดไปถึงจุดกำหนดก่อน เป็นพวกชนะ



2. เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organization Games)

ชื่อเกม ถลกหนังงู

สถานที่ สถานที่กว้างพอสมควร

จำนวนผู้เล่น ทั้งห้องเรียน

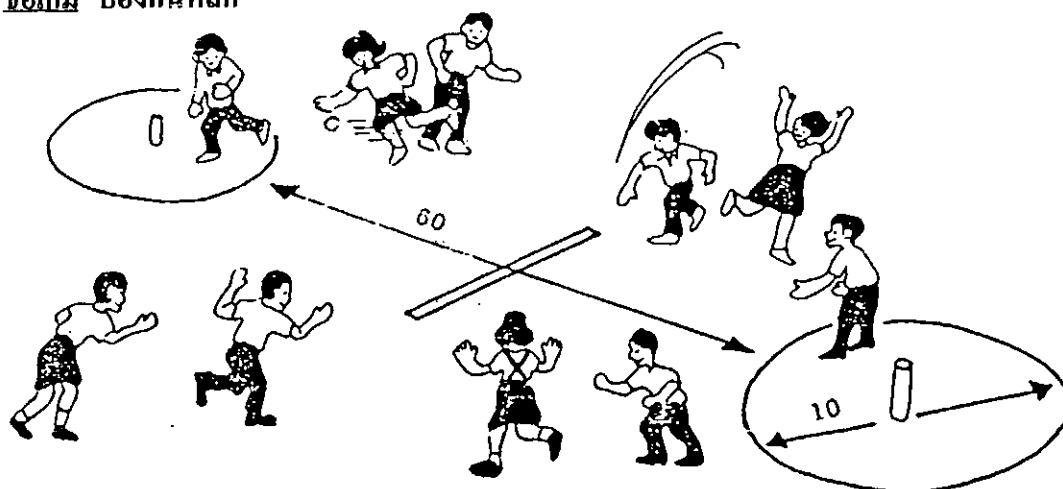
วิธีเล่น

1. แบ่งออกเป็น 4 พวกเท่า ๆ กัน
2. ให้แต่ละพวกยืนเป็นรูปสี่เหลี่ยม (ด้านละ 4 พวก) ทางขวามือเป็นหัวแถว นับจาก 1-2-3-4 ค่อยไปจนหมดแถวและให้แต่ละคนจำเลขของตัวเองไว้
3. เมื่อครูขานเลขเรียงกัน 2 จำนวน เช่น 5-6 หรือ 12-13 หรือ ฯลฯ ให้หมายเลขที่ครูขานชูมือที่จับกันขึ้นสูงที่สุด ส่วนที่เหลือให้หัวและท้ายแถววิ่งนำสอดช่องแขนของหมายเลขที่ชูมือขึ้นให้จับมือกันเป็นแถวแล้ววิ่งกลับที่เดิม โดยที่มือไม่หลุดออกจากกัน เมื่อแถวใดถึงที่ของตัวให้รับนั่งลง แถวไหนเสร็จก่อนเป็นผู้ชนะให้คะแนน 1 คะแนน แล้วเริ่มแข่งขันใหม่

8. เกมนำ

Lead-up Games

ชื่อเกม ป้องกันหลัก



ภาพประกอบ 2 เกมป้องกันหลัก

อุปกรณ์ ลูกบอลและท่อนไม้ยาวประมาณ 1 ฟุต ตั้งได้ ใช้เป็นหลัก (แทนเอ็นเทียสนคลับ)

สนาม ขนาด 30 × 60 ฟุต หรือใหญ่กว่านี้ก็ได้

วิธีเล่น

เขียนวงกลม 2 วง อยู่ห่างกัน 60 ฟุต มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ฟุต ตั้งท่อนไม้เป็นหลักไว้ที่วงกลมทั้ง 2 ณ จุดศูนย์กลาง แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม กระจายออกไปทั่วบริเวณสนาม ป้องกันวงกลมและจัดให้ผู้เล่นคนหนึ่งเข้าไปอยู่ในวงกลมคอยป้องกันหลักที่ตั้งอยู่ เริ่มเล่นโดยโยนลูกกระโดด (Jump-ball เหมือนบาสเกตบอล) ระหว่างผู้เล่นทั้ง 2 แต่ละทีม ซึ่งจะต้องพยายามแย่งลูกให้อยู่ในครอบครองให้ได้ หลังจากนั้นพยายามส่งลูกไปให้เพื่อนร่วมทีมจนกระทั่งเพื่อนคนใดคนหนึ่งอยู่ในระยะหรือตำแหน่งที่สามารถจะทำประตูได้ (โดยการขว้างลูกบอลไปที่หลัก) ห้ามผู้เล่นวิ่งหรือเคลื่อนที่พร้อมลูกบอล จัดยึดทำให้ผู้อื่นล้ม สกัดกันหรือถูกต้องตัวฝ่ายตรงข้าม ถ้ากระทำได้กล่าวเกิดขึ้น ผู้เล่นฝ่ายที่กระทำฟาล์วจะถูกทำโทษ โดยผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ผู้ยิงโทษจะยืนอยู่ริมขอบวงกลมและขว้างท่อนไม้ที่ตั้งอยู่ให้ล้มลง โดยจะมีฝ่ายตรงข้ามป้องกันหลักของเขาไว้ด้วย นอกจากผู้เล่นที่ทำหน้าที่ป้องกันหลักแล้ว ผู้เล่นอื่นจะเข้าไปภายในวงกลมไม่ได้

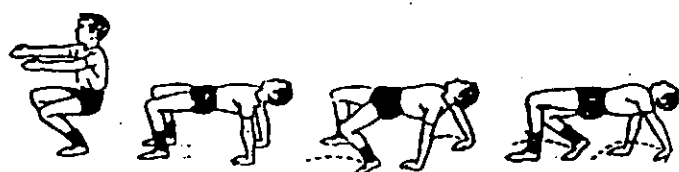
การตัดสินคะแนน ในแต่ละครั้งที่หลักล้มลง เพราะถูกลูกบอลหรือผู้เล่นที่ป้องกันหลักทำให้ล้ม ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะได้ 1 คะแนน เมื่อหมดเวลาที่กำหนด ทีมที่ได้คะแนนมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ หลังจากที่มีการทำประตูได้ทุกครั้ง จะต้องไปเล่นที่ศูนย์กลางของสนาม

การดัดแปลงเกม

อาจจะเพิ่มหลักในแต่ละวงกลมให้มากขึ้น วางแต่ละหลักให้ห่างกันพอสมควร

4. กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพตนเอง (Self - testing Activities)

ชื่อเกม เคนปู



ภาพประกอบ 3 เกมเคนปู

- วิธีทำ** นั่งยอง ๆ ล้มตัวไปข้างหลัง ใช้มือยันพื้นไว้ พร้อมกับยกลำตัวให้แอ่นขึ้น ในลักษณะลำตัวขนานพื้น
- จังหวะที่ 1 ก้าวมือขวาไปทางศีรษะ
- จังหวะที่ 2 ก้าวเท้าซ้ายชิดมือซ้าย
- จังหวะที่ 3 ก้าวมือซ้ายไปเลยมือซ้ายขึ้นไป
- จังหวะที่ 4 ก้าวเท้าขวาชิดมือขวา ทำตามจังหวะ 1-2-3 และ 4 เรื่อยไป

ประโยชน์

1. ให้ความแข็งแรงแขน-ขา และหน้าท้อง
2. ฝึกให้มีความสัมพันธ์ระหว่างมือ-เท้า

5. กิจกรรมเล่นเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities)

ชื่อเกม เก้าอี้ดนตรี

อุปกรณ์

1. เครื่องเล่นดนตรี 1 ชุด หรือเครื่องมือดนตรี 1 ชิ้น
2. เก้าอี้น้อยกว่าผู้เล่น 1 ตัว

จำนวนผู้เล่น เล่นได้ทั้งห้องเรียน

วิธีเล่น

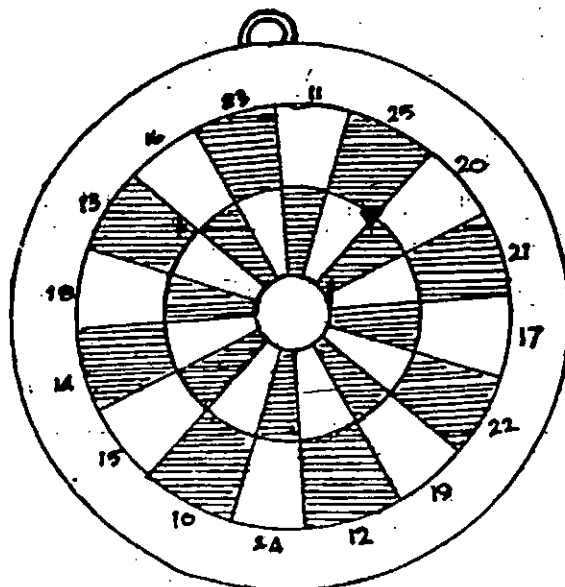
1. จัดเก้าอี้เป็นรูปวงกลม ให้ระยะเคียงเท่า ๆ กัน จัดผู้เล่นให้ยืนรอบ ๆ เก้าอี้ ห่างจากเก้าอี้ประมาณ 1 เมตร
2. เริ่มเล่นโดยใช้วิธีเปิดแผ่นเสียง หรือให้ผู้เล่นร้องเพลงไปด้วยก็ได้ พร้อมกับเดินไปรอบๆ เมื่อสัญญาณหรือเพลงจากแผ่นเสียงหยุด ทุกคนจะต้องวิ่งเข้าแย่งที่นั่ง เหลือผู้ไม่มีที่นั่งอยู่หนึ่งคนจะต้องออกจากการเล่น
3. การเล่นให้ดำเนินใหม่โดยนำเก้าอี้่อออกอีก 1 ตัว จนกระทั่งเหลือเพียงคนเดียว ซึ่งเป็นผู้ชนะเลิศ

6. เกมันทนาการ (Recreation Games)

ชื่อเกม ขว้างลูกดอก (Dart)

อุปกรณ์

1. เป้า ทำเป็นรูปวงกลมทำด้วยแผ่นไม้เนื้ออ่อนหรือทำด้วยแผ่นโฟม หรือวัสดุอื่นที่เนื้อนุ่มหยุ่นตัวได้
2. เป้านั้นแบ่งเขตทำเป็นวงกลม จากจุดเล็กที่สุดจนไปสุดเป้า เช่น จุดกลางเล็ก ใช้สีดำทาเส้นผ่าศูนย์กลาง $1/4$ นิ้ว ขนาดเป็น 1-2-3-4 นิ้ว เป็นต้น ระหว่างวงแต่ละวงควรใช้ลวดเล็กฝังไว้
3. แต่ละวงกลมมีแต้มบอก 20, 15, 10, 5 เป็นต้น
4. ลูกดอกจำนวน 5 ดอก ทำด้วยเหล็กแหลมหรือลวดมีลักษณะคล้ายลูกธนู สำหรับจับขว้างสู่เป้า



ภาพประกอบ 4 เกมขว้างลูกดอก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. รองศาสตราจารย์ วาสนา คุณาอภิสิทธิ์

ตำแหน่ง	รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
วุฒิการศึกษา	ค.ม.พลศึกษา
สถานที่ทำงาน	ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

2. อาจารย์สมควร โพธิ์ทอง

ตำแหน่ง	หัวหน้าภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
วุฒิการศึกษา	กศ.ม. (พลศึกษา)
สถานที่ทำงาน	ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

3. อาจารย์เอนก หงษ์ทองคำ

ตำแหน่ง	อาจารย์ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
วุฒิการศึกษา	กศ.ม.(พลศึกษา)
สถานที่ทำงาน	ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

4. อาจารย์ชัยชนะ ใจแก้ว

ตำแหน่ง	ผู้ช่วยผู้อำนวยการระดับ 7
วุฒิการศึกษา	กศ.บ. (พลศึกษา)
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตคลองสาน กรุงเทพฯ

5. อาจารย์จำรูญ กรกมล

ตำแหน่ง	หัวหน้าหมวดพลานามัย
วุฒิการศึกษา	ค.บ. (พลศึกษา)
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนโพธิสารพิทยากร เขตคลองสาน จังหวัดกรุงเทพฯ

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นายประสิทธิ์ ชื่อสกุล คีไสว

เกิดวันที่ 15 เดือน มกราคม พุทธศักราช 2505

สถานที่เกิด อำเภอมัญพวา จังหวัดสมุทรสงคราม

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 73/8 หมู่ 1 ซอยเจริญสุขนิทวงศ์ 35 ถนนเจริญสุขนิทวงศ์
แขวงคลองชัน จังหวัดกรุงเทพฯ 10170

ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน อาจารย์ประจำหมวดพลานามัย

สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนโพธิสารพิทยากร ถนนพุทธมณฑลสาย 1
แขวงบางมด เขตคลองชัน จังหวัดกรุงเทพฯ 10170

ประวัติการศึกษา

- | | |
|-----------|---|
| พ.ศ. 2518 | ชั้นประถมศึกษา จากโรงเรียนบ้านต้นลำแพน อำเภอมัญพวา
จังหวัดสมุทรสงคราม |
| พ.ศ. 2523 | ชั้นมัธยมศึกษา จากโรงเรียนอัมพวันวิทยาลัย อำเภอมัญพวา
จังหวัดสมุทรสงคราม |
| พ.ศ. 2525 | ป.ศ.สูง (พลศึกษา) จากวิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดสมุทรสาคร |
| พ.ศ. 2527 | กศ.บ.(พลศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พลศึกษา |
| พ.ศ. 2540 | กศ.ม.(พลศึกษา)จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร |