



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา
โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสภาพ 4 มิติ
ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว

นายบุญทัน ชอบใจชน

ครู โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว
สพป.กำแพงเพชร เขต 2



การดำเนินการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของพื้นที่ฯ
ตามโครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ประจำปีงบประมาณ 2569
สำนักงานศึกษานิเทศก์จังหวัดกำแพงเพชร

บทคัดย่อ

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการประเมินสุขภาพ 4 มิติ หลังเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว กับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาวต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่ ดำเนินการพัฒนา 3 ขั้นตอน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 16 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบประเมินสุขภาพ 4 มิติ รายวิชาพลศึกษา และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่

ผลการดำเนินงานพบว่า

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เลือกเกม 2) สอดแทรกความรู้ 3) เล่นเกมตามกติกา และ 4) สรุปและประเมินผลหลังเล่นเกม

2. นักเรียนมีสุขภาพ 4 มิติหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน ตามเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านทรัพย์มะนาว มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อแก้ปัญหาสุขภาพ 4 มิติ ผ่านการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกรีฑาประเภทลู่ ภาพรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด