

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์
ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6

THE DEVELOPMENT OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT BASED ON
THEORY OF TORRANCE ON PLAY INTELLIGENCE-QUOTIENT OF PRIMARY 6 STUDENTS

ฤทัยทิพย์ โสภา

Reuthaitip Sopha

โรงเรียนเทศบาล 5 สีหรัักษ์วิทยา, ประเทศไทย

Siharak Wittaya Municipal 5 School, Thailand

e-mail : ruethaitip.sopha@gmail.com

Received: March 6, 2024 Reviewed: April 1, 2024 Revised: April 4, 2024 Accepted: May 20, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่น ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่น หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 5 สีหรัักษ์วิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากเพื่อกำหนดห้องเรียนตัวอย่าง 2 ห้อง แบ่งเป็นนักเรียนนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่น จำนวน 8 แผน โดยมีค่าเฉลี่ยดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.97 2) แบบวัดความฉลาดทางการเล่น มีค่าความเที่ยงของแบบวัดเท่ากับ 0.89 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างของคะแนนค่าเฉลี่ยด้วยค่า “ที”

ผลการวิจัยพบว่า

1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ส่งผลต่อความ
ฉลาดทางการเล่นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา แนวคิดของทอร์แรนซ์ ความฉลาดทางการเล่น

Abstract

The objectives of the study were as follows: 1) to compare the average play intelligence-quotient score of the experimental student group who studied physical education learning management based on Torrance theory regarding the development of play intelligence-quotient and the control group who were given regular method of teaching before and after implementation 2) To compare the play intelligence-quotient score after implementation between students in the experimental and control groups. The sample group was primary 6 students from Municipal School 5 Siharak Wittaya in semester 2 academic year of 2022, using a purposive selection method and a simple random sampling method to assign two sample classrooms to the experimental and control groups, with twenty-five students in the experimental group and twenty-five students in the control group. The duration of the study was eight weeks. The research instruments included 1) physical education learning management plans based on Torrance's theory regarding the development of play intelligence-quotient eight lesson plans 0.97 was the cumulative IOC 2) intelligence-quotient assessment form with a 0.89 percent reliability. Means, standard deviations, and t-tests were used to analyze the data.

The results demonstrated that

1) The average play intelligence-quotient of the experimental group after the experiment in physical education learning management based on the Torrance theory was significantly higher than before at the .05 level. The students in the control group received standard physical education learning management after receiving it. At the .05 level, there was no significant difference from previous results.

2) The experimental group's average play intelligence-quotient after the experiment was significantly higher than the control group at the .05 level. Findings from this study inform the design of a learning management system for primary-level physical education based on the Torrance theory of affective play intelligence-quotient.

The study's findings: designing a primary 6 students' physical education learning management system informed by the Torrance theory of affective play intelligence-quotient.

Keywords : physical education learning management, Torrance's theory, play intelligence-quotient

บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษา โดยให้ยึดหลักผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ กระบวนการจัดการศึกษาจึงมุ่งเน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง โดยเฉพาะความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิด สร้างสรรค์ มีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการ จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือพัฒนา ตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในปัจจุบันถึงแม้จะมีการปฏิรูประบบการศึกษาตามนโยบายของรัฐบาลแต่ผลที่ได้จากการปฏิรูปยังไม่ ส่งผลอย่างชัดเจนเท่าที่ควรทั้งด้านนโยบายและการปฏิบัติจริง ระบบการศึกษาไทยยังคงสอนให้จำมากกว่าให้ นักเรียนได้ใช้ความคิดหรือเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ไปประยุกต์ใช้ ผลของระบบการศึกษาของไทยที่สอนให้จำอย่างเดียวทำให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะเป็นผู้บริโภคแต่ไม่รู้จักคิดที่จะ นำสิ่งที่ได้เรียนมาสร้างสรรค์ ประยุกต์ หรือประดิษฐ์ให้เกิดสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมได้ ซึ่งการ พัฒนาด้านสมองซีกขวา คือการพัฒนาไหวพริบ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การมองภาพรวม การแก้ปัญหาเป็น สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมที่ต้องลงมือทำด้วยตัวเอง โดยผ่านการเรียน ศิลปะ ดนตรี และกีฬา แต่ที่ผ่านมามีการจัดการศึกษาของประเทศไทยเน้นการเรียนรู้ด้วยสมองซีกซ้าย คือเน้น ไปที่ความรู้มากกว่า ซึ่งวัดได้ง่ายด้วยการสอบ อีกทั้งสภาพสังคมปัจจุบันพบว่าสถานศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญเพียงแค่วิชาที่เป็นทฤษฎีแต่ไม่ได้เน้นวิชาด้านปฏิบัติ เช่น วิชาศิลปะ ดนตรี และพลศึกษา จึงเป็น สาเหตุหนึ่งที่ทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร รวมทั้งครูจำนวนมากยังคงจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิม ๆ ขาดความรู้ในเนื้อหาวิชา ขาดโอกาสในการพัฒนาตนเองและ ขาดทักษะในการจัดการเรียนการสอน โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถที่จะ เข้าใจในทักษะและกระบวนการต่าง ๆ ที่สำคัญได้ ปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นความล้มเหลวของการจัดการศึกษา ที่ต้องแก้ไขโดยเร่งด่วน (มานินทร์ เจริญลาภ, 2558; บุญณิสสา ส่งแสง, 2559; สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาแห่งชาติ, 2563)

แนวคิดของทอร์แรนซ์ เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนากระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Process) ซึ่งเป็นวิธีคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน สามารถที่จะคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ โดยทอร์แรนซ์ได้ให้คำอธิบายกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐาน ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อ ทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้น ขึ้นต่อไปจึงเป็นการรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐานเพื่อเป็น แนวทางการคิดแนวทางใหม่ต่อไป ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาตามหลักการ

ทางวิทยาศาสตร์ โดยเรียกกระบวนการคุณลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (The Creative Problem Solving Process) ธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย การค้นพบปัญหา การแก้ปัญหา และการคิดที่แตกต่าง ซึ่งสามารถแบ่งกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เป็นขั้นที่ผู้เรียนเริ่มมีความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความเครียดคืออะไร ขั้นที่ 2 ขั้นการค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจผู้เรียนจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาด้านต่อคืออะไร ขั้นที่ 3 ขั้นการค้นพบความคิด (Ideal – Finding) ผู้เรียนจะคิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด ขั้นที่ 4 ขั้นการค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ ขั้นที่ 5 ขั้นการยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) เป็นขั้นที่ผู้เรียนยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบนั้นจะนำไปสู่แนวคิดและการค้นพบใหม่ต่อไปที่เรียกว่า New Challenges โดยนิยามและกระบวนการของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอร์แรนซ์คล้ายกับการคิดแก้ปัญหา ซึ่งในส่วนของแบบวัดจะใช้วิธีการวัดในลักษณะของการคิดออกแนกนัย และมุ่งเน้นการแก้ปัญหาโดยการเชื่อมโยงความคิด โดยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในวัยประถมศึกษาชั้นนั้นมีความแตกต่างกันตามช่วงอายุ กล่าวคือ ในช่วงวัยอายุ 6-8 ปี ความคิดสร้างสรรค์ยังมีน้อย แต่ในวัยนี้จะรักการเรียนรู้ อยากรู้ อยากเห็นมากขึ้น มักจะเอาแต่ใจตนเอง ใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นในระยะนี้จึงเป็นช่วงเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทเรียน นิทาน หรือการอภิปราย ผู้ใหญ่ควรช่วยให้ได้แสดงความคิดเห็นของตนเองและคอยตอบคำถามต่าง ๆ ในช่วงวัยอายุ 8-10 ปี จะมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นและสามารถนำความคิดไปใช้ได้จริง มักจะเลียนแบบวีรบุรุษ สามารถกระตุ้นให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือทักษะอื่น ๆ เพื่อช่วยเพื่อนได้ สามารถทำงานที่ยากขึ้นได้ รู้จักถามคำถามที่เป็นปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักคิดมากขึ้น มีความกังวลใจในสิ่งที่ตนเอง ไม่ได้ทำ และจะรู้สึกเสียใจถ้าไม่ได้รับความยุติธรรม ในวัยนี้ต้องการโอกาสที่จะได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่ควรให้โอกาสนี้ พร้อมทั้งแสดงให้เห็นว่าความคิดของเขามีประโยชน์แต่ยังคงต้องการคำแนะนำสนับสนุนและปลอบโยนด้วย เมื่อต้องทำงานที่ยากมาก ๆ วัยนี้เป็นวัยที่ควรเรียนรู้ว่าตนเองไม่สามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้ ในช่วงวัยอายุ 10-12 ปี เป็นวัยที่ชอบอ่านหนังสือและสามารถอ่านหนังสือหรือใช้ความคิดได้เป็นเวลานาน เป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านศิลปะและดนตรี สามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว วัยนี้มักจะชอบลองทำทุกสิ่งทุกอย่างด้วยตนเอง มีความคิดละเอียดถี่ถ้วนถึงข้อปลีกย่อยต่าง ๆ ถ้าเป็นงานที่ทำหายสามารถแปลงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ และมีความคิดในการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ โดยผู้ใหญ่จะต้องกระตุ้นให้ทำงานยาก ๆ และหัดตัดสินใจได้ด้วยตนเอง (อารี พันธุ์ณี, 2557; Torrance, 1965)

นอกจากนี้ กรมกิจการเด็กและเยาวชนได้กล่าวถึงความสำคัญของการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการใช้หลักการออกกำลังกายในเด็กไว้ว่า ควรจัดกิจกรรมที่ใช้ความสัมพันธ์ของมือ สายตา และเท้า เพื่อส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเบื้องต้น และเมื่อมีอายุ 12-16 ปี ควรจัดกิจกรรมที่สามารถเพิ่มความคล่องแคล่วว่องไว เน้นทักษะเฉพาะ ทั้งในกีฬาประเภทเดี่ยวหรือประเภททีมตามความสนใจและความถนัด เช่น วายน้ำ เทนนิส แบดมินตัน กรีฑา ฟุตบอล เป็นต้น เมื่อได้ออกกำลังกายและได้ทำ

กิจกรรมที่เหมาะสมตามช่วงอายุ จะทำให้มีพัฒนาการทางด้านกลไกการเคลื่อนไหวที่ดีขึ้นและส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยปกติแล้วการเคลื่อนไหวร่างกายจะมีกล้ามเนื้อมัดใหญ่ มัดเล็ก ที่ทำให้สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล้ามเนื้อในแต่ละส่วนจะมีการพัฒนาตามช่วงอายุของการเจริญเติบโต ซึ่งพัฒนาการของทักษะทางกลไกที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย คือ อายุ 1-7 ปี จะใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ในการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นหลัก ส่วนกล้ามเนื้อมัดเล็กจะมีพัฒนาการเริ่มจากอายุประมาณ 8-12 ปี ซึ่งช่วงอายุ 8-12 ปีนี้ควรได้รับการพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กในขั้นพื้นฐานก่อน เพื่อที่จะสร้างความแข็งแรงและทักษะทางกลไกให้มีประสิทธิภาพเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นสูงต่อไปได้ การที่ได้ออกกำลังกายอย่างเหมาะสมกับช่วงอายุจะช่วยให้มีการเจริญเติบโตทั้งร่างกาย สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสม อันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนในเกมนหรือการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องมีการสังเกต คิด วิเคราะห์ คิดตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา และคิดสร้างสรรค์ไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดังนั้นความฉลาดในการเคลื่อนไหวร่างกายหรือความฉลาดในการเล่นเกมหรือกีฬา จึงเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่แสดงถึงความสามารถที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในสภาพแวดล้อมใด ๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และทันท่วงที ทำให้การเล่นเกมหรือกีฬานั้นประสบความสำเร็จสูงสุด (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2561; Torrance, 1965)

ความฉลาดในการเล่นเกมหรือกีฬานั้น โดยปกติแล้วจะกล่าวถึงความสามารถในการใช้ทักษะทางร่างกายในการเคลื่อนไหวของบุคคลทั่วไป แต่สำหรับความฉลาดในการเล่นเกมหรือกีฬาในเด็ก ซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาการต่าง ๆ ในหลาย ๆ ด้าน มีกิจกรรมที่เรียนรู้และกิจกรรมในการเล่นเป็นหลัก ดังนั้นความฉลาดทางการเคลื่อนไหวร่างกายและความฉลาดทางการเล่นจึงให้ความหมายเดียวกัน ซึ่งหมายถึง ศักยภาพของการใช้ร่างกายหรือบางส่วนของร่างกายในการแก้ไขปัญหา นั่นก็คือความสามารถในการใช้ สติปัญญา เพื่อทำงานประสานกันได้ดีกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดังนั้นผู้ที่มีความฉลาดทางการเล่นจะต้องมีความสามารถในการแก้ปัญหา รู้จักพิจารณาประเด็นปัญหาอย่างสมเหตุสมผล และรู้จักใช้วิจารณ์ญาณในแง่มนด้านศิลปะ มากกว่าการประเมินทางด้านวิทยาศาสตร์ สามารถควบคุม สั่งการ ตัดสินใจ มีสติ มีไหวพริบเชื่อมั่น กล้าแสดงออก รู้จักปรับตัว รู้จักแก้ปัญหาในขณะที่เคลื่อนไหวร่างกาย สามารถใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายในสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมทันที และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งเป็นลักษณะของการเป็นนักกีฬาที่ดี ที่จะต้องมีกระบวนการรับรู้ที่เรียกว่า ความสามารถในการอ่านสถานการณ์และมีการตัดสินใจที่ดี โดยถ้าผู้เล่นหรือนักกีฬามีทั้งสมรรถภาพทางกายและความฉลาดทางการเล่นที่ดีควบคู่กัน ก็จะช่วยให้การเคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่ประกอบกิจกรรมมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จสูงสุด ด้วยเหตุนี้การที่เด็กจะมีความสามารถในการเล่นเกมและสามารถพัฒนาทักษะทางด้านกีฬาต่าง ๆ ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพสูงสุด จึงควรมีทั้งสมรรถภาพทางกายที่พร้อมและยังต้องมีความฉลาดทางการเล่นที่ดีอีกด้วย ความฉลาดทางการเล่นจึงเป็นสิ่งจำเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญสำหรับเด็ก เพื่อให้สามารถพัฒนาการรับรู้ การตัดสินใจ ไปพร้อมกับขณะที่เคลื่อนไหวร่างกาย โดยการใช้การทำงานร่วมกันของสายตาและสมอง ไม่เพียงเท่านั้นกิจกรรมทางการเคลื่อนไหวร่างกายเหล่านี้ จะช่วยให้ร่างกายแข็งแรง

เจริญเติบโตได้เต็มที่ อีกทั้งเป็นการปลูกฝังให้รักการออกกำลังกายและความมีน้ำใจนักกีฬาอีกด้วย (อรรถพล มณีแสง และชัชชัย โภมารัตต์, 2559; Brualdi,T and Amy, C., 2019; Wiwit Kurniawan et al, 2020)

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาพลศึกษานั้น นอกจากจะพัฒนาความสามารถด้านการเคลื่อนไหว ร่างกาย สมรรถภาพทางกาย ทักษะต่าง ๆ ทางกีฬาแล้ว ยังมีเป้าหมายเพื่อการดูแลสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของครอบครัวและชุมชน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา ฉะนั้นการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้กิจกรรม ประกอบจังหวะ จึงเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งเป็นกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องเลือกกิจกรรมและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยกิจกรรมประกอบจังหวะเป็นกิจกรรมที่ ร่างกายและจิตใจมีปฏิริยาตอบสนองต่อจังหวะเสียงดนตรี แบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้ 1) การเต้นรำพื้นเมือง เป็นการเต้นรำประจำท้องถิ่นของประเทศนั้น ๆ 2) การเต้นแบบแจ๊ซ เป็นการเต้นรำใน รูปแบบสี่เหลี่ยมแจ๊ซ โดยมีคู่หัวและคู่ท้าย 3) การเต้นสมัยใหม่ เป็นการเต้นที่ทันสมัยโดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย แสดงออกซึ่งความรู้สึก ความนึกคิด อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ หรือสภาพทางเหตุการณ์ 4) ลีลาศ เป็นการเต้นแดนซิมเดิลหรือบอลรูม และลาตินอเมริกัน จะเห็นว่ากิจกรรมประกอบจังหวะนั้น มีขอบข่าย กว้างขวางมาก ไม่ใช่เพียงแต่สอนให้ผู้เรียนได้เต้นรำตามแบบอย่างที่ครูสอนให้เท่านั้น แต่ต้องสอนให้มีความรู้ ความเข้าใจลึกซึ้งในการเคลื่อนไหวแสดงอิริยาบถในแบบต่าง ๆ ไปตามเสียงดนตรีและจังหวะเพลงได้อย่าง สง่างาม โดยเฉพาะคือสามารถแสดงออกถึงท่าทางการเคลื่อนไหวของตนเองได้อย่างอิสระตามความคิด สร้างสรรค์ของผู้เรียนแต่ละคน (เจริญ กระบวนรัตน์, 2558; จุฑารัตน์ หลีสวัสดิ์, 2558)

จากแนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ ซึ่งเน้น การพัฒนาผู้เรียนในระดับ ประถมศึกษาประกอบด้วยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษาที่กำหนดให้มีการจัดการเรียนรู้กิจกรรมเข้าจังหวะในระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่นของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาด ทางการเล่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่น ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่ม ทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่น หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์กับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (อปท.) จำนวน 50,889 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 5 สีหรัทษวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลาก เพื่อกำหนดห้องเรียนตัวอย่าง 2 ห้อง แบ่งเป็นนักเรียนนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 25 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่น ให้ครอบคลุมเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 8 แผน ดังนี้ 1) การเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ 2) การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ 3) การเคลื่อนไหวร่างกายโดยมีอุปกรณ์แบบอยู่กับที่ 4) การเคลื่อนไหวร่างกายโดยมีอุปกรณ์แบบเคลื่อนที่ 5) กิจกรรมประกอบจังหวะเพลงพื้นเมืองไทย 6) กิจกรรมประกอบจังหวะมวยไทยประกอบเพลง 7) กิจกรรมประกอบจังหวะแอโรบิก 8) กิจกรรมประกอบจังหวะชะชะช่าพาเพลิน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่น จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องรวมมีค่าเท่ากับ 0.97 2) แบบวัดความฉลาดทางการเล่น (Physical and Play Intelligence Quotient) เครื่องมือวัดความฉลาดทางการเล่น (Physical and Play Intelligence Quotient) เป็นนวัตกรรมผลงานคิดริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาโดย ชัชชัย โกมารทัต และคณะ (2549) ประกอบด้วย 4 รายการทดสอบคือ 1) วิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน 2) ขว้าง-รับ สลับเตะ-รับ ลูกบอลกระทบผนัง 3) วิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง 4) วิ่งวิบาก โดยมีการรวมคะแนนแต่ละรายการเพื่อนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนความฉลาดทางการเล่น โดยมีค่าความเที่ยงของแบบวัดเท่ากับ 0.89 เครื่องมือแบบวัดความฉลาดทางการเล่นนี้มีคุณลักษณะตามเกณฑ์ของเครื่องมือวัดที่ดีสามารถวัดความฉลาดในการเคลื่อนไหวร่างกายหรือความฉลาดในการเล่นของเด็ก

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นโดยการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
กลุ่มทดลอง	25	96.10	9.27	118.50	9.09	-16.65	0.00*
กลุ่มควบคุม	25	92.12	8.72	92.39	8.99	-0.37	0.71

* $p < .05$

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 96.10 คะแนน มีคะแนนความฉลาดทางการเล่นอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ และหลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 118.50 คะแนน มีคะแนนความฉลาดทางการเล่นอยู่ในเกณฑ์ระดับดี

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 92.12 คะแนน มีคะแนนความฉลาดทางการเล่นอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ และหลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 92.39 คะแนน มีคะแนนความฉลาดทางการเล่นอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ

เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่น ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยจำแนกตามองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น ดังตารางที่ 2 และ 3 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำแนกตามองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น

องค์ประกอบของ ความฉลาดทางการเล่น	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
1. วิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน	50.54	2.47	57.31	6.20	-5.89	0.00*
2. ขว้าง - รับ สลับเตะ - รับลูกบอลกระทบผนัง	56.06	4.59	63.76	5.72	-6.13	0.00*
3. วิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง	49.76	5.01	53.09	3.99	-7.18	0.00*
4. วิ่งวิบาก	28.25	7.33	38.52	6.66	-7.25	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นทั้ง 4 องค์ประกอบของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยองค์ประกอบด้าน วิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 50.54 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 57.31 คะแนน ด้านขว้าง - รับ สลับเตะ - รับลูกบอลกระทบผนัง ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.06คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 63.76 คะแนน ด้านวิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 49.76 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.09 คะแนน และด้านวิ่งวิบาก ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 28.25 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 38.52 คะแนน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกตามองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น

องค์ประกอบของ ความฉลาดทางการเล่น	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
1. วิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน	48.76	6.53	50.04	5.37	-1.32	0.19
2. ขว้าง - รับ สลับเตะ - รับลูกบอลกระทบผนัง	56.24	5.95	57.12	5.15	-1.32	0.19
3. วิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง	47.36	4.21	47.24	3.71	0.14	0.88
4. วิ่งวิบาก	27.50	6.25	27.54	6.87	-0.03	0.97

* $p < .05$

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นทั้ง 4 องค์ประกอบของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากรับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยองค์ประกอบด้าน วิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 48.76 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 50.04 คะแนน ด้านขว้าง - รับ สลับเตะ - รับลูกบอลกระทบผนัง ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 56.24 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 57.12 คะแนน ด้านวิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 47.36 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 47.24 คะแนน และด้านวิ่งวิบาก ก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.50 คะแนน หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.54 คะแนน

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{x}	S.D.		
กลุ่มทดลอง	25	118.50	9.09	10.20	0.00*
กลุ่มควบคุม	25	92.39	8.99		

* $p < .05$

จากตารางที่ 4 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลอง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 118.50 คะแนน มีคะแนนความฉลาดทางการเล่นอยู่ในเกณฑ์ระดับดี และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 92.39 คะแนน มีคะแนนความฉลาดทางการเล่นอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ

เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยจำแนกตามองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่น หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยจำแนกตามองค์ประกอบของความฉลาดทางการเล่น

องค์ประกอบของ ความฉลาดทางการเล่น	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.		
1. วิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน	57.31	6.20	50.04	5.37	4.42	0.00*
2. ขว้าง - รับ สลับเตะ - รับลูกบอลกระทบ ผนัง	63.76	5.72	57.12	5.15	4.30	0.00*
3. วิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง	53.09	3.99	47.24	3.71	5.36	0.00*
4. วิ่งวิบาก	38.52	6.66	27.54	6.87	5.73	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นทั้ง 4 องค์ประกอบของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยองค์ประกอบด้านวิ่งซิกแซกสลับวิ่งตรงเก็บของเหมือน นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 57.31 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 50.04 คะแนน ด้านขว้าง - รับ สลับเตะ - รับลูกบอลกระทบผนัง นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 63.76 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 57.12 คะแนน ด้านวิ่งใส่เหรียญในกระป๋องตามคำสั่ง นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.09 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 47.24 คะแนน และด้านวิ่งวิบาก นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 38.52 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 27.54 คะแนน

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ได้จัดกิจกรรมให้นักเรียนมีอิสระในการคิดโดยผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดหัวข้อให้คำแนะนำและคอยกระตุ้นให้นักเรียนคิดอย่างรวดเร็ว เช่น ในขั้นที่ (1) การค้นพบข้อเท็จจริง ผู้วิจัยให้นักเรียนได้พัฒนากระบวนการคิด โดยให้นักเรียนค้นพบปัญหาของตนเองเกี่ยวกับการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวตามจังหวะการเคลื่อนไหว ในขั้นที่ (2) การค้นพบปัญหา ผู้วิจัยให้นักเรียนรวบรวมข้อมูลการ

เคลื่อนไหวเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา และขั้นที่ (3) การค้นพบแนวคิด ครูให้นักเรียนคิดและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนเริ่มมีความคิดเป็นอิสระเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวอย่างหลากหลาย ซึ่งสังเกตเห็นได้ว่าเมื่อครูกำหนดเหตุการณ์ให้คิดทำทางการเคลื่อนไหวในโจทย์ต่าง ๆ ของแต่ละคาบเรียน ซึ่งผู้สอนได้กระตุ้นจากโจทย์ต่าง ๆ ที่ให้ และในขั้นที่ (4) การค้นพบคำตอบ ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้นักเรียนคิดทำทางการเคลื่อนไหวเอง ทำให้นักเรียนกล้าที่จะแสดงออก โดยแสดงทำทางการเคลื่อนไหวตามที่ตนเองคิดโดย ผู้วิจัยช่วยกระตุ้นให้นักเรียนคิดลองผิดลองถูก ใช้คำพูดแบบจูงใจ ให้กำลังใจ และชมเชยนักเรียนที่แสดงทำทางการเคลื่อนไหวออกมาได้ทันทีเมื่อได้ยินเสียงเพลง โดยครูให้นักเรียนฝึกเต้นทำทางการเคลื่อนไหวตามที่ตนเองคิดและเข้ากับเพลงที่ครูเปิดให้ฟังสามารถทำได้อย่างหลากหลายและนักเรียนที่สามารถคิดทำเพิ่มขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ผู้วิจัยเลือกเพลงที่ตรงกับความสนใจของนักเรียนเป็นเพลงที่มีจังหวะเร็ว ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน และสามารถแสดงทำทางการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง นักเรียนบางคนร้องเพลงตามประกอบการเล่นเคลื่อนไหว พร้อมทั้งชวนเพื่อนให้แสดงทำทางไปด้วยกัน และในขั้นที่ (5) ขั้นการยอมรับผลที่เกิดจากการค้นพบ ครูให้นักเรียนผู้ชมแสดงความชื่นชมผลงานของเพื่อนโดยการปรบมือให้กับเพื่อนทุกคนที่แสดงทำทางการเคลื่อนไหว นักเรียนทุกคนเข้าใจและยอมรับว่าการเคลื่อนไหวตามจังหวะเสียงเพลงสามารถทำได้หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของทอร์เรนซ์ (1965) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทางด้านความคิดที่มี 5 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นการค้นพบข้อเท็จจริง คือนักเรียนได้ลองเคลื่อนไหวตามที่นักเรียนคิดหลังจากได้รับโจทย์ในขั้นการค้นพบปัญหา 2) ขั้นการค้นพบปัญหา คือผู้วิจัยได้มอบหมายให้นักเรียนคิดทำทางการเคลื่อนไหวของตนเอง จึงเป็นปัญหาที่นักเรียนต้องแก้ไข 3) ขั้นการค้นพบแนวคิด คือหลังจากที่นักเรียนได้ลองเคลื่อนไหวร่างกายตามทำที่ตนเองคิดแล้วก็ค้นพบว่าสามารถเคลื่อนไหวทำทางต่าง ๆ ได้ 4) ขั้นการค้นพบคำตอบ คือนักเรียนค้นพบคำตอบว่าสามารถเคลื่อนไหวทำทางต่าง ๆ ในทำทางการเคลื่อนไหวที่ตนเองคิดแล้วยังสามารถคิดทำทางเพิ่มได้อย่างต่อเนื่อง 5) ขั้นการยอมรับผลที่เกิดจากการค้นพบ คือการยอมรับในทำทางการเคลื่อนไหวที่ตนเองคิดขึ้นโดยที่ไม่มีผิดถูกและไม่มีการจำกัดทางความคิดและการคิดได้อย่างรวดเร็วภายในเวลาที่จำกัดทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทางกระบวนการคิด ซึ่งได้สอดคล้องกับ เจริญ กระจวนรัตน์ (2558) ได้กล่าวว่า ทักษะพื้นฐานการเล่นอย่างเป็นระบบจะช่วยเป็นสื่อในการเชื่อมโยงข้อมูลการเรียนรู้ของสมอง เพื่อส่งต่อหรือประสานเข้ากับหน่วยความจำของสมองในการรับรู้จดจำข้อมูลหรือข้อมูลใหม่ในโอกาสต่อไป ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับการรับรู้เรียนรู้การเล่นร่างกายในอิริยาบถต่าง ๆ ที่ถูกบันทึกจดจำไว้ในสมองก่อนหน้านี้ในแต่ละทักษะหรือแต่ละสถานการณ์แวดล้อม จะถูกดึงกลับหรือสามารถเรียกใช้ได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง แม่นยำ เมื่อมีเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันเกิดขึ้นหรือผ่านเข้ามา การเคลื่อนไหวเบื้องต้นมีความสำคัญและจำเป็นต้องใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันซึ่งจะช่วยทำให้มีความฉลาดทางการเล่น สอดคล้องกับการวิจัยของ สุดาพัทธ์ เลิศพรกุลรัตน์ (2558) ได้อธิบายเกี่ยวกับความฉลาดทางการเล่น (Play Intelligence-Quotient) พบว่า ความฉลาดทางการเล่นที่แตกต่างกันจะมีความสามารถในการพัฒนาความสามารถทักษะกีฬาขั้นพื้นฐานที่แตกต่างกันได้ โดยกลุ่มที่มีค่าความฉลาดทางการเล่นสูงจะมีแนวโน้มในการพัฒนาทักษะกีฬาขั้นพื้นฐานในระดับดี และสามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการเล่นในระดับสูงต่อไป โดยสามารถนำไปพัฒนากระบวนการคิดอย่างเป็นระบบได้ สอดคล้องกับการวิจัยของ Ricky Wibowo,

et al. (2017) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานกับเกมของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยผลการวิจัย พบว่า กิจกรรมเกมมีความสัมพันธ์กับทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน โดยจะเริ่มจากกิจกรรมที่ง่ายแล้วพัฒนาไปหากิจกรรมที่ซับซ้อน โดยกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวโดยใช้ขาจะมีความโดดเด่นในการพัฒนาด้านทักษะการเคลื่อนไหว เหมาะสมสำหรับนักเรียนในยุคนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ส่งศรี พุทธเกิด (2561) ได้ศึกษาเปรียบเทียบศึกษาและเปรียบเทียบผลของการเล่นในสนามเด็กเล่น BBL ต่อสมรรถภาพทางกายและความฉลาดทางการเคลื่อนไหวของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น อายุระหว่าง 7 – 8 ปี จำนวน 30 คน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้สนามเด็กเล่น BBL จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 60 นาที ด้วยโปรแกรมการเล่นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น พบว่า ผลของการเล่นในสนามเด็กเล่น BBL ส่งผลให้สมรรถภาพทางกายและความฉลาดทางการเคลื่อนไหวในนักเรียนระดับประถมศึกษาดีขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัย Wiwit Kurniawan, et al. (2020) ได้ศึกษาวิเคราะห์ผลของความฉลาดทางปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์และการเรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถของผู้เล่นในกีฬาฟุตบอล ผลการวิจัยพบว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ระหว่างความฉลาดทางปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ แต่ความฉลาดทางอารมณ์กับการเรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถของผู้เล่นในกีฬาฟุตบอล มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และอิทธิพลระหว่างความฉลาดทางปัญญาและการเรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถของผู้เล่นในกีฬาฟุตบอล พบว่า ความสามารถในการเรียนรู้มีอิทธิพลอย่างมากต่อความสามารถของผู้เล่นในกีฬาฟุตบอล จึงทำให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางการเล่นหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

จากผลการวิจัยซึ่งพบว่าการพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดของทอร์เรนซ์ที่มีต่อความฉลาดทางการเล่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนมีความฉลาดทางการเล่นเพิ่มขึ้น บุคลากรทางการศึกษาควรนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนี้

1.1 ครูผู้สอนคอยกระตุ้นนักเรียนให้คิดและแสดงออกอย่างหลากหลายไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่มีถูกหรือผิด และครูให้นักเรียนผู้ชมแสดงความชื่นชมผลงานของเพื่อนโดยการปรบมือให้กับเพื่อนทุกคนที่แสดงท่าทางการเคลื่อนไหว นักเรียนทุกคนเข้าใจและยอมรับว่าการเคลื่อนไหวสามารถทำได้หลากหลาย

1.2 การเลือกเพลงเพื่อใช้ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวจากผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ครูควรเปิดเพลงที่นักเรียนชอบและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะการพัฒนาความคิดที่มีผลต่อความฉลาดทางการเล่นอย่างเต็มศักยภาพ

1.3 ครูควรมีกิจกรรมเกมให้นักเรียนเล่นในชั้นเตรียม มีรางวัลและการชมเชยจากครูผู้สอนในการวัดประเมินผลเพื่อเป็นการให้แรงเสริมเพื่อดึงดูดความสนใจให้นักเรียนสนใจที่จะปฏิบัติกิจกรรมในขั้นตอนต่อไปของแผนการจัดการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การพัฒนารูปแบบของกิจกรรมให้หลากหลายนอกเหนือจากการใช้กิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งประยุกต์ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างต่อไป

2.2 ควรมีการนำแนวคิดของทอร์เรนซ์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับแนวคิดของทอร์เรนซ์ เช่น กีฬาบาสเกตบอล กีฬาฟุตบอล เป็นต้น

2.3 ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ผลของงานวิจัยตามแนวคิดและทฤษฎีของทอร์เรนซ์มาเป็นกรอบในการศึกษา ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเทคนิควิธีการหรือแนวคิดหรือทฤษฎีอื่น ๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ อาจทำให้ได้ข้อค้นพบที่มีความแตกต่างจากการวิจัยครั้งนี้ และทำให้ได้องค์ความรู้ใหม่ที่ น่าสนใจ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2561). รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2561 (รายงานสถานการณ์). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จุฑารัตน์ หลีสวัสดิ์. (2558). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบสื่อธรรมชาติ. โรงเรียนบ้านทุ่งคา: ลำปาง.

เจริญ กระบวนรัตน์. (2558). “ทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหวกับการพัฒนาสมอง”. วารสารสุขศึกษาพลศึกษาและสันตนาการ, 41(1), 5-12.

ซัชชัย โกมารทัต และคณะ. (2549). การพัฒนาเครื่องมือวัดความฉลาดในการเคลื่อนไหวร่างกายหรือความฉลาดในการเล่น : สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญนิสา ส่งแสง. (2559). ทำไมการศึกษาไทยจึงพัฒนาช้า.

<http://school8.education.police.go.th/technical/technical05.html>

มานินทร์ เจริญลาภ. (2558). พัฒนาสมองซีกขวา เพื่อสร้างสรรค์สื่อการสอนใหม่ๆ ให้ทันใจ ถูกใจนักศึกษายุค Gen ME. กรุงเทพฯ: คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

สงศรี พุทธเกิด. (2561). ผลของการเล่นในสนามเด็กเล่น BBL ที่มีต่อสมรรถภาพทางกายและความฉลาดทางการเคลื่อนไหวในนักเรียนระดับประถมศึกษา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2563). การพัฒนาคุณภาพการศึกษา. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ: กรุงเทพฯ.

สุดาพัทธ์ เลิศพรกุลรัตน์. (2558). ผลของการคัดเลือกผู้เล่นโดยใช้คะแนนความฉลาดทางการเล่นที่มีต่อการพัฒนาทักษะกีฬาแบดมินตัน ชั้นพื้นฐานในเด็กหญิงอายุ 12 ปี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรรถพล มณีแสง และชัชชัย โกมารทัต. (2559). ผลของการคัดเลือกผู้เล่นโดยใช้คะแนนความฉลาดในการเล่นที่มีต่อการพัฒนาทักษะกีฬาฟุตบอลในนักเรียนชายอายุ 12 ปี. *วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ*, 17(2), 27-41.

อารี พันธุ์มณี. (2557). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Brualdi Timmins, and Amy C. (2019). Multiple Intelligences: Gardner's Theory," Practical Assessment, *Journal Research and Evaluation*, 5,(10).

Wibowo, R., Nugraha, E., & Sultoni, K. (2018). Fundamental Movement Skills and Game Performance in Invasion Game Activities. In *2nd International Conference on Sports Science, Health and Physical Education* (Vol. 1, pp. 390-395).

Torrance, E.P. (1965). *Rewarding creative behavior*. Englewood Cliffs,NJ:Prentice Hall.

Kurniawan, W., Pramono, H., & Rumini, R. (2020). Effects of Intelligence Quotient, Emotional Quotient, and Motor Educability on Players Ability to Tact in Soccer Games. *Journal of Physical Education and Sports*, 9(1), 44-49.

