

การพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย Development Of Physical Education Activity by using Group Dynamic Games for Reducing Bully Behavior of Primary School Children.

ศิวกร ศรีสุข¹, ลักขมี ฉิมวงษ์² และปริยาภรณ์ กุลศิริรัตน์³

Siwakorn Srisuk¹, Luxsamee Chimwong² and Preeyaporn Gulsirirat³

¹นิสิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามและพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

^{2,3}อาจารย์ สาขาวิชาพลศึกษาและพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹Master Student of Health Education Physical Education Faculty of Physical Education Srinakharinwirot University

^{2,3}Lecturer from the Physical Education Faculty of Physical Education Srinakharinwirot University

Corresponding Author Email: meecud38@hotmail.com

Received: 8 March 2022

Revised: 9 April 2022

Accepted: 15 April 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย และ 2. เพื่อประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยรูปแบบวิจัยและพัฒนา มีเครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย (2) แบบประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ โดยมีกลุ่มตัวอย่างการวิจัยจำนวน 175 คน เป็นครูพลศึกษาและครูประจำชั้น ที่ทำการสอนอยู่ในชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 1 – 3 ของโรงเรียนสังกัดเอกชน และโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่มาจากตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ One Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เท่ากับ 0.93 ถือว่ามีความเหมาะสม และ 2) การประเมินคุณภาพของการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาด้านความเป็นประโยชน์ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.00$) และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}=4.01$) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด คือ 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: พฤติกรรมข่มเหงรังแก, กิจกรรมพลศึกษา, เกมกลุ่มสัมพันธ์, เด็กปฐมวัย

Abstract

This research consists purposes 1. In order to develop physical education activities by using group dynamic games for reducing bully behavior of primary school children; and 2. In order to assess quality of learning management through group dynamic games for reducing bully behavior of primary school children. This research was a research and development mode. There were research tools which consisted of (1) a learning management plan for physical education activities using group games to reduce bullying behaviors of early childhood children; (2) a form to assess the usefulness and possibility. The research sample consisted of 175 people who were physical education teachers and class teachers. The teaching is in kindergarten grades 1 - 3 of a private school. and schools under the primary school district office in Bangkok That comes from Craigie

and Morgan's prefabricated tables. by randomly stratified proportionally the data obtained from research tools were analyzed by using descriptive statistics consisting of percentage, mean, standard deviation. and the t-test using the One Sample t-test. the result of research to found that 1) Development of physical education activities by using group dynamic game activities for reducing bully behavior of primary school children. The content validity of 0.93 was considered appropriate, 2) assessment quality of usefulness physical education average was 4.00, very high level and possibility average was 4.01, very high, which was higher than specified benchmark, which was 3.50, with a statistically significant level of .05.

Keywords: Bully Behavior, Physical Education Activity, Group Dynamic Games, Primary School Children

บทนำ

ปัจจุบัน สื่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้รูปแบบของพฤติกรรมข่มเหงรังแกเกิดความรุนแรงการเผยแพร่พฤติกรรมข่มเหงรังแกได้อย่างรวดเร็วและเพิ่มขึ้น จึงทำให้การถูกข่มเหงรังแกไม่ได้อยู่แค่ภายในโรงเรียนจนส่งผลให้เด็กที่ถูกข่มเหงรังแกเลือกใช้ความรุนแรงในการป้องกันตนเอง จากงานวิจัยของกรมสุขภาพจิตพบว่าการใช้ความรุนแรงการข่มเหงรังแกกันในประเทศไทยติดเป็นอันดับ 2 ของโลก นอกจากนี้ยังพบว่าอายุเด็กที่ถูกข่มเหงรังแกจะน้อยลงไปเรื่อย ๆ ยังพบอีกว่าเด็กที่รังแกคนอื่น มีพื้นฐานด้านการขาดอำนาจบางอย่างในวัยเด็ก ซึ่งพฤติกรรมนี้จะเพิ่มขึ้นจนกลายเป็นความเคยชิน และ รุนแรงขึ้น ส่วนเด็กที่ถูกข่มเหงรังแกจะมีอาการซึมเศร้าไม่อยากไปโรงเรียนในบางรายอาจถึงขั้นคิดสั้น (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2563) พฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กปฐมวัยเป็นการแสดงออกที่ตอบสนองความรู้สึกไม่พอใจของเด็ก ซึ่งเริ่มพบเห็นได้บ่อยในเด็กวัยอนุบาล (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2561) เด็กปฐมวัยจะแสดงพฤติกรรมข่มเหงรังแกออกมา 2 ทาง ได้แก่ พฤติกรรมข่มเหงรังแกทางกาย เป็นการแสดงออกโดยใช้วิธีของร่างกายหรือสิ่งของในการตอบสนองสิ่งที่ทำให้เขาใจ เช่น ตี เตะ ต่อย ผลัก กัด หยิก ข่วน ขว้างปาสิ่งของ เป็นต้น และพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางวาจา เป็นการแสดงออกโดยการใช้เสียงหรือคำพูดในการตอบสนองสิ่งที่ทำให้เขาใจ เช่น ต่ำ ตะคอก พูดไม่สุภาพ พูดข่มขู่ เป็นต้น (Tremblay RE, 2008)

ในประเทศไทยมีการเรียกพฤติกรรมที่แสดงถึงความรุนแรง กลั่นแกล้ง รังแกทางร่างกายและ วาจา (Bully) ออกเป็นหลายอย่าง เช่น พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมข่มเหง รังแก และในวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยจะใช้เรียกพฤติกรรมเหล่านี้ว่า พฤติกรรมข่มเหงรังแก ปัจจัยหลักที่มีผลต่อพฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กปฐมวัยนอกจากปัจจัยด้านพัฒนาการและพื้นฐานการควบคุมอารมณ์ของเด็ก สื่อนำเสนอพฤติกรรมต่าง ๆ และการเลี้ยงดูของพ่อแม่แล้วการดูแลของผู้ดูแลเด็กในโรงเรียนเด็กเล็กก็มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมในเด็กปฐมวัยเช่นกัน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550)

การศึกษาระดับปฐมวัยเป็นการจัดการศึกษาให้เด็กก่อนวัยที่ต้องศึกษาการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเป็นการวางรากฐานชีวิตเพื่อปูพื้นฐานที่ดีก่อนการเรียนในระดับต่อไป โดยทั่วไปแล้วผู้ที่เข้าศึกษาในระดับนี้มักมีอายุตั้งแต่ 3-6 ปี โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยจะมีจุดเน้นทั้งสิ้น 2 ด้านคือ ด้านประสบการณ์สำคัญ ประกอบไปด้วย ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์จิตใจ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา อีกด้านหนึ่งคือสาระที่ควรเรียนรู้ ประกอบไปด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่รอบตัวเด็ก ธรรมชาติรอบตัวและสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก (คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับวรรคที่ เพียรชอบ และ อนุวรรค กฤษฎีพันธ์ (2561) กล่าวว่า “พลศึกษา คือ กระบวนการศึกษาอย่างหนึ่งที่ใช้กิจกรรมพลศึกษาหรือกีฬาที่ได้เลือกเฟ้นแล้วเป็นสื่อของการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการทั้งในด้านสมรรถภาพทางกาย ด้านการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และทักษะการเล่นกีฬา ด้านความรู้ความเข้าใจในวิธีการเล่นและการออกกำลังกาย ด้านคุณธรรม ประจำตัว และด้านเจตคติที่มีต่อการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายด้วยการลงมือเล่นหรือมีส่วนร่วม จริงในกิจกรรมพลศึกษาหรือกีฬาต่าง ๆ ด้วยตนเอง”

วิชาพลศึกษา เป็นวิชาที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์และ สติปัญญา โดยมีความแตกต่างจากวิชาอื่นตรงที่ พลศึกษาใช้กิจกรรมการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาเป็นสื่อกลางของการเรียนโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมพลศึกษาต่าง ๆ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) กิจกรรมพลศึกษาต้องเป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาระบบอวัยวะของเด็กให้มีการเจริญและมีการพัฒนาการอย่างถูกต้องสมส่วนในการสอนพลศึกษานั้นจะมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการสอน 2) ขั้นสอน อธิบาย สาธิต 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุป (วาสนา คุณาภิสิทธิ์, 2561) และได้แบ่งประเภทกิจกรรมพลศึกษาต่าง ๆ ได้ คือ 1) เกม 2) กิจกรรมกีฬา 3) กิจกรรมเข้าจังหวะ 4) กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพทางกาย 5) กิจกรรมนอกเมือง และ 6) กิจกรรมการแก้ไขความพิการ (ทินกร พริยะชนาธรรม, 2552) ซึ่งกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย คือ เกม ซึ่งเกมเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่ง ที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกติกาซับซ้อนมากนัก เพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะกีฬาประเภทอื่น ๆ เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม เช่น การให้อภัย เสียสละ อดทน อดกลั้น ความสามัคคี ความกล้าหาญ ไม่เห็นแก่ตัว เป็นกิจกรรมพัฒนาการที่มีลักษณะการเล่น (พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงษ์, 2536, น.3-5) และสามารถแบ่งประเภทของเกม ได้ดังนี้ เกมการเล่นเป็นนิยายและการเล่นเลียนแบบ (Story Plays and Mimetic) เกมเบ็ดเตล็ด (Low Organized Games) เกมการเล่นที่ส่งเสริมสมรรถภาพของตนเอง (Self-Testing Activities) เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ (Lead-Up Games) เกมนันทนาการ (Recreation Games) เกมประเภทสลับเปลี่ยน (Relay Games) เกมธุรกิจ (Commercial Games) และเกมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamic Games)

เกมกลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บุคคลได้เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีการ พัฒนาศักยภาพตนเองให้ดีขึ้น ซึ่งพัฒนาโดยการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักควบคุม อารมณ์ตนเอง คิดเป็นทำเป็น รู้จักการปรับปรุงแก้ไข มีทัศนคติที่ดี (สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2555) ดังนั้นการสร้างกิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์โดยใช้ 5 ขั้นตอนในการสอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการสอน 2) ขั้นสอน อธิบาย สาธิต 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุป (วาสนา คุณาภิสิทธิ์, 2561) เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับ การส่งเสริมด้านพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ได้เคลื่อนไหวร่างกายและยังช่วยให้ เจริญเติบโตในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะในด้านทักษะสังคมและอารมณ์ ความคิด รู้จักการให้อภัย มีน้ำใจ ไม่เห็นแก่ตัวต่อผู้อื่น พฤติกรรมเข้มแข็งแค้นนั้นจะลดลงได้ก็ต่อเมื่อเด็กเริ่มมีทักษะการควบคุมอารมณ์ได้ ดังนั้นการจัดกิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์จะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมด้านพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการที่เน้นให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม ซึ่งการเข้าร่วมกิจกรรมกันเป็นกลุ่มจะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสังคมได้ โดยการสังเกตพฤติกรรมของครอบครัว

ดังนั้น จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในรูปแบบการเล่นเกม เพื่อศึกษาการลดพฤติกรรมเข้มแข็งแค้นที่แสดงออกในเด็กปฐมวัย คือ พฤติกรรมเข้มแข็งแค้นทางร่างกายและทางวาจาที่เกิดจากการแสดงความไม่พอใจของเด็ก ซึ่งการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาจะส่งเสริมในด้านทักษะอารมณ์ และความคิด กล่าวคือเด็กสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้รู้จักการปฏิบัติต่อผู้อื่น ส่งเสริมให้มีทัศนคติที่ดี จะทำให้เด็กสามารถอยู่ในกลุ่มหรือสังคมได้ อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมการเข้มแข็งแค้นของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมการเข้มแข็งแค้นของเด็กปฐมวัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยรูปแบบวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1.1 ประชากร ได้แก่ เป็นครูพลศึกษาและครูประจำชั้นในโรงเรียนอนุบาล สังกัด เอกชน จำนวน 117 คน จาก 39 โรงเรียน และครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จำนวน 188 คน 35 โรงเรียน จำนวนทั้งสิ้น 305 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นครูพลศึกษาและครูประจำชั้น จำนวน 175 คน ที่ทำการสอนอยู่ใน ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่1- 3 ของโรงเรียนสังกัดเอกชนในกรุงเทพมหานครและโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาในกรุงเทพมหานคร โดยการกำหนดกลุ่มตัวอย่างอาศัยตารางสำเร็จรูปของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Sampling) ตามสัดส่วน

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้ว ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่าเท่ากับ 0.80-1.00 ถือว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และนำแบบประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้หาคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การผ่านคือมีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป จึงจะถือว่าข้อคำถามและเครื่องมือชุดดังกล่าวมีคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและสามารถนำไปใช้ได้ ได้ค่าเท่ากับ 0.83 นำแบบประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability Analysis) โดยทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน จากนั้นนำไปเก็บจริงกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.90

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือการวิจัย โดยการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ โดยใช้ Google Form เพื่อประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ ตามความคิดเห็นของครูผู้สอนวิชาพลศึกษาหรือครูปฐมวัย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณของแผนการจัดการเรียนรู้โดยหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และแบบประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้มาวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับหรือมากกว่า 3.50 และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ One Sample t-test

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบค่าที แบบ One Sample t-test

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย มีค่าความเที่ยงตรงของแผนการจัดการกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.80-1.00 ถือว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2. การประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ตามขั้นตอนการใช้แผนจัดการเรียนรู้ออกมาพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้ เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กปฐมวัย ตามความคิดเห็นของครูผู้สอน เมื่อเทียบกับเกณฑ์ (M=3.50) (n=175) สามารถจำแนกได้ 2 ตาราง ดังนี้

ตารางที่ 1 การประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ตามขั้นตอนการใช้แผนจัดการเรียนรู้ของการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้ เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กปฐมวัย ตามความคิดเห็นของครูผู้สอน

ประเด็นคำถาม	ความเป็นประโยชน์				ระดับ	ความเป็นไปได้				ระดับ
	M	S.D.	t	Sig.		M	S.D.	t	Sig.	
1. ขั้นตอนการใช้แผนจัดการเรียนรู้										
1.1 ขึ้นนำเข้าสู่บทเรียน	3.61	.65	1.56	.12	มาก	3.65	.60	2.25*	.03	มาก
1.2 ขึ้นอธิบายสาธิต	3.76	.62	3.78*	.00	มาก	4.03	.53	8.91*	.00	มาก
1.3 ขึ้นฝึกปฏิบัติ	3.90	.76	4.73*	.00	มาก	4.16	.60	9.80*	.00	มาก
1.4 ขึ้นนำไปใช้	3.66	.55	2.64*	.01	มาก	3.94	.51	7.65*	.00	มาก
1.5 ขึ้นสรุปผล	3.70	.51	3.49*	.00	มาก	4.00	.48	9.37*	.00	มาก
1.6 การข่มเหงรังแก	3.58	.52	1.28	.20	มาก	3.88	.56	5.99*	.00	มาก
ภาพรวมของขั้นตอน	3.70	.45	3.95*	.00	มาก	3.94	.44	8.90*	.00	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ภาพรวมของขั้นตอนการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้านความเป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย 3.70 และ ด้านความเป็นไปได้ มีค่าเฉลี่ย 3.94 แสดงให้เห็นว่าในความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีต่อการพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ในขั้นตอนการใช้ โปรแกรมด้านความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้นี้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด คือ 3.50 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ของการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้ เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กปฐมวัยรายสัปดาห์ ตามความคิดเห็นของครูผู้สอน เมื่อเทียบกับเกณฑ์ (M=3.50) (n=175)

ประเด็นคำถาม	ความเป็นประโยชน์				ระดับ	ความเป็นไปได้				ระดับ
	M	S.D.	t	Sig.		M	S.D.	t	Sig.	
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 1	4.06	.60	12.16	.00	มาก	4.04	.65	10.95	.00	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 2	4.03	.63	11.33	.00	มาก	4.04	.63	11.27	.00	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 3	4.04	.67	10.92	.00	มาก	4.00	.68	10.05	.00	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 4	4.07	.68	11.64	.00	มาก	4.05	.61	12.46	.00	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 5	4.02	.74	9.61	.00	มาก	4.06	.65	11.67	.00	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 6	4.05	.64	11.48	.00	มาก	4.06	.67	11.17	.00	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 7	3.66	.89	2.45	.09	มาก	3.74	.83	4.14	.02	มาก
ภาพรวมในสัปดาห์ที่ 8	4.09	.63	12.54	.00	มาก	4.09	.66	12.09	.00	มาก
ภาพรวมของโปรแกรม	4.00	.69	10.2*	.01	มาก	4.01	.67	10.47*	.00	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ภาพรวมของการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ในด้านความเป็นประโยชน์มีค่าเฉลี่ย 4.00 และในด้านความเป็นไปได้ มีค่าเฉลี่ย 4.01 แสดงให้เห็นว่าในความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีต่อการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ในรายละเอียดทั้ง 8 สัปดาห์ ด้านความเป็นประโยชน์มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางเกือบทั้งหมด ยกเว้นหัวข้อด้านกิจกรรมและด้านวิธีปฏิบัติที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก และด้านความเป็นไปได้ส่วนใหญ่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย พบว่า การพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย โดยในการสอนพลศึกษานั้นจะมี ขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมการสอน 2) ขั้นสอน อธิบาย สาธิต 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุป และ นำเกมกลุ่มสัมพันธ์มาพัฒนาให้เป็นกิจกรรมพลศึกษา โดยมี 8 กิจกรรมที่นำมาประยุกต์ใช้กับขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างตึก 2) เทสบัตติ 3) แมงมุมย้ายไข่ 4) ไอติมพาเพลิน 5) ลูกบอลพาเพลิน 6) มังกรหวงไข่ 7) ชักเย่อสามัคคี 8) เลโก้หาสนุก โดยใช้ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 50 นาที โดยมีค่าความเที่ยงตรงของแผนการจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้แบบประเมิน มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.80-1.00 ถือว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาสามารถนำไปใช้ได้จริงในการสอน

2. เพื่อประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย พบว่า การประเมินคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาด้านความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ ภาพรวมของขั้นตอนการใช้โปรแกรมด้านความเป็นประโยชน์และด้านความเป็นไปได้ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าในความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีต่อการพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ในขั้นตอนการใช้โปรแกรมด้านความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้สามารถนำไปใช้ได้จริง และภาพรวมของการพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ในด้านความเป็นประโยชน์ และในด้านความเป็นไปได้ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าในความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีต่อการพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้ เกมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย มีประโยชน์และมีความเป็นไปได้สามารถนำไปใช้ในการสอนได้จริง

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสามารถ อภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนา กิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์นั้นมีความเหมาะสมในการนำมาใช้สอนกับเด็กปฐมวัย สามารถคัดกรองพฤติกรรมนักเรียนได้ ดังที่ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2546) ได้กล่าวว่า ในการเรียนการสอนที่ใช้เกมการศึกษา ผู้สอนสามารถจะศึกษาหรือทราบพฤติกรรมของเด็กซึ่งจะไม่ทราบได้เลย ในขณะที่เด็กนั่งเรียนอยู่ในห้องเรียนตามปกติว่า เด็กคนไหนมีนิสัยใจคออย่างไร ใครมีบุคลิกแบบไหน เด็กบางคนอาจจะมีพฤติกรรมชอบเก็บตัว เป็นคนใจน้อยขี้แ้ง ขี้เขลาตัวร้าย ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายหรือเป็นปัญหาในการปรับตัวเข้ากับสังคมของเด็ก หากเด็กได้แสดงพฤติกรรมเหล่านี้ให้เห็นก่อน ผู้สอนก็อาจจะแสวงหาสาเหตุเพื่อช่วยเหลือหรือแก้ไขได้ทัน อุปนิสัยใจคอเหล่านี้นักเรียนมักแสดงออกให้เห็นโดยที่เด็กไม่รู้สึกรู้สีกตัว ทั้งนี้เพราะในขณะที่เด็กมีส่วนร่วมอยู่ในเกม เด็กจะพบเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานพอใจหรือไม่พอใจไปตามเหตุการณ์นั้น ๆ ดังนั้น พฤติกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนแสดงออกมานั้น จะทำให้ผู้สอนสามารถแก้ไขปัญหของพฤติกรรมได้โดยการใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้บุคคลได้เข้าใจตนเองและผู้อื่น มีการ พัฒนาศักยภาพตนเองให้ดีขึ้น ซึ่งพัฒนาโดยการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักควบคุม อารมณ์ตนเอง คิดเป็นทำเป็น รู้จักการปรับปรุงแก้ไข มีทัศนคติที่ดี (สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษากระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2555) โดยค่าความเที่ยงตรงของแผนการจัดกิจกรรมพลศึกษาซึ่งได้ค่าเท่ากับ 0.80-1.00 ถือว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

2. การประเมินความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ ของแผนจัดการเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษามีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ได้จริงเนื่องจากความเป็นประโยชน์และความเป็นไปได้ มีค่าเฉลี่ยมากกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ จึงควรนำแผนการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่ใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ ไปใช้สอนจริงในเด็กปฐมวัยสอดคล้องกับมโนทัศน์ แผนฯ 2548) กล่าวคือ การเล่นเกมไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานผ่อนคลายความเครียดแล้ว ยังเป็นการพัฒนาองค์ประกอบด้านสมรรถภาพทางกาย มีผลทำให้สุขภาพดีตามมา เป็นการพัฒนาตนเอง ผักผ่อนประสบการณ์ทำงานจึงทำให้มีประโยชน์มากมาย โดยเฉพาะ ส่งเสริมการพัฒนา ด้านอารมณ์ การเล่นเกม จึงมักมีกติกาที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนเคร่งครัดเหมือนกับการเล่นกีฬาที่ตาม แต่ทุกคนต้องยอมรับและปฏิบัติตาม รู้จักอดกลั้น ไม่แสดงความเสียใจ โกรธจนนอกหน้านอกตาเมื่อฝ่ายตนเองแพ้ ในทางตรงกันข้าม ไม่แสดงความดีใจจนเกินไปจนกลายเป็นพฤติกรรมที่เยาะเย้ย หากถ่วงฝ่ายตรงข้ามซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้ส่งผลให้เด็กปฐมวัยเป็นการแสดงออกที่ตอบสนองความรู้สึกไม่พอใจของเด็ก ซึ่งเริ่มพบเห็นได้บ่อยในเด็กวัยอนุบาล (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2561) ดังนั้น การเล่นเกมจึงเป็นการพัฒนาทางด้านการฉลาดทางอารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ เช่น ความโกรธ เกลียดและหลง ให้อยู่ในอารมณ์ที่มั่นคง ปรับอารมณ์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ช่วยลดความบ่งคับข้องใจขณะที่เล่น และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับทราบผลการวิจัยของการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กปฐมวัย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในการเรียนการสอน แต่ทั้งนี้ควรเลือกให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

1.2 ครูและบุคลากรทางการศึกษาควรปรับเปลี่ยนเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อปรับปรุงแผนการสอนและพัฒนาแผนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาวิจัยในเรื่องการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ โดยแยกตามเพศ ตามระดับชั้นและตามช่วงอายุ

2.2 ควรศึกษาวิจัยในเรื่องการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ไปปรับใช้กับพฤติกรรมอื่น ๆ

2.3 ควรศึกษาวิจัยในเรื่องการพัฒนากิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ ไปทดลองและเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ปริยาภรณ์ กุลศิริรัตน์ และอาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ อาจารย์ประจำ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ และตรวจแก้ไข จนทำให้งานวิจัยสำเร็จ แลผู้วิจัยขอขอบพระคุณ บิดามารดาและบูรพาจารย์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนวิชาความรู้ให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยมาโดยตลอดและเป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้ การศึกษาวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2563). *ห้วง พฤติกรรม “บูลลี่” เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก เกิดครั้งติดต่อกันได้ 2 อาทิตย์*.

สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2564, จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30148>.

_____. (2561). *ไทยติดอันดับ 2 “เด็กรังแกกันในโรงเรียน” พบเหยื่อปีละ 6 แสนคน*. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2564, จาก https://www.matichon.co.th/local/quality-life/news_819657.

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ ฯ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ทินกร พิริยะชนานุสรณ์ (2552). *กิจกรรมพลศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2564, จาก <http://www.learners.in.th/blogs/posts/297054>.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2546). *นันทนาการเพื่อกลุ่มบุคคลพิเศษ Recreation for special population*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์. (2536). *เกม (GAMES)*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- มงคล แผงสาเคน. (2548). *กีฬากับสุขภาพ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วาสนา คุณาภิสิทธิ์. (2561). *หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา*. ฉบับปรับปรุง. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์
- วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัด เพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ และถนอมวงศ์ กฤษณ์เพชร. (2561). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัด เพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถของเด็กในการอ่าน คิด วิเคราะห์ เขียน และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2560). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2555). *ผลของการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ด้านนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สกล วรเจริญศรี (2559). *การชมหนังรัก*. สืบค้นเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2564, จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/7818/7057>
- Richard E. Tremblay. (2008). *Centres of excellence for children's well-being Early Childhood Development*. Montreal. Quebec.