ชื่อเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการเล่นตามแนวคิดแอคทีฟเพลย์ร่วมกับการใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ทางกายของนักเรียนประถมศึกษา ชั้นปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลจันทบุรี
ชื่อผู้วิจัย ปิยะพงศ์ กู้พงศ์พันธ์, ชาญชลักษณ์ เยี่ยมมิตร และเกศสุดา ขาวสร้อย
หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
ปีงบประมาณ 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการพัฒนาโปรแกรมการเล่นโดยใช้แนวคิดแอคทีฟเพลย์ในการออกแบบกิจกรรมที่ผสมผสานการเคลื่อนไหวทางกายภาพร่วมกับการใช้สื่อวีดิทัศน์ในการส่งเสริมความฉลาดรู้ทางกายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบกึ่งทดลอง ตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวแบบวัดซ้ำ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มาจากการใช้โปรแกรม G*Power 3.1 ประมวลผล ได้กลุ่มตัวอย่าง 28 คน เพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง จึงทำการเก็บข้อมูลเพิ่มร้อยละ 20 ได้จำนวน 34 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) โปรแกรมการเล่นที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดแอคทีฟเพลย์ (2) สื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาให้มีลักษณะเชิงโต้ตอบผ่านคิวอาร์โค้ดเชื่อมโยงไปยังกิจกรรมภายในโปรแกรม และ (3) แบบวัดความฉลาดรู้ทางกาย ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความเชื่อมั่นทุกด้านระดับดีมาก และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาในการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สำหรับการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดรู้ทางกายก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 กรณีพบความแตกต่างใช้วิธีการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Bonferroni กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมความฉลาดรู้ทางกายของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยภายหลังการทดลองผู้เรียนมีคะแนนสูงขึ้นในทุกช่วงเวลา นอกจากนี้ การใช้คิวอาร์โค้ดยังแสดงให้เห็นถึงการนำเทคโนโลยีสื่อวีดิทัศน์ที่มีองค์ประกอบเชิงโต้ตอบมาใช้กระตุ้นแรงจูงใจภายในและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ทางร่างกายได้ดียิ่งขึ้น อันเป็นผลลัพธ์ที่สามารถนำไปใช้บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อออกแบบพัฒนาหลักสูตรและกระบวนการเรียนการสอนกิจกรรมทางกายสำหรับส่งเสริมพฤติกรรมทางสุขภาพที่ดีของเด็กในวัยเรียนรูปแบบใหม่ และเพิ่มการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้เสริมที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างต่อเนื่อง รวมไปถึงการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเสริมสร้างการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพของเยาวชนในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ : โปรแกรมการเล่นแอคทีฟเพลย์ สื่อสังคมออนไลน์ ความฉลาดรู้ทางกาย

Title DEVELOPMENT OF PLAY-BASED PROGRAM USING ACTIVE PLAY APPROACH AND VIDEO TO PROMOTE PHYSICAL LITERACY OF THE SIXTH - GRADE STUDENTS ANUBAN CHANTHABURI SCHOOLS

Researchers Piyapong Kupongpan, Chanchalak Yiammit and Kessuda Khowsroy

Organization Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University

Year 2024

Abstract

This research aimed to develop a play-based program incorporating the active play concept, combining physical movement with video to promote physical literacy among late elementary school students using a quasi-experimental one-group repeated measures design. The samples consisted of 34 sixth-grade students (with an additional 20% data buffer to account for potential data loss). The research instruments included: (1) a play-based program grounded in active play, (2) an interactive video with QR code linking to activities, and (3) a physical literacy test with high reliability across all dimensions. Data were analyzed using descriptive statistics, with a repeated measures ANOVA to compare mean scores of physical literacy before and after the experiment at weeks 4 and 8. Significant differences were analyzed using Bonferroni pairwise t-tests, with statistical significance set at .05.

The findings revealed that the developed program significantly enhanced students' physical literacy, with scores improving across all time points. Additionally, the integration of QR code and video technology with interactive elements helped stimulate intrinsic motivation, increasing engagement in physical learning. This study demonstrates how digital technology can be integrated into physical education to design curricula that promote healthy behaviors in school-aged children. It offers a new format for providing access to supplementary learning resources and encourages continuous experiential learning inside and outside the classroom. The findings also highlight the potential for using technology to enhance physical activity and support positive health behavior changes among youth in the digital age.

Keywords : Play - Based Program Active Play, Social media, Physical Literacy