

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- | | | |
|-----------------------------|------------------|---|
| 1. นางพรรณทิพย์ ม่วงดี | ครูชำนาญการพิเศษ | โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม |
| 2. นายไพจิตร มณี | ครูชำนาญการพิเศษ | โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม |
| 3. นายเรืองวัฒน์ ประทุมอ่อน | อาจารย์นิเทศก์ | มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
วิทยาเขตมหาสารคาม |

ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ภาคผนวก ค

หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือ

ภาคผนวก ง
แผนการจัดการเรียนรู้

ภาคผนวก จ
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา มหาสารคาม เขต 1

<p>1. ข้อใดคือความหมายของเกมเบ็ดเตล็ด</p> <p>ก. การเล่นที่มีรูปแบบ</p> <p>ข. การเล่นกันในกลุ่มเพื่อน</p> <p>ค. ถูกทุกข้อ</p>	<p>7. เกมในข้อใดที่จะต้องแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม</p> <p>ก. เกมเลียนแบบสัตว์</p> <p>ข. เกมชักเย่อ</p> <p>ค. เกมลิงชิงบอล</p>
<p>2. ข้อใดไม่ควรปฏิบัติในการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด</p> <p>ก. เล่นรุนแรงเพื่อชัยชนะ</p> <p>ข. อบอุ้งร่างกายก่อนเล่น</p> <p>ค. ตรวจสอบสภาพอุปกรณ์ให้พร้อม</p>	<p>8. ข้อใดกล่าวถึงการเล่นเกมที่คนเก็บขยะถูกต้อง</p> <p>ก. สามารถเล่นคนเดียวได้</p> <p>ข. ใช้มือในการเล่นเป็นส่วนมาก</p> <p>ค. วิ่งได้อย่างอิสระ</p>
<p>3. ถ้านักเรียนเกิดการบาดเจ็บระหว่างเล่นเกมอยู่ ควรปฏิบัติอย่างไร</p> <p>ก. เล่นต่อไปเลยไม่ทำอะไร</p> <p>ข. ไปนั่งพักเฉยๆ อยู่คนเดียว</p> <p>ค. แจ้งกับคุณครูว่าเป็นอะไร</p>	<p>9. ข้อใดเป็นเกมที่ใช้อุปกรณ์ในการเล่นน้อยที่สุด</p> <p>ก. เกมชักเย่อ</p> <p>ข. เกมคนขาเก</p> <p>ค. เกมคนเก็บขยะ</p>
<p>4. ข้อใดเป็นจุดมุ่งหมายของเกมขึ้นเขา ลงน้ำ</p> <p>ก. สร้างความแข็งแรง</p> <p>ข. ทดสอบไหวพริบ ว่องไว</p> <p>ค. ผีอกเชื่อใจคนในทีม</p>	<p>10. เกมในข้อใดที่ต้องทำตามสิ่งอื่นๆ</p> <p>ก. เกมสวมรองเท้า</p> <p>ข. เกมชักเย่อ</p> <p>ค. เกมเลียนแบบสัตว์</p>
<p>5. ข้อใดคือจำนวนผู้เล่นที่เล่นเกมกาฟักไข่ได้</p> <p>ก. น้อยกว่า 2 คน</p> <p>ข. 1 คน</p> <p>ค. ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป</p>	<p>11. ก่อนการเล่นเกมควรทำอะไรต่อไปนี้</p> <p>ก. ศึกษากติกา เตรียมร่างกาย</p> <p>ข. ทานข้าวให้อิ่มท้อง ได้มีแรง</p> <p>ค. ดื่มน้ำให้เยอะๆ ก่อนเล่นเกม</p>
<p>6. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ดที่ดีต้องทำอย่างไร</p> <p>ก. เล่นเอาสนุกอย่างเดียว</p> <p>ข. รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย</p> <p>ค. ไม่สนใจเรื่องกติกา</p>	<p>12. ถ้ามีคนทำผิดกติกา นักเรียนต้องทำอะไร</p> <p>ก. เล่นต่อไปไม่สนใจ</p> <p>ข. ทำผิดเหมือนกัน</p> <p>ค. แจ้งครู หรือกรรมการ</p>

<p>13. เกมในข้อใดช่วยฝึกความสามัคคีให้กับผู้เล่น</p> <p>ก. เกมคนเก็บขยะ</p> <p>ข. เกมชักเย่อ</p> <p>ค. เกมคนขาเก</p>	<p>17. ข้อใดเป็นการนำประโยชน์จากการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดไปใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>ก. แกล้งเพื่อนได้หลายคน</p> <p>ข. รู้จักการให้อภัย</p> <p>ค. ดูโดดเด่นกว่าคนอื่น</p>
<p>14. การเล่นเกมเลียนแบบสัตว์มีจุดมุ่งหมายตามข้อใด</p> <p>ก. ให้นักเรียนใช้ความรู้ ความคิด</p> <p>ข. เพื่อการฝึกความว่องไว</p> <p>ค. ทดสอบการเป็นผู้นำของนักเรียน</p>	<p>18. นักเรียนควรปฏิบัติอย่างไรที่ทำให้การเล่นเกมราบรื่นด้วยดี</p> <p>ก. เล่นตามใจตนเอง</p> <p>ข. ทำหน้าที่ของตนเองให้เต็มความสามารถ</p> <p>ค. เล่นรุนแรงกับฝ่ายตรงข้ามเพื่อข่มขู่</p>
<p>15. เกมมอญซ่อนผ้า เป็นเกมลักษณะแถวแบบใด</p> <p>ก. วงกลม</p> <p>ข. แถวหน้ากระดาน</p> <p>ค. แถวซิกแซก</p>	<p>19. ถ้านักเรียนไม่ชอบออกกำลังกายหรือเล่นเกมเบ็ดเตล็ดจะเกิดผลอย่างไร</p> <p>ก. ร่างกายแข็งแรง</p> <p>ข. มีสุขภาพจิตดี</p> <p>ค. ชอบเอาชนะ</p>
<p>16. สิ่งสำคัญที่ควรยึดมั่นในการเล่นเป็นกลุ่มคือข้อใด</p> <p>ก. เล่นให้โลดโผน</p> <p>ข. เล่นเพื่อเอาชนะ</p> <p>ค. ทำตามข้อตกลง</p>	<p>20. ข้อใดไม่ใช่ข้อดีจากการเล่นเกม</p> <p>ก. ต้องการเอาชนะทุกคน</p> <p>ข. สนุกสนาน ไม่เครียด</p> <p>ค. สร้างสุขภาพที่ดี</p>

ภาคผนวก ฉ
แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา เรื่อง การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด ดังนั้นจึงขอความร่วมมือในการตอบตามความเป็นจริง โดยการเขียนเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเองเพียงข้อเดียว ในแต่ละข้อมี 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ครูชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจน					
2	การจัดการเรียนการสอนนักเรียนเกิดความสนุกสนาน					
3	นักเรียนได้เรียนตามตัวชี้วัด					
4	การจัดกิจกรรมการเรียนมีการแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม					
5	นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
6	การจัดกิจกรรมได้เรียนตามขั้นการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น					
7	นักเรียนมีความเข้าใจในการเรียนการสอน					
8	นักเรียนได้ทดสอบทักษะและทราบผลการทดสอบ					
9	นักเรียนกล้าแสดงออกเพิ่มมากขึ้น					
10	นักเรียนมีทักษะการเล่นเกมเบ็ดเตล็ดเพิ่มขึ้นจากแผนการจัดการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข
กำหนดการสอน

ภาคผนวก ซ
ผลการวิเคราะห์การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ภาคผนวก ฅ

ตารางแสดงข้อมูลก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน

ภาคผนวก ญ
ตารางเปรียบเทียบก่อนหลัง t – test

ภาคผนวก ฎ
ภาพกิจกรรมการวิจัย

ภาคผนวก ฎ
ประวัติผู้เขียน



ชื่อ	นายณัฐพงษ์ พิมจันทร์
วัน/เดือน/ปีเกิด	15 กันยายน 2540
ที่อยู่	134 หมู่ 9 ตำบลหนองแดง อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ 44170
นักศึกษาชั้นปีที่	5 ห้อง 2
ฝึกประสบการณ์ที่	โรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม อำเภอมือมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2553 จบประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโคกก่อง โคกสูง หนองแต้ ตำบลหนองแดง อำเภอนาเชือก จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2556 จบมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านหัวขัว ตำบลเปือยน้อย อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร พ.ศ. 2559 จบมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบรบือ ตำบลบรบือ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม พ.ศ. 2564 ปัจจุบันกำลังศึกษาที่คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัย การกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม