

ความต้องการจำเป็นในการพัฒนารายวิชาเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการโดยใช้เทคนิค
การระดมสมองเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบและการจัดกิจกรรม
เกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา
NEEDS ASSESSMENT FOR DEVELOPING A GAMES AND RECREATIONAL CAMP ACTIVITIES
COURSE USING BRAINSTORMING TECHNIQUES TO ENHANCE ICE-BREAKING ACTIVITY
DESIGN AND ORGANIZING SKILLS FOR PHYSICAL EDUCATION STUDENT TEACHERS

อิบรอฮิม ยี่สุนทร¹ ฮานาฟี ยี่สุนทร^{2*} และ ธาปนวัฒน์ สุขपालะ¹
Ibrohim Yeesunsong¹, Hanafee Yeesunsong^{2*} and Thapanawat Sukpala³

¹คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จังหวัดสงขลา

¹Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University, Songkhla province

²คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

²Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok province

*Corresponding Author: Hanafee.Y@chula.ac.th

Received: April 26, 2026

Revised: May 9, 2026

Accepted: May 17, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารายวิชาเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการโดยใช้เทคนิคการระดมสมองเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบและการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามแบบตอบสองคู่ (Dual-Response) ผ่านระบบ Google Form และตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน จากนั้นนำไปทดลองใช้เพื่อตรวจสอบค่าความเที่ยงค่อนบราดแอลฟายูที่ 0.76 การวิจัยในครั้งนี้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาครูสาขาพลศึกษา ชั้นต่ำจำนวน 126 คน ด้วยประสิทธิภาพของการเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ที่ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้มีผู้ตอบแบบสอบถามกลับมาทั้งสิ้นจำนวน 184 คน จากนั้นทำการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยจับสลากให้ได้ 1 มหาวิทยาลัย จาก 6 ภูมิภาค วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้สถิติเชิงพรรณนาและใช้การวิเคราะห์แบบดัชนีความสำคัญของความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index: PNI) ผลการวิจัยพบว่า ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ ประเด็นความจำเป็นเร่งด่วนสูงสุดเป็นอันดับที่ 1 คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านความรู้เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ($PNI = 2.76$) ด้านเนื้อหาสาระ ประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนสูงสุดอันดับ 1 คือ เนื้อหาสาระเกี่ยวกับกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ($PNI = 5.74$) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนสูงสุดอันดับ 1 คือ การฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ($PNI = 6.97$) และด้านการวัดประเมินผล ประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนสูงสุดเป็นอันดับที่ 1 คือ การทดสอบทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการ ($PNI = 5.61$) ภาพรวมของผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างสภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวังของนักศึกษา โดยเฉพาะประเด็นของการฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า หลักสูตรศึกษาศาสตร์หรือครุศาสตร์ สาขาพลศึกษา ควรปรับปรุงรายวิชาเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการ โดยลดสัดส่วนการบรรยายทฤษฎี และเพิ่มชั่วโมงการฝึกปฏิบัติทักษะให้มากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยในครั้งนี้

คำสำคัญ: ความต้องการจำเป็น, นักศึกษาครูสาขาพลศึกษา, เกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน

Abstract

This research aimed to investigate the priority needs for developing the Games and Recreational Camp Activities course, which incorporates brainstorming techniques to enhance the capabilities of physical education student teachers in designing and organizing classroom ice-breaking activities. Although the minimum required sample size was set at 126, the accessibility and efficiency of the online data collection platform resulted in a final sample of 184 participants. The participants were selected through multi-stage sampling, involving the random selection of one university from each of the six geographical regions. Data were collected using a dual-response questionnaire, which was validated for content validity (IOC) by three experts and demonstrated a Cronbach's alpha coefficient of 0.76, indicating acceptable internal consistency. Data analysis was performed using descriptive statistics and the Priority Needs Index (Priority Needs Index: PNI). The results reveal significant gaps between current conditions and expectations across all dimensions. In terms of objectives, the highest priority was the ability to apply theoretical knowledge to practical design ($PNI = 2.76$). Regarding content, the most urgent need involved specific subject matter on classroom ice-breaking activities ($PNI = 5.74$). The learning experience dimension showed the highest overall need for development, with practical training in conducting ice-breaking activities emerging as the top priority ($PNI = 6.97$). Finally, for evaluation, the primary need was the implementation of skill-based testing for organizing games and recreational activities ($PNI = 5.61$). These findings suggest that physical education teacher curricula should be restructured to bridge these gaps. Specifically, the Games and Recreational Camp Activities course. This involves reducing theoretical lectures and substantially increasing practical skill-based training hours to align with the critical needs identified in this study.

Keywords: Needs Assessment, Physical Education Student Teachers, Classroom Ice-breaking Activities

บทนำ

สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ได้ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของประชากรไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยเด็กและเยาวชน โดย National Statistical Office (2025) ระบุว่า เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 6–24 ปี มีแนวโน้มการใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปี พ.ศ. 2568 พบว่ามีสัดส่วนการใช้งานสูงถึงร้อยละ 96.1 พฤติกรรมดังกล่าวนำไปสู่สถานะการขาดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างอย่างชัดเจน (Silangam, 2018) นอกจากนี้ ผลกระทบจากการแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ยังเป็นปัจจัยเร่งที่ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน ส่งผลให้เกิดภาวะถดถอยทางทักษะสังคม (Social Skills) โดยเฉพาะการเล่นร่วมกัน การเคารพกฎกติกา การมีวินัย และทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล (Jongjumruspun, 2022) สอดคล้องกับผลวิจัยของ Wang (2023) พบว่า การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้พัฒนาการทางสังคมของวัยรุ่นชะงักงัน

ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้ในยุคหลังการแพร่ระบาดไวรัสโคโรนา 2019 จึงต้องให้ความสำคัญกับการสร้างทักษะทางสังคม เพื่อให้นักเรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ ทั้งในระดับห้องเรียนและสังคมภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการเลื่อนระดับชั้น ส่งผลให้เกิดการคล้อยตามความสามารถหรือสายการเรียนของนักเรียน (Equitable Education Fund, 2022; UNESCO, 2022) ทำให้ในทุกปีการศึกษานักเรียนต้องทำความรู้จักกับเพื่อนในห้องเรียนใหม่ ดังนั้น บทบาทของครูผู้สอนจึงไม่ได้จำกัดเพียงแค่การถ่ายทอดความรู้ แต่ต้องมีความสามารถในการสร้างบรรยากาศให้รู้สึกถึงความปลอดภัยเชิงจิตวิทยา (Psychological Safety) เพื่อเพิ่มความมั่นใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ในชั้นเรียน (Alba et al., 2025) ซึ่งเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสูงสุดและมีความเหมาะสมกับบริบทในห้องเรียน คือ กิจกรรมเกมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking) อันเป็นกลวิธีในการสร้างความสนใจต่อผู้เรียน สร้างความคุ้นเคยก่อนที่จะร่วมทำกิจกรรมร่วมกัน (Rohmah & Nisa, 2025) จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมที่ผ่านมาพบว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ หรือแม้กระทั่งในวิชาพลศึกษา (Abustang et al., 2025; Alba et al., 2025; Irfani & Rifatulloh, 2025;

Jumrah, 2025; Yunita et al., 2025)

วิชาพลศึกษา ถือเป็นรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสังคมผ่านการปฏิบัติ (Action-based Learning) โดยใช้เกม กีฬา และกิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อกลาง ซึ่งการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียนสำหรับวิชาพลศึกษา บางครั้งต้องอาศัยการทำงานร่วมกันในการเล่นกีฬา เพื่อให้บรรยากาศในชั้นเรียนเกิดความคุ้นเคยระหว่างกัน ดังนั้น ครูพลศึกษาจึงจำเป็นต้องมีทักษะในการออกแบบและจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรมที่เป็นเลิศ เพื่อลดความประหม่าและสร้างบรรยากาศเชิงบวกในช่วงเริ่มต้นของภาคการศึกษา อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์หลักสูตรผลิตครูสาขาพลศึกษาในปัจจุบันพบว่า รายวิชาเกมและกิจกรรมนันทนาการส่วนใหญ่ มักมุ่งเน้นไปที่การจัดกิจกรรมนอกสถานที่หรือค่ายพักแรมวิชาลูกเสือและเนตรนารีเป็นหลัก ทำให้นักศึกษาครูพลศึกษาขาดโอกาสในการเรียนรู้หลักการออกแบบกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาในปัจจุบัน (Kanchanasorn, 2015) จึงทำให้เกิดช่องว่างระหว่างความสามารถจริงของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพครูด้านสมรรถนะด้านจิตวิทยาสำหรับครู ที่ต้องการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เต็มศักยภาพ (The Teachers' Council of Thailand, 2013)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการพัฒนารายวิชาเกมและกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา โดยนำเทคนิคการระดมสมอง (Brainstorming) มาเป็นกลไกหลักในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมเชิงการวิเคราะห์ห่อภิมาณจำนวน 22 เรื่อง พบว่า เทคนิคระดมสมองสามารถส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากกระบวนการดังกล่าวช่วยลดทอนอุปสรรคในการปิดกั้นทางความคิด โดยการสร้างบรรยากาศแห่งความปลอดภัยทางจิตวิทยา ที่ปราศจากการตัดสิน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการกระตุ้นกระบวนการคิดอย่างอิสระให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด นอกจากนี้ เทคนิคระดมสมองสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อเอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนและต่อยอดองค์ความรู้ระหว่างบุคคล นำไปสู่การสร้างสรรคแนวทางการแก้ไขปัญหาที่มีความหลากหลายและลุ่มลึกยิ่งกว่าการพิจารณาโดยลำพัง Çelik & Akay (2025) อย่างไรก็ตาม หลักการพัฒนหลักสูตร TABA (1962) ได้เสนอว่าขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรควรดำเนินการตาม 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาวิเคราะห์ความต้องการ (Diagnosis of Needs) 2) การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Formulation of Objective) 3) การคัดเลือกเนื้อหาสาระ (Selection of Content) 4) การจัดรวบรวมเนื้อหาสาระ (Organization of Content) 5) การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ (Selection of Learning Experience) 6) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Organization of Learning Experience) และ 7) การกำหนดสิ่งที่จะประเมินและวิธีการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลที่จะนำไปใช้ในขั้นที่ 1 การศึกษาวิเคราะห์ความต้องการ ด้วยเหตุนี้ การสำรวจความต้องการจำเป็นของผู้เรียนจึงส่งผลต่อการออกแบบหรือพัฒนหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการและบรรลุเป้าหมายสูงสุด การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนารายวิชาเกมและกิจกรรมนันทนาการโดยใช้เทคนิคการระดมสมองเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบและการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา ซึ่งทำการศึกษาผ่านองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนหลักสูตร ได้แก่ วัตถุประสงค์ เนื้อหาสาระ การจัดประสบการณ์เรียนรู้ และการวัดประเมินผล ซึ่งประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้ คือ ข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนารายวิชาเกมและกิจกรรมนันทนาการที่ตรงจุดตามบริบทของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา โดยการศึกษาครั้งนี้มีกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

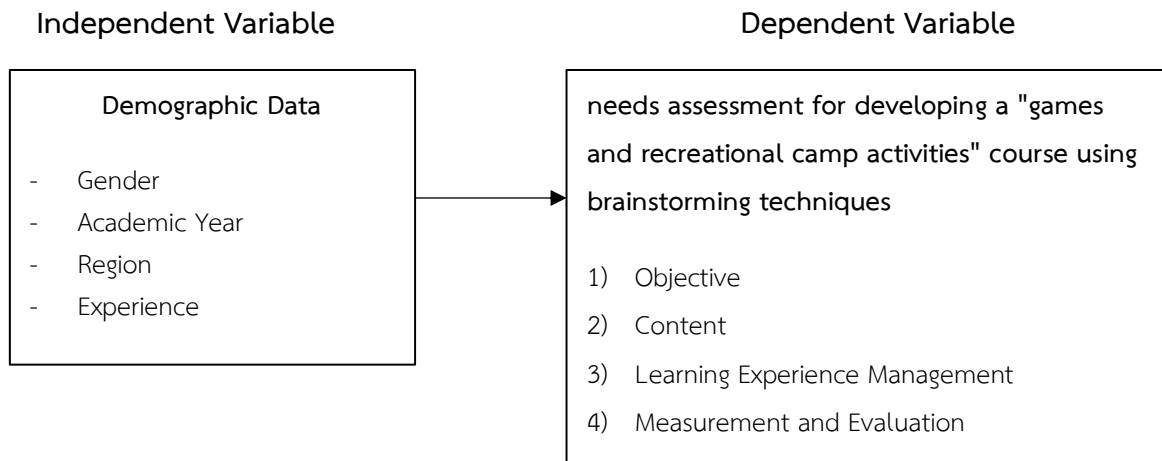


Figure 1. Conceptual Framework

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ได้รับการรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ เลขที่โครงการวิจัย HREC No. 048/2568 จาก คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ประชากร

นักศึกษาคณะครุศาสตรบัณฑิตศึกษาทั่วประเทศ ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่ชัด

กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยสูตรของ Hair ซึ่งได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 5 เท่า ของ จำนวนข้อคำถาม (Hair et al., 2006: 112) ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีข้อคำถามในส่วนที่ 1 และ 2 รวม ทั้งสิ้นจำนวน 23 ข้อ ส่วนที่ 3 (ปลายเปิด) เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ไม่ได้ใช้ สูตรทางสถิติ จึงไม่ถูกนำมานับเพื่อกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Hair ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้ จึงมีขนาดกลุ่ม ตัวอย่างขั้นต่ำอย่างน้อยจำนวน 115 คน แต่ทางผู้วิจัยเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 10 เพื่อป้องกันการสูญหายของ ข้อมูล (Ruanphet et al., 2025) สรุปได้ว่า การวิจัยในครั้งนี้จึงมีขนาดของกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นจำนวน 126 คน

การวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) เพื่อให้ได้ข้อมูลของนักศึกษาคณะครุศาสตรบัณฑิตศึกษาทั่วประเทศ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การสุ่มแบ่งชั้นจากประเทศไทยแบ่งออกเป็น 6 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (Office of the Royal Society of Thailand, 2015)

2. ทำการรวบรวมรายชื่อมหาวิทยาลัยที่มีการเปิดหลักสูตรศึกษาศาสตร ศึกษาศาสตร์ สาขาพลศึกษา ในแต่ละทุกภูมิภาค จากนั้นทำการจับสลากให้ได้ภูมิภาคละ 1 มหาวิทยาลัย กำหนดการแบ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อยมหาวิทยาลัยละ 21 คน โดยผลจับสลากซึ่งมีรายชื่อจำแนกตามภูมิภาคดังต่อไปนี้

ภาคเหนือ	ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ภาคกลาง	ได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ภาคใต้	ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ภาคตะวันออก	ได้แก่ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี
ภาคตะวันตก	ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ แบบสอบถามแบบตอบสนองคู่ (Dual-Response) โดยผ่านระบบ Google Form สำหรับนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา เพื่อที่จะศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนา “รายวิชาเกมและกิจกรรมค่าย นันทนาการโดยใช้เทคนิคการระดมสมองเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบและการจัดกิจกรรมเกมและลวดลายพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา” โดยเครื่องมือการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบบันทึกเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ข้อ

ส่วนที่ 2 แนวคำถามแบบตอบสนองคู่เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวัง เกี่ยวกับรายวิชาเกมและกิจกรรมค่าย นันทนาการโดยใช้เทคนิคการระดมสมองเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบและการจัดกิจกรรมเกมและลวดลายพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา 4 องค์ประกอบ จำนวน 19 ข้อ ดังนี้

- องค์ประกอบที่ 1 ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ จำนวน 3 ข้อ
- องค์ประกอบที่ 2 ด้านเนื้อหาสาระ จำนวน 7 ข้อ
- องค์ประกอบที่ 3 ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ จำนวน 4 ข้อ
- องค์ประกอบที่ 4 ด้านการวัดประเมินผล จำนวน 5 ข้อ

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

นำแบบสอบถามในการวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิต้องสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี บัณฑิตสาขาพลศึกษา จำนวน 2 ท่าน และสำเร็จการศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิตสาขาหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน ตรวจสอบหาค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม และเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) ซึ่งมีค่า IOC อยู่ในช่วง 0.80-1.00 ถือว่าข้อคำถามนั้นสามารถใช้ได้ แล้วจึงนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (try-out) กับกลุ่มตัวอย่างอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เมื่อพิจารณาเรียงองค์ประกอบ พบว่า องค์ประกอบที่มีค่าความเชื่อมั่นสูงสุด คือ ด้านเนื้อหาสาระ ค่าเท่ากับ 0.81 รองลงมา คือ ด้านการวัดประเมินผล มีค่าเท่ากับ 0.78 ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 0.75 และด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ มีค่าเท่ากับ 0.72 ซึ่งผลการวิเคราะห์ภาพรวมของทุกองค์ประกอบ พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.76 แสดงว่าเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ มีความเชื่อมั่นอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน (Hair et al., 2006)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการนำจดหมายโดยแนบคิวอาร์โค้ดแบบสอบถามออนไลน์เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย ซึ่งออกจดหมาย โดย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ส่งไปยังมหาวิทยาลัยที่ได้รับการสุ่มจำนวน 6 แห่ง จาก 6 ภูมิภาค และคอยติดตามประสานงานติดตามอย่างต่อเนื่องจนได้รับข้อมูลครบถ้วนตามที่ได้กำหนดไว้ การวิจัยในครั้งนี้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำอย่างน้อยจำนวน 126 คน แต่ด้วยประสิทธิภาพของการเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ที่ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้มีผู้ตอบแบบสอบถามกลับมาทั้งสิ้น 184 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสำรวจด้วยแบบสอบถามแบบตอบสนองคู่โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและใช้การวิเคราะห์แบบดัชนีความสำคัญของความต้องการจำเป็น (Priority Needs Index: PNI) เพื่อจัดเรียงลำดับความสำคัญของปัญหาและสรุปประเด็นในการนำไปพัฒนารายวิชาได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ขั้นต่ำจำนวน 126 คน แต่ด้วยประสิทธิภาพของการเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ที่ช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้มีผู้ตอบแบบสอบถามกลับมาทั้งสิ้น 184 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 59 โดยเกือบครึ่งหนึ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 48 รองลงมาคือชั้นปีที่ 2 และ 4 ตามลำดับ ในด้านภูมิภาค พบว่าส่วนใหญ่มาจากภาคใต้ ร้อยละ 31 และภาคเหนือ ร้อยละ 23 สำหรับประสบการณ์จัดกิจกรรมเกมและลวดลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับบางครั้งถึงนาน ๆ ครั้ง รวมร้อยละ 61 โดยมีเพียงส่วนน้อย ร้อยละ 4 ที่ระบุว่าไม่เคยมีประสบการณ์ ตามตารางที่ 1

Table 1. General Characteristics of the Sample (n = 184)

Variable	Details	Frequency (n)	Percentage (%)
Gender	Male	109	59
	Female	75	41
Year Level	Year 1	10	5
	Year 2	44	24
	Year 3	88	48
	Year 4	43	23
Region	Central	25	14
	Eastern	27	15
	Western	8	4
	Northern	43	23
	Southern	58	31
	Northeastern	24	13
Experience in Ice-breaking Activities in Classroom.	Never	7	4
	Rarely	55	30
	Sometimes	58	31
	Often	51	28
	Regularly	14	8

2. ภาพรวมของผลประเมินความต้องการจำเป็น

ผลการวิจัยที่พบว่าความต้องการจำเป็น 5 ลำดับแรกเป็นประเด็นเร่งด่วนที่ต้องได้รับการพัฒนา สอดคล้องกับหลักการของ Pareto Principle หรือกฎ 80/20 ที่ระบุว่าผลลัพธ์ส่วนใหญ่ร้อยละ 80 มักเกิดจากปัจจัยนำเข้าที่สำคัญจากปัญหาเร่งด่วนส่วนน้อยร้อยละ 20 ทั้งนี้ (Juran, 1988) การที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นพัฒนาใน 5 ประเด็นหลักนี้ (จากทั้งหมด 19 ประเด็น) จึงเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยให้พัฒนารายวิชาเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการเป็นไปได้อย่างตรงจุดและคุ้มค่าสูงสุด

ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) แสดงถึงการจัดลำดับความสำคัญของภาพรวมในการพัฒนาหลักสูตรจาก 4 องค์ประกอบ พบว่า อันดับที่ 1 การฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน (ข้อ 3.3) จากองค์ประกอบที่ 3 ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ มีค่า PNI เท่ากับ 6.97 อันดับที่ 2 เนื้อหาสาระเกี่ยวกับกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน (ข้อ 2.4) จากองค์ประกอบที่ 2 ด้านเนื้อหาสาระ มีค่า PNI สำคัญที่ 5.74 อันดับที่ 3 การฝึกการออกแบบเกมละลายพฤติกรรมออกมาในรูปแบบแผนการดำเนินกิจกรรม (ข้อ 3.4) จากองค์ประกอบที่ 3 ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ มีค่า PNI เท่ากับ 5.74 อันดับที่ 4 การทดสอบทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการ (ข้อ 4.1) จากองค์ประกอบที่ 4 ด้านการวัดประเมินผล มีค่า PNI เท่ากับ 5.61 และอันดับที่ 5 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายวิธี (ข้อ 3.1) มีค่า PNI เท่ากับ 5.56 จากองค์ประกอบที่ 3 ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ อย่างไรก็ตาม จากการพิจารณาค่าดัชนีความต้องการจำเป็น พบว่ามีข้อคำถามที่มีค่าดัชนีเท่ากันในระดับที่ 2 และ 3 ผู้วิจัยจึงพิจารณาจัดลำดับโดยใช้ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของสภาพที่คาดหวัง (I) เป็นเกณฑ์ตัดสิน ว่าประเด็นใดมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ต่ำกว่า แสดงว่าประเด็นนั้น กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันมากกว่าในเชิงสถิติ ตามตารางที่ 2

Table 2. The Top Five Priority Needs Across All Components for Course Development

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
3.3 The Game and Camp Activity course emphasizes practical training in organizing games and ice-breaking activities in the classroom.	2.96	1.14	4.51	0.68	6.97	1
2.4 Content regarding ice-breaking game activities in the classroom	3.10	0.98	4.41	0.74	5.74	2

Table 2. The Top Five Priority Needs Across All Components for Course Development (Cont.)

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
3.4 The Game and Camp Activity course focuses on training students to design classroom games and ice-breaking activities in the form of activity action plans.	2.64	0.94	4.09	0.76	5.74	3
4.1 The Game and Recreational Camp Activity course assesses skills in organizing games and recreational camp activities.	2.80	0.81	4.15	0.72	5.61	4
3.1 The Game and Camp Activity course emphasizes diverse approaches to organizing learning experiences.	2.84	1.12	4.17	0.77	5.56	5

3. ผลประเมินความต้องการจำเป็น ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อจัดลำดับความสำคัญในการพัฒนา พบว่าประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่สุดคือ อันดับที่ 1 การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านความรู้เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและจัดกิจกรรม (ข้อ 1.2) เนื่องจากมีค่า PNI สูงสุดเท่ากับ 2.76 รองลงมาอันดับ 2 คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านเจตคติ (ข้อ 1.3) ซึ่งมีค่า PNI เท่ากับ 2.37 และลำดับสุดท้าย อันดับที่ 3 คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านทักษะ (ข้อ 1.1) ซึ่งมีค่า PNI เท่ากับ 1.69 อันดับที่ 3 ซึ่งแสดงอยู่ในตารางที่ 3

จากผลการวิจัยด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ พบว่า การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านทักษะมีคะแนนการปฏิบัติจริงและคะแนนความคาดหวังในระดับที่สูง แต่ประเด็นที่ขาดแคลน หรือมีความเหลื่อมล้ำระหว่างสิ่งที่ปฏิบัติอยู่กับสิ่งที่คาดหวังมากที่สุด คือ การมุ่งเน้นให้ความรู้แก่ผู้เรียนเพื่อการประยุกต์ใช้งานจริง ซึ่งควรเป็นจุดเน้นสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรหรือกิจกรรมในลำดับต่อไป

Table 3. Needs Assessment Results regarding the Objective-Setting Aspect of Physical Education Students' Competency in Designing and Facilitating Classroom Ice-breaking Games.

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
1.1 Objectives are defined in skill-based courses to enhance the ability to design and the skills to facilitate classroom ice-breaking activities.	3.82	0.76	4.22	0.75	1.69	3
1.2 Objectives are defined in knowledge-based courses for students to apply to the design and facilitation of classroom ice-breaking activities.	3.39	1.15	4.07	0.76	2.76	1
1.3 Attitudinal objectives are defined for students to realize the importance of design abilities and facilitation skills for classroom ice-breaking activities.	3.48	1.11	4.06	0.78	2.37	2

4. ผลประเมินความต้องการจำเป็น ด้านเนื้อหาสาระ

ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) ด้านเนื้อหาสาระ เพื่อนำมาจัดลำดับความสำคัญในการพัฒนา พบว่ารายการที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับที่ 1 เนื้อหาสาระเกี่ยวกับกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน (ข้อ 2.4) มีค่า PNI สูงสุดอย่างมีนัยสำคัญที่ 5.74 อันดับที่ 2 การวัดประเมินผลความสำเร็จในการจัดกิจกรรมเกมละลาย

พฤติกรรม (ข้อ 2.7) มีค่า PNI เท่ากับ 3.94 และอันดับที่ 3 การวัดประเมินผลการจัดเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการ (ข้อ 2.6) มีค่า PNI เท่ากับ 3.02 ตารางที่ 4

จากผลการวิจัยด้านเนื้อหาสาระ พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการปรับปรุงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ "กิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน" และ "วิธีการวัดประเมินผล" ทั้งในเชิงการดำเนินการจัดกิจกรรมและความสำเร็จของกิจกรรม เนื่องจากเป็นส่วนที่มีช่องว่างระหว่างสิ่งที่ทำอยู่ในปัจจุบันและความคาดหวังสูงสุด ในขณะที่เนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์หรือความเป็นมา (ข้อ 2.1) มีความจำเป็นในการพัฒนาต่ำที่สุดเนื่องจากการดำเนินการที่ได้อยู่แล้ว

Table 4. Needs Assessment Results regarding the Content Determination Aspect of Physical Education Students' Competency in Designing and Facilitating Classroom Ice-breaking Games

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
Content Determination Aspect						
2.1 Content regarding the history and background of games and recreational camp activities	3.81	0.82	3.98	0.80	0.67	7
2.2 Content regarding the importance and types of games and recreational camp activities	3.90	0.75	4.33	0.83	1.88	5
2.3 Content regarding the details and procedures for organizing games and recreational camp activities	3.33	1.13	4.05	0.74	2.94	4
2.4 Content regarding ice-breaking game activities in the classroom	3.10	0.98	4.41	0.74	5.74	1
2.5 Content regarding the design and management of ice-breaking game activities in the classroom	3.60	0.77	3.98	0.78	1.51	6
2.6 Content regarding the evaluation of games and recreational camp activities	3.22	1.10	3.80	0.80	3.02	3
2.7 Content regarding the evaluation of success in organizing ice-breaking activities in the classroom	3.32	0.98	4.25	0.75	3.94	2

5. ผลประเมินความต้องการจำเป็น ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้

ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เพื่อจัดลำดับความสำคัญในการพัฒนา พบว่าทุกรายการในด้านนี้มีค่า PNI ที่ค่อนข้างสูง ซึ่งสะท้อนถึงช่องว่างขนาดใหญ่ระหว่างสภาพปัจจุบันและสภาพที่คาดหวัง โดยสามารถจัดลำดับ ได้แก่ อันดับที่ 1 การฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน (ข้อ 3.3) มีค่า PNI สูงที่สุดเท่ากับ 6.97 อันดับที่ 2 การฝึกการออกแบบเกมละลายพฤติกรรมออกมาในรูปแบบแผนการดำเนินกิจกรรม (ข้อ 3.4) มีค่า PNI เท่ากับ 5.74 อันดับที่ 3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายวิธี (ข้อ 3.1) มีค่า PNI เท่ากับ 5.56 และอันดับที่ 4 การใช้เทคนิคการระดมสมองระหว่างนักศึกษา (ข้อ 3.2) มีค่า PNI เท่ากับ 4.58 ตารางที่ 5

จากผลการวิจัยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นด้านที่ต้องการพัฒนาอย่างเร่งด่วนที่สุด โดยเฉพาะการปรับเปลี่ยนจากการเรียนทฤษฎีมาเป็นการเน้นการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งในส่วนของกรฝึกจัดกิจกรรมในชั้นเรียนและการเขียนแผนการดำเนินงาน ซึ่งเป็นประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างคาดหวังให้เกิดขึ้นมากที่สุดแต่สภาพปัจจุบันยังมีการดำเนินการค่อนข้างน้อย

Table 5. Results of the Needs Assessment for Physical Education Students' Ability to Design and Organize Classroom Ice-breaking Activities: Learning Experience Organization

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
Learning Experience Management Aspect						
3.1 The Game and Camp Activity course emphasizes diverse approaches to organizing learning experiences.	2.84	1.12	4.17	0.77	5.56	3
3.2 The Game and Camp Activity course focuses on training learning experiences through student brainstorming techniques.	2.95	1.13	4.07	0.76	4.58	4
3.3 The Game and Camp Activity course emphasizes practical training in organizing games and ice-breaking activities in the classroom.	2.96	1.14	4.51	0.68	6.97	1
3.4 The Game and Camp Activity course focuses on training students to design classroom games and ice-breaking activities in the form of activity action plans.	2.64	0.94	4.09	0.76	5.74	2

6. ผลประเมินความต้องการจำเป็น ด้านการวัดประเมินผล

ค่าดัชนีความต้องการจำเป็น (PNI) ด้านการวัดประเมินผล เพื่อจัดลำดับความสำคัญในการพัฒนา พบว่าประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ อันดับที่ 1 การทดสอบทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการ (ข้อ 4.1) มีค่า PNI เท่ากับ 5.61 อันดับที่ 2 การวัดประเมินผลชิ้นงานที่เกิดจากการระดมสมองของนักศึกษา (ข้อ 4.4) มีค่า PNI เท่ากับ 5.05 และอันดับที่ 3 รายวิชาเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการมีการทดสอบการปฏิบัติทักษะจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน (ข้อ 4.3) มีค่า PNI เท่ากับ 4.51 ดังตารางที่ 6

จากผลการวิจัยด้านการวัดประเมินผล สะท้อนให้เห็นว่า การทดสอบทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่ายนันทนาการ (ข้อ 4.1) เป็นจุดที่ต้องได้รับการปรับปรุงและพัฒนาอย่างเร่งด่วนที่สุด เนื่องจากเป็นประเด็นที่สภาพปัจจุบันมีการปฏิบัติจริงน้อยที่สุด แต่มีความคาดหวังในระดับที่สูงมาก นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังต้องการให้เพิ่มความเข้มข้นในการวัดประเมินผลชิ้นงานที่เกิดจากการระดมสมองของนักศึกษา (ข้อ 4.4) มากกว่าการประเมินเพียงด้านพฤติกรรมความตั้งใจที่มีการดำเนินการได้ดียอยู่แล้วในปัจจุบัน

Table 6. Needs Assessment Results regarding the Measurement and Evaluation Aspect of Physical Education Students' Competency in Designing and Facilitating Classroom Ice-breaking Games

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
Measurement and Evaluation Aspect						
4.1 The Game and Recreational Camp Activity course assesses skills in organizing games and recreational camp activities.	2.80	0.81	4.15	0.72	5.61	1
4.2 The course tests knowledge essential for designing games, recreational camp activities, and facilitating classroom ice-breaking activities.	3.25	0.88	3.99	0.79	2.96	4
4.3 The course evaluates practical skills in organizing and facilitating classroom ice-breaking activities.	2.84	1.07	3.97	0.76	4.51	3

Table 6. Needs Assessment Results regarding the Measurement and Evaluation Aspect of Physical Education Students' Competency in Designing and Facilitating Classroom Ice-breaking Games (Cont.)

Questions	Current State Mean (D)	S.D.	Expected State Mean (I)	S.D.	PNI (n=184)	Rank
4.4 The course assesses students' work products derived from collective brainstorming for designing and organizing classroom ice-breaking activities.	2.75	1.04	4.01	0.75	5.05	2
4.5 The course evaluates behavioral attributes and commitment during the design of games, recreational camp activities, and classroom ice-breaking sessions.	3.31	1.10	4.04	0.76	2.95	5

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยทั้งหมด ผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. ประเด็นด้านการกำหนดวัตถุประสงค์

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษาครูสาขาพลศึกษาต้องการให้มีการกำหนดวัตถุประสงค์ด้านความรู้เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เนื่องจากนักศึกษาครูสาขาพลศึกษา อาจมีความต้องการในการที่จะออกแบบกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมได้ด้วยตนเอง จึงต้องการเรียนรู้ลำดับขั้นตอนในการออกแบบว่าเริ่มต้นอย่างไร สอดคล้องกับงานวิจัยของ Khamhongsa et al (2025) พบว่า สมรรถนะการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะได้รับการพัฒนาหากมีการตั้งคำถาม จินตนาการคำตอบ การแสวงหาความรู้ และแลกเปลี่ยนความรู้ ซึ่งตรงกับการที่นักศึกษาครูสาขาพลศึกษาเห็นความสำคัญของการกำหนดวัตถุประสงค์ด้านความรู้ เพื่อนำไปเป็นวัตถุดิบหรือหลักการในการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ไม่ใช่ต้องการเพียงแค่จำเกมไปจัดกิจกรรมเพียงอย่างเดียว แต่ต้องการมีความสามารถในการสร้างหรือออกแบบได้ด้วยตนเอง

2. ประเด็นด้านเนื้อหาสาระ

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า เหตุที่ทำให้นักศึกษาครูสาขาพลศึกษาต้องการที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาสาระกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรม เพื่อที่จะได้เห็นแนวทางหรือตัวอย่างการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน หรือต้องการได้รับข้อมูลพื้นฐานในการใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือสร้างสรรค์ ผ่านการระดมสมองร่วมกันในการคิดค้นเกมหรือกิจกรรมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนรูปแบบใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดของ Chen et al. (2023) ได้กล่าวว่า "ตัวอย่างกิจกรรม" หรือ "ต้นแบบสำเร็จ" ช่วยลดภาระทางปัญญาที่ไม่จำเป็น ทำให้นักศึกษาครูสาขาพลศึกษามีพื้นที่ในสมอง ไปใช้ในการ "วิเคราะห์" และ "สร้างสรรค์" กิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมใหม่ ๆ ได้ดีขึ้น เฉกเช่นเดียวกับงานวิจัยของ Töpfer et al. (2025) พบว่า ข้อมูลพื้นฐานที่หลากหลายเป็นสิ่งจำเป็นในการกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดกระบวนการทางปัญญาในระดับสูง ดังนั้น ในการพัฒนารายวิชาจึงต้องมีการกำหนดเนื้อหาสาระเกี่ยวกับตัวอย่างเกม กิจกรรมละลายพฤติกรรม ที่มีความหลากหลาย การเรียนการสอนควรมีการยกตัวอย่างกรณีศึกษาจากการนำไปใช้จริง หรือปัญหาที่พบของกิจกรรมละลายพฤติกรรมเหล่านั้น ให้เป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำร่องไปสู่การที่นักศึกษาครูสาขาพลศึกษามีความสามารถในการออกแบบและจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมได้อย่างมีคุณภาพ

3. ประเด็นด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า เหตุผลที่การฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนมีความต้องการจำเป็นสูงสุด เนื่องจากนักศึกษาครูสาขาพลศึกษามีความตระหนักในบทบาทหน้าที่ในการเผชิญสถานการณ์จริงในชั้นเรียน มากกว่าการเรียนรู้เชิงทฤษฎี ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของวิชาชีพครูพลศึกษาที่ต้องใช้ความรู้ เจตคติ ทักษะ และวิธีการจัดการด้วยการสื่อสารเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การที่ค่า PNI ในด้านการฝึกปฏิบัติสูงที่สุดนั้น ตรงกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) จากผลการวิจัยของ Wang et al (2025) พบว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดเกิดจากการลงมือทำ แสดงให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างความคาดหวังที่ต้องการฝึกฝนในการเป็นผู้นำกิจกรรมกับสภาพปัจจุบันที่อาจขาดโอกาสในการฝึกฝนอย่างเพียงพอ ส่งผลให้การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติ กลายเป็นประเด็นเร่งด่วนที่หลักสูตรต้องให้ความสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Castro-García & Calderón, (2025) พบว่า การลดช่องว่างระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาครูพลศึกษา ซึ่งตรงกับผลการวิจัย

ในครั้งนี้ที่พบค่า *PNI* ในด้านการฝึกปฏิบัติที่สูงที่สุด สะท้อนว่านักศึกษามีความต้องการพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชั้นเรียนได้จริง มากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาสาระที่มากจนเกินไปแต่ไม่ได้ฝึกปฏิบัติ

4. ประเด็นด้านการวัดประเมินผล

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า นักศึกษาครูสาขาพลศึกษาต้องการได้รับการทดสอบทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่านันทนาการ สอดคล้องกับผลวิจัยด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในการวิจัยในครั้งนี้ ที่นักศึกษาต้องการเน้นทักษะการปฏิบัติ เพื่อให้การวัดประเมินผลตรงตามสิ่งที่ได้รับการจัดประสบการณ์ ค่า *PNI* ด้านการวัดประเมินผลที่สูงที่สุด จึงเป็นประเด็นการทดสอบทักษะการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมและกิจกรรมค่านันทนาการ หรือในทางวิชาการเรียกว่า การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) สอดคล้องกับผลวิจัยของ Siregar & Zulkifli (2025) พบว่า การประเมินตามสภาพจริงเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียน พยายามเรียกคืนข้อมูลพื้นฐานสำคัญในการแสดงความสามารถออกมาเมื่อผู้เรียนกำลังถูกประเมิน ดังนั้น การวัดประเมินผลให้ตรงกับสภาพจริง จึงเป็นสิ่งที่ควรมีกำหนดไว้ในรายวิชาเกมและกิจกรรมค่านันทนาการ เพื่อตรวจสอบว่าการได้รับการฝึกฝนในทางปฏิบัติสามารถประสบความสำเร็จตามที่รายวิชาหรือผู้เรียนคาดหวังหรือไม่

5. ความสอดคล้องและความแตกต่างกับงานวิจัยอื่น

ผลการวิจัยในครั้งนี้ มีความสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้า ในประเด็นเกี่ยวกับสมรรถนะหรือความสามารถเกี่ยวกับทักษะปฏิบัติที่มีคะแนนอยู่ในลำดับต้น ๆ ของการศึกษาความต้องการจำเป็น (Charunontharakul et al., 2025; Kanlawong et al., 2025; Lantakateuangkham et al., 2024) ทำให้อนุมานได้ว่า จุดร่วมของการพัฒนาหลักสูตรในปัจจุบันจึงควรเน้นการจัดประสบการณ์ที่เน้นการปฏิบัติให้มีสัดส่วนที่มากขึ้น ส่งผลให้ตอบสนองความคาดหวังที่ผู้เรียนต้องการ หรือเป็นไปตามความคาดหวังของหลักสูตร อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างของงานวิจัยในครั้งนี้ สะท้อนให้เห็นว่าประเด็นต่าง ๆ มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกันระหว่างทั้ง 4 องค์ประกอบที่ทำการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์แสดงถึงความต้องการในการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ เชื่อมโยงกับด้านเนื้อหาสาระแสดงถึงความต้องการของข้อมูลพื้นฐานหรือตัวอย่างเกี่ยวกับกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในการใช้คิดสร้างสรรค์กิจกรรมเกมละลายพฤติกรรม นำไปสู่การนำความรู้ที่ได้จากการเรียนและการออกแบบกิจกรรมใหม่ ๆ ไปใช้ฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ตามผลวิจัยด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ และเพื่อยืนยันว่าการออกแบบหรือการฝึกทักษะปฏิบัติ ประสบผลสำเร็จหรือไม่ จึงต้องมีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง ซึ่งเป็นประเด็นความต้องการจำเป็นสูงสุดในด้านวัดและประเมินผล ดังนั้น มหาวิทยาลัยหรือสถาบันการศึกษาที่มีหน้าที่ผลิตครูพลศึกษา จึงควรวางยุทธศาสตร์ในการพัฒนาหลักสูตรที่ยึดถือการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยกลไกการลดภาระทางปัญญาที่ไม่จำเป็น ยกตัวอย่างเช่น การเตรียมตัวอย่างหรือต้นแบบความสำเร็จไว้จำนวนมาก และส่งเสริมให้ผู้เรียนบูรณาการความรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติจากประสบการณ์จริง ทั้งนี้เพื่อสร้างครูพลศึกษาที่เป็นทั้งนักวัดและผู้นำกิจกรรมที่มีสมรรถนะวิชาชีพในระดับสูง

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผลการประเมินความต้องการจำเป็นเกี่ยวกับความสามารถในการออกแบบและการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักศึกษาสาขาครูพลศึกษา สามารถสรุปผลวิจัยรายด้านได้ดังต่อไปนี้

- 1) ด้านการกำหนดวัตถุประสงค์ ประเด็นความจำเป็นเร่งด่วนอันดับที่ 1 คือ การกำหนดวัตถุประสงค์ด้านความรู้ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ($PNI = 2.76$) ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการด้านอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นการนำไปใช้ในการออกแบบและจัดกิจกรรมในสถานการณ์จริง
- 2) ด้านเนื้อหาสาระ ประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนอันดับ 1 คือ เนื้อหาสาระเกี่ยวกับกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ($PNI = 5.74$) ในขณะที่เนื้อหาสาระด้านประวัติความเป็นมามีช่องว่างความต้องการน้อยที่สุด
- 3) ด้านการจัดประสบการณ์เรียนรู้ ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสูงที่สุดในทุกมิติ โดยรายการที่มีความจำเป็นเร่งด่วนอันดับ 1 คือ การฝึกปฏิบัติการจัดกิจกรรมเกมละลายพฤติกรรมในชั้นเรียน ($PNI = 6.97$) เนื่องจากสภาพปัจจุบันมีการปฏิบัติน้อยที่สุดแต่มีความคาดหวังสูงมาก
- 4) ด้านการวัดประเมินผล ประเด็นที่มีความจำเป็นเร่งด่วนที่สุดคือ การทดสอบทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่านันทนาการ ($PNI = 5.61$) สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนต้องการให้มีการประเมินผลที่ตรงกับทักษะการจัดเกมและกิจกรรมค่านันทนาการ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพควบคู่ไปด้วยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งส่งผลต่อการนำผลวิจัยไปพัฒนารายวิชาได้เต็มประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
- 2) ควรเพิ่มการเก็บข้อมูลความต้องการจำเป็นจากมุมมองของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำประเด็นสำคัญเพิ่มเติมในการพัฒนารายวิชาให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยในครั้งนี้ได้รับทุนสนับสนุนงบประมาณประจำปี พ.ศ. 2568 จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความช่วยเหลือ แนะนำ และให้คำปรึกษาอย่างดียิ่งจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ถ่ายทอดประสบการณ์ ให้คำชี้แนะ แก้ไข ตรวจสอบข้อผิดพลาดต่าง ๆ ให้แก่งานวิจัย และนิสิตนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการให้ข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

เอกสารอ้างอิง

- Abustang, P. B., Amaliyah, N., Khaedar, M. & Rosmiati. (2025). The Influence of Ice Breaking on The Motivation and Learning Outcomes of First Grade Students. MIMBAR PGSD Undiksha, 13(3), 541–547. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v13i3.102339>
- Alba, F., Elizar, & Mahendra, Y. (2025). The Role of Ice Breaking on Increasing Students' Creativity in Learning Cultural Arts in Elementary Schools. International Journal of Elementary Education, 9 (2) , 3 2 8 – 3 3 9 . <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i2.93441>
- Castro-García, M., & Calderón, A. (2025). Teaching and learning about teaching physical education: exploring one way of translating conflicting theories into transformative practice. Physical Education and Sport Pedagogy, 1 – 19 . <https://doi.org/10.1080/17408989.2025.2507725>
- Çelik, T. İ., & Akay, C. (2025). The Impact of Brainstorming Technique on Academic Achievement and Creative Thinking: A Meta-Analysis Study. SAGE Open, 15(3). <https://doi.org/10.1177/21582440251378562>
- Charunontharakul, T., Chotchuang, C., Netthanon, N., & Wanichwattanaworachai, S. (2025). Development of a curriculum to enhance knowledge regarding children with special needs for pre-service teachers. Journal of Educational Academic, Thepsatri Rajabhat University, 1(1), 81–100. <https://so10.tcithaijo.org/index.php/HSEdutrjo/article/view/2345> (in Thai)
- Chen, O., Retnowati, E., Chan, B., & Kalyuga, S. (2023). The effect of worked examples on learning solution steps and knowledge transfer. Educational Psychology, 43(8), 914–928. <https://doi.org/10.1080/01443410.2023.2273762>
- Equitable Education Fund. (2022). The Power of Databases: Tools for Social Equity to Bridge All Gaps in Learning Recovery [Online]. Retrieved May 8, 2026, from <https://www.eef.or.th/infographic-gap-learning-recovery/> (in Thai)
- Hair, J., Black, W., Babin, B., Anderson, R. and Tatham, R. (2006) Multivariate Data Analysis. 6th Edition, Pearson Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Irfani, M., & Ma'rifatulloh, S. (2025). Increasing Student Motivation in Learning English Through Digital Ice-Breaking Activities. Journal of English Language and Education, 10(6), 264-271. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i6.1632>
- Jongjumruspun, B. (2022, March 23). 3 Losses for children during COVID-19, beyond learning loss. Equitable Education Fund [Online]. Retrieved September 28, 2024, from <https://www.eef.or.th/article-3-loss-during-childrens-covids-230322/> (in Thai)
- Jumrah, J. (2025). Exploring Numeracy Games as an Ice-Breaking Strategy: Impact on Mathematics Learning Achievements. Mandalika Mathematics and Educations Journal, 7(2), 813–826. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.9240>
- Juran, J. M. (1988). Juran on planning for quality. London.
- Kanchanasorn, W. (2015). "Thai physical education" student teachers: 21st century learning skills. Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research), 9(2), 1–12. (in Thai)
- Kanlawong, P., Wongaree, C., Jitharn, N., & Bannalai, N. (2025). A study of needs assessment for developing an outcome-based education curriculum: Bachelor of Education Program in Dramatic Arts. Journal of Innovation in Educational Administration and Management, 3(3), 106–120. <https://so11.tci-thaijo.org/index.php/IAEM/article/view/2492> (in Thai)
- kateuangkham, L., Wonganusit, W., & Panjana, P. (2024). Needs assessment for developing a training curriculum to enhance research and instructional innovation development competencies in English for higher education teachers at

- Savannakhet University, Lao PDR. Khon Kaen University Graduate School Journal, 47(2), 118–132. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/article/view/264574/180830> (in Thai)
- Khamhongsa, A., Massuk, K., Khantacha, W., Rinrit, S., & Chabootboontharik, S. (2025). Development of an instructional model to enhance learning activity design competency for social studies education students, Mahamakut Buddhist University, Srilanchang Campus. Panya, 32(2), 61–71. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/panya-thjo/article/view/283451> (in Thai)
- National Statistical Office. (2025). The 2025 household survey on the use of information and communication technology (Quarter 4) . Ministry of Digital Economy and Society [Online]. Retrieved May 8 , 2026 , from https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2026/20260227113029_75502.pdf (in Thai)
- Office of the Royal Society of Thailand. (2015). Geographical regional division [Online]. Retrieved May 8, 2026, from <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=การแบ่งภูมิภาคทางภูมิเศ> (in Thai)
- Rohmah, A. N. & Nisa, R. (2025). Optimizing Students' Concentration Through The Joyful Learning Approach With Ice Breaking Techniques in Madrasah Ibtidaiyah. Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6 (1) , 14 – 22 . https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v6i1.27540
- Ruanphet, K., Khamanek, S., Bangoen, P., Bonkhunthod, P., Salachua, P., Thanarung, K., Koontaweepon, C., & Suwimon, A. (2025). Knowledge, attitudes, and e-cigarette prevention behaviors among lower secondary school students in Mueang District, Buriram Province. Health Provider Journal, 19 (2) , 438 – 448 . <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/RHPC9Journal/article/view/272800> (in Thai)
- Silangam, W. (2018). The dangers of smartphone addiction. Huachiew Chalermprakiet University Journal, 22(44), 193–204. (in Thai)
- Siregar, S. S., & Zulkifli, N. A. (2025). An Analysis Authentic Assessment On Speaking Abilities In English Classroom. Journal of Education and Teaching, 6(1), 45. <https://doi.org/10.24014/jete.v5i4.20003>
- Taba, H. (1962). Curriculum development: Theory and practice. Harcourt, Brace & World.
- The Teachers' Council of Thailand (Kurusapa). (2013) . Knowledge content, competencies, and professional experiences for teachers, school administrators, educational administrators, and educational supervisors under the Secretariat Office of the Teachers' Council of Thailand regulations on professional standards B.E. 2556 (2013). Kurusapa Ladphrao Printing. <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/1990094.pdf> (in Thai)
- Töpfer, C., Engelhardt, S., Carl, J., & Hapke-König, J. (2025). Design and Effectiveness of Interventions With a Focus on Cognitive Activation in Physical Education: A Systematic Review With Meta-Analysis. Journal of Teaching in Physical Education, 1(aop), 1-12. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2024-0396>
- UNESCO, UNICEF, World Bank, & OECD. (2022). Where are we on education recovery? [Online]. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381678>
- Wang, S. (2023). The Importance of Peer Interaction in the Development of Social Skills During Adolescence: Growth During the COVID-19 Pandemic. Scholarly Review Journal, SR Online: Showcase (Summer 2023 Pt 1) . <https://doi.org/10.70121/001c.121744>
- Wang, Y., Fu, Y., Wu, X., Deng, H., Ruan, Y., Liu, C., Chen, C., Gao, Y., You, H., Sun, C., Liu, Y., Zhang, X., Zhang, J., Huang, J., Dong, S., & Wu, J. (2025) . Integrating experiential learning theory with innovation and entrepreneurship education: a qualitative study on Chinese medical students. BMC Medical Education, 25(1), 1227. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07804-5>
- Yunita, N., Nugroho, A. S., & Hiyum, E. R. W. (2025). Implementation of the Snowball Throwing Learning Model with Ice Breaking in Mathematics Subject. Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 9(2), 133-144. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v9i2.3595>