



ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
ที่มีต่อทักษะกีฬาออกกั้และความสามารถในการทำงานเป็นทีม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



โดย
นางสาวภาวนา สลอดตะคุ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณชิต

หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณชิต

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
ที่มีต่อทักษะกีฬาออกกั้และความสามารถในการทำงานเป็นทีม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE EFFECTS OF HOCKEY LEARNING THROUGH TEAM GAME TOURNAMENT
TECHNIQUE ON HOCKEY SKILLS AND
TEAMWORK FOR GRADE 8TH STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Education CURRICULUM AND INSTRUCTION
Department of Curriculum and Instruction
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดย นางสาวภาวนา สลottedตะคุ

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย
.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน)
.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี)
.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิวัฒน์ บุญสม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร. มารุต พัฒนาผล)

630620129 : หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน, ฮอกกี้, ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

นางสาว ภาวนา สลอลตะคุ: ผลการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : อาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาฮอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน วิธีดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัย โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาครสมุทรสงคราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งมีนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ทั้งหมด 5 แบบทดสอบ 3) แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ทักษะกีฬาฮอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันสูงกว่าก่อนเรียน
2. พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน เพิ่มขึ้น
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน อยู่ในระดับมากที่สุด

630620129 : Major CURRICULUM AND INSTRUCTION

Keyword : learning management using competitive team game tournament technique/ hockey/ teamwork ability

MISS Phawana SALODTAKU : THE EFFECTS OF HOCKEY LEARNING THROUGH TEAM GAME TOURNAMENT TECHNIQUE ON HOCKEY SKILLS AND TEAMWORK FOR GRADE 8TH STUDENTS Thesis advisor : Suwimon Saphuksri, Ph.D.

The objectives of this research were 1) to compare the hockey skills for grade 8th students before and after organizing hockey lessons using the competitive team game tournament technique 2) to study the development of teamwork abilities for grade 8th students from hockey learning using team game tournament technique and 3) to study students' satisfaction on hockey learning using competitive team game tournament technique. The research method was an experimental research applying a One Group Pretest – Posttest Design. The target group were grade 8th students health lesson plan studying in semester 1, academic year of 2023 in Samutsakhonwittayalai School, Mueang District, Samut Sakhon. of 28 students. Tools used in the research consisted of 1) 5 learning plans for organizing hockey lessons using competitive team game tournament technique 2) 5 hockey skills tests 3) teamwork ability assessment form and 4) satisfaction assessment form about hockey learning management using competitive team game tournament technique. Statistics used in research included mean and standard deviation.

The results of the research showed that:

1. Hockey skills for grade 8th students after organizing hockey lessons using competitive team game tournament technique became statistically higher than before learning.
2. The development of teamwork abilities for grade 8th students after organizing hockey lessons using competitive team game tournament technique was statistically increased.
3. Students' satisfaction on the hockey learning management using team game tournament technique was at the highest level.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงลงได้จากการได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา และความเมตตาจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์วิทยานิพนธ์ทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ ดร. สุวิมล สพฤกษ์ศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ บุญสม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน ได้กรุณาให้คำแนะนำ แนวคิด ข้อคิดเห็น ตรวจสอบแก้ไขวิทยานิพนธ์ตลอดจนกระตุ้นและให้กำลังใจตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ผู้วิจัยรู้สึก ซาบซึ้งในพระคุณอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนา ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาร่วมเป็นกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์และกรุณาตรวจสอบแก้ไข ให้ข้อเสนอแนะ ในการทำวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ตลอดจนคณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ที่เป็น ประโยชน์แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่ได้ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม อาจารย์ธนยศ พุทธพงศ์ และ ดร.เมอริลิณณ์ ธีวรวิณณ์ ที่ได้กรุณาตรวจสอบ ให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะในการแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยที่ให้การสนับสนุน ช่วยเหลือในการทำวิจัยในครั้งนี้และขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/14 ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงลงได้

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่น สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกคน ที่ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ตลอด ระยะเวลาที่ได้เรียนร่วมกันมา และขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่ให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดการทำวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ พี่น้องและครอบครัวทุก ๆ คนของผู้วิจัย ที่คอยให้กำลังใจและให้การสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีตลอดในการทำวิจัยจนสำเร็จการศึกษา และผู้วิจัยขอระลึกถึงพระคุณของครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และอบรมสั่งสอนผู้วิจัยตั้งแต่นั้นในอดีตจนถึงปัจจุบัน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
คำถามการวิจัย.....	9
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	9
สมมติฐานการวิจัย.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	12
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	13
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และ หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่ม สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย (ฉบับปรับปรุงปี 2564)14	
1.1 สาระที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพล ศึกษาประกอบด้วย.....	15
1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	16
1.3 คุณภาพนักเรียน.....	16

1.4	วิสัยทัศน์.....	17
1.5	หลักการ	18
1.6	จุดมุ่งหมาย.....	18
1.8	คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	20
1.9	คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม	20
1.10	โครงสร้างรายวิชา.....	21
2.	หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	22
2.1	ความหมายของพลศึกษา.....	22
2.2	จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	23
2.3	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	24
3.	หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นกีฬาออกก๊และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	26
3.1	ประวัติกีฬาออกก๊.....	26
3.2	ทักษะการฝึกกีฬาออกก๊.....	27
3.3	แบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาออกก๊.....	35
3.4	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬาออกก๊.....	47
4.	หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	50
4.1	ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	50
4.2	รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	51
4.3	องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	52
4.4	แนวคิดทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ	53
4.5	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)	55

4.6 การจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)	58
4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT).....	59
5. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	61
5.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม.....	61
5.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม.....	62
5.3 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม.....	63
5.4 การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม.....	64
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม	71
6. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	72
6.1 ความหมายของความพึงพอใจ.....	72
6.2 แนวคิดความพึงพอใจ.....	72
6.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจ.....	74
6.4 การวัดความพึงพอใจ.....	74
6.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ.....	75
สรุป.....	77
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
1. กลุ่มเป้าหมาย	78
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	78
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	78
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	81
5. การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	100
6. การวิเคราะห์ข้อมูล	103

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	105
1. ผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาฮอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	105
2. ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	108
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน.....	111
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	116
1. สรุปผลการวิจัย	117
2. อภิปรายผลการวิจัย	117
3. ข้อเสนอแนะ.....	123
3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	123
3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	124
รายการอ้างอิง	125
ภาคผนวก.....	130
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย และหนังสือเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	131
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	136
ภาคผนวก ค การประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือและความเชื่อมั่น	222
ภาคผนวก ง ข้อมูลที่เก็บได้จากกลุ่มเป้าหมาย	233
ภาคผนวก จ ภาพการดำเนินการจัดการเรียนรู้.....	253
ประวัติผู้เขียน.....	256

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางแสดงโครงสร้างรายวิชา.....	21
ตารางที่ 2 แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม.....	65
ตารางที่ 3 พฤติกรรมบ่งชี้หลักตามระดับสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นที่มระดับช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3).....	66
ตารางที่ 4 ตารางแบบสังเกตพฤติกรรม.....	70
ตารางที่ 5 รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558).....	79
ตารางที่ 6 รูปแบบการวิจัยแบบวิจัยเชิงทดลองตามลำดับเวลา (Time series experimental design) (นิโลบล นิมกักรัตน์, 2543).....	80
ตารางที่ 7 รูปแบบการวิจัยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันOne – Short Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558).....	81
ตารางที่ 8 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน.....	82
ตารางที่ 9 ตารางแสดงปัญหาและการปรับปรุง.....	85
ตารางที่ 10 ตารางกำหนดแบบสังเกตพฤติกรรม.....	92
ตารางที่ 11 ตารางเกณฑ์การให้คะแนน.....	92
ตารางที่ 12 กำหนดเนื้อหาแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน.....	96
ตารางที่ 13 สรุปการดำเนินการ.....	102
ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเลี้ยงลูกออกกั ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน.....	106
ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบทักษะการผลักลูกออกกั ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน.....	106

ตารางที่ 16 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	107
ตารางที่ 17 ผลการเปรียบเทียบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	107
ตารางที่ 18 ผลการเปรียบเทียบทักษะการตีลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	107
ตารางที่ 19 สรุปผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาชอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	108
ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการทำงานเป็นทีมในภาพรวมจำแนกตามครั้งของการวัด.....	109
ตารางที่ 21 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	112
ตารางที่ 22 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย	132
ตารางที่ 23 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาชอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.223	
ตารางที่ 24 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบทักษะกีฬาชอกกี้.....	225
ตารางที่ 25 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะกีฬาชอกกี้.....	227
ตารางที่ 26 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม	228
ตารางที่ 27 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	231
ตารางที่ 28 ผลการทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	234
ตารางที่ 29 ผลการทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	236
ตารางที่ 30 ผลการทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	238

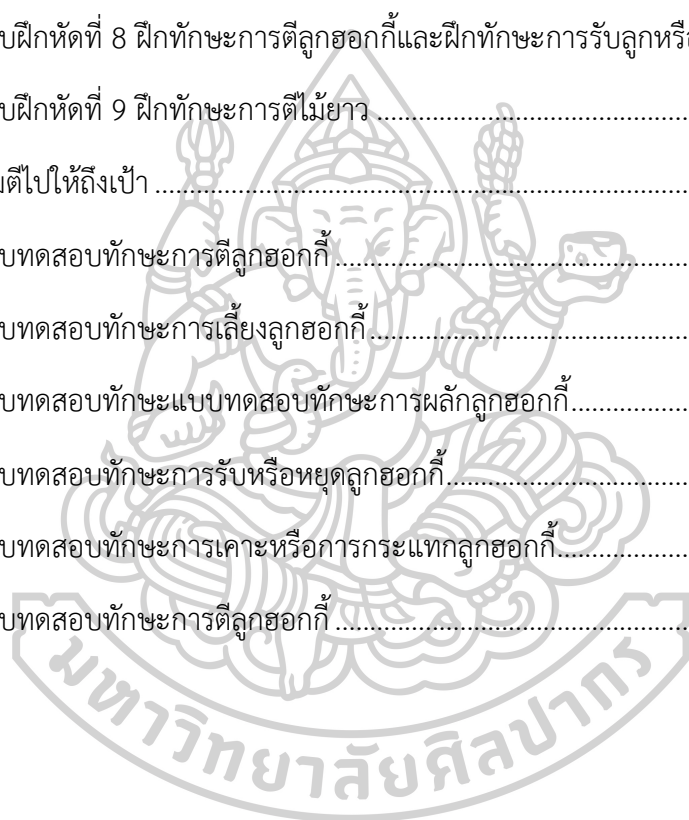
ตารางที่ 31 ผลการทดสอบทักษะการตัดหรือการกระแทกลูกชอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	240
ตารางที่ 32 ผลการทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	242
ตารางที่ 33 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมครั้งที่ 1 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)	244
ตารางที่ 34 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมครั้งที่ 2 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ทักษะการผลัดลูกชอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คำนวณค่าเฉลี่ย (μ)	246
ตารางที่ 35 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมครั้งที่ 3 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การตีลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ).....	249
ตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการทำงานเป็นทีมในภาพรวมจำแนกตามครั้งของการวัด.....	252



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
ภาพที่ 2 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ (Dribbling).....	36
ภาพที่ 3 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้.....	37
ภาพที่ 4 แบบทดสอบทักษะแบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้ (Push Test).....	38
ภาพที่ 5 แบบทดสอบทักษะแบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้.....	39
ภาพที่ 6 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ (Fielding)ชาตรี พรหมพุท (2555 : 80).....	41
ภาพที่ 7 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้.....	42
ภาพที่ 8 แบบทดสอบทักษะการเคาะหรือการกระแทกลูกชอกกี้ (Tap Test) ชาตรี พรหมพุท (2555 : 78).....	43
ภาพที่ 9 แบบทดสอบทักษะการเคาะหรือการกระแทกลูกชอกกี้.....	44
ภาพที่ 10 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้ (Hit) ชาตรี พรหมพุท (2555 : 77).....	45
ภาพที่ 11 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้.....	45
ภาพที่ 12 แบบทดสอบ Salalom Sprint and Dribble Test (Slalom SDT) Marije. G. (2548 : 16).....	47
ภาพที่ 13 แบบฝึกหัดที่ 1 ฝึกทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ 1.....	140
ภาพที่ 14 แบบฝึกหัดที่ 3 ฝึกทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ 3.....	141
ภาพที่ 15 เกมเลี้ยงตี่งนะ.....	142
ภาพที่ 16 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้.....	148
ภาพที่ 17 แบบฝึกหัดที่ 4 ฝึกทักษะการผลักลูกชอกกี้ 1.....	157
ภาพที่ 18 แบบฝึกหัดที่ 5 ผลักลูกชอกกี้และการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี้.....	158
ภาพที่ 19 เกมผลักมาทางนี้เธอรับได้ไหม.....	160
ภาพที่ 20 แบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้.....	166

ภาพที่ 21 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี.....	169
ภาพที่ 22 แบบฝึกหัดที่ 6 ฝึกทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี.....	178
ภาพที่ 23 แบบฝึกหัดที่ 7 ฝึกทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี และ ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี.....	179
ภาพที่ 24 เคาะมาทางนี้.....	180
ภาพที่ 25 แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี.....	186
ภาพที่ 26 แบบฝึกหัดที่ 8 ฝึกทักษะการตีลูกชอกกีและฝึกทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี.....	194
ภาพที่ 27 แบบฝึกหัดที่ 9 ฝึกทักษะการตีไม้ยาว	195
ภาพที่ 28 เกมตีไปให้ถึงเป้า	196
ภาพที่ 29 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี.....	202
ภาพที่ 30 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี.....	209
ภาพที่ 31 แบบทดสอบทักษะแบบทดสอบทักษะการผล็ลูกชอกกี.....	211
ภาพที่ 32 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี.....	213
ภาพที่ 33 แบบทดสอบทักษะการเคาะหรือการกระแทกลูกชอกกี.....	215
ภาพที่ 34 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี.....	216



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยขับเคลื่อนสำคัญในการยกระดับการพัฒนาประเทศในทุกมิติไปสู่เป้าหมาย การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วที่ขับเคลื่อนโดยภูมิปัญญาและนวัตกรรมในอีก 20 ปีข้างหน้า ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยจำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาและยกระดับคนในทุกมิติ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562 : 29) ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญด้านการศึกษาในฐานะกลไกหลักในการพัฒนาประเทศมาโดยตลอดและเนื่องจากแผนการศึกษาแห่งชาติฉบับเดิมได้สิ้นสุดลงกระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา จึงได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 ฉบับนี้ขึ้น เพื่อวางกรอบเป้าหมายและทิศทางการจัดการศึกษาของประเทศ โดยมุ่งจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพ พัฒนาระบบการบริหารจัดการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ พัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดงานและการพัฒนาประเทศ

พลศึกษาเป็นสาระการเรียนรู้แขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวที่ต้องบังคับร่างกายและควบคุมจิตใจ เพื่อก่อให้เกิดการใช้พลังงานอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีความรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกายและใช้กีฬาเป็นสื่อในการเรียนรู้ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554) การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา จึงถือว่าเป็นรากฐานที่สำคัญต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน วิชาพลศึกษาสามารถพัฒนาคนได้ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม วิชาพลศึกษาจึงถูกบรรจุเข้าเป็นหลักสูตรหนึ่งของการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ตลอดจนระดับอุดมศึกษา ซึ่งปัจจุบันการพลศึกษาได้พัฒนาเป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางกายให้กับเด็กและเยาวชน มีการเคลื่อนไหวร่างกายที่มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้วิชาพลศึกษาจึงมีความสำคัญเทียบเท่ากับวิชาอื่น ๆ ในหลักสูตรการเรียนการสอนโดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยิ่งกว่านั้นวิชาพลศึกษาได้ถูกบรรจุในสาระและมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งจุดประสงค์ของการเรียนวิชาพลศึกษาในหลักสูตร เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน โดยรวมทั้งทางด้านร่างกาย

จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากความสำคัญของกีฬาข้างต้นโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยได้เห็นถึงความสำคัญของกีฬา และได้เปิดแผนการเรียนที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความถนัดและความสนใจของตนเอง หนึ่งในแผนการเรียนที่โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยได้เปิดสอนก็คือ แผนการเรียนพลานามัย ซึ่งเป็นแผนการเรียนที่เน้นการเรียนเกี่ยวกับสุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งวิชาออกก๊ี่ รหัสวิชา พ20204 เป็นวิชาที่โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยจัดไว้ในหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพลศึกษาเพิ่มเติมให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัยได้เรียน ถูกนำมาจัดการเรียนการสอน เนื่องจากกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยเล็งเห็นว่ากีฬาออกก๊ี่ เป็นกีฬาที่มีความเป็นมาอย่างยาวนาน (โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย, 2564)

กีฬาออกก๊ี่กลางแจ้งมีประวัติศาสตร์การเล่นมาตั้งแต่สมัยโบราณโดยชาวกรีกโรมันเป็นผู้เริ่มเล่น ซึ่งมีหลักฐานปรากฏ 2 ชิ้นด้วยกันคือ ภาพแกะสลักบนหิน และหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชาวกรีก ชาวโรมันสมัยโบราณได้เล่นกีฬานี้กันอยู่แล้ว อุปกรณ์การเล่นและวิธีเล่นคล้ายคลึงกับการเล่นออกก๊ี่กลางแจ้งในสมัยปัจจุบัน แต่แตกต่างกันที่ไม่ตีออกก๊ี่สมัยกรีกและโรมันจะสั้นกว่าในปัจจุบัน ลูกบอลสมัยนั้นทำด้วยหนังภายในอัดด้วยขนสัตว์ กีฬาออกก๊ี่กลางแจ้งได้เข้ามาสู่ประเทศไทยโดยชาวเปอร์เซียสมัยกรุงศรีอยุธยา หลังจากนั้นนายสำอางค์ พวงบุตร ได้นำมาสอนสู่สถาบันการศึกษา และเผยแพร่สู่สถาบันการศึกษาอื่นๆ และในปัจจุบันกีฬาประเภทนี้ได้การจัดการเรียนรู้ตามสถาบันการศึกษาต่าง ๆ รวมทั้งในระดับโรงเรียน (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563 : 28) และกีฬาออกก๊ี่เป็นวิชาที่โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยได้ถูกนำมาจัดการเรียนรู้ไว้ในหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพลศึกษาเพิ่มเติมให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัยได้เรียน

การเริ่มต้นของการฝึกหัดเล่นกีฬาออกก๊ี่ ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้และฝึกทักษะพื้นฐานเพื่อนำไปสู่ทักษะขั้นต่อไป เช่น การจับไม้ การยืน การกลับหน้าไม้ การดักบอล เป็นต้น (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563 : 40) และกีฬาออกก๊ี่เป็นกีฬาที่สามารถเล่นได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง แต่ต้องอาศัยทักษะพื้นฐานเป็นสำคัญ จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาออกก๊ี่ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการบรรยายและสาธิต นักเรียนมักจะทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง ส่งผลทำให้ นักเรียนมีทักษะพื้นฐานกีฬาออกก๊ี่อยู่ในเกณฑ์ปานกลางไปจนถึงต่ำอยู่ 5 ทักษะคือ 1) ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ี่ 2) ทักษะการผลักลูก 3) ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก 4) ทักษะการดักหรือการกระแทก และ 5) ทักษะการตีลูก ซึ่งทักษะกีฬาถือเป็นหัวใจสำคัญของการแข่งขันกีฬาทุกรูปแบบหรือทุกชนิดกีฬาไม่ว่าจะเป็นการเล่นกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาเพื่อการแข่งขันก็ตาม การฝึกทักษะกีฬา

เบื้องต้นในกีฬาออกก๊ิกก็เช่นเดียวกัน (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563) อีกทั้งครูยังใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นการอธิบายและสาธิต การจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่มุ่งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบทเรียนกับนักเรียน ไม่ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และการจัดการเรียนรู้แบบเดิมส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม มีหลายงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนในยุคปัจจุบันว่ามีลักษณะนิสัยที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมแบบกลุ่มที่มีการแข่งขัน มีความท้าทายและรวมถึงมีความสุขสนุกสนาน เนื่องจากผู้เรียนจะมีโอกาสในการพูดคุยแลกเปลี่ยน รวมถึงให้ข้อมูลป้อนกลับและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในเรื่องต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว ซึ่งการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับลักษณะนิสัยของผู้เรียนจะช่วยส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ความสามารถในการทำงานเป็นทีมก็เป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะส่งผลเกิดความสำเร็จในการเล่นกีฬา และการพัฒนาทักษะ การร่วมกันทำงานก็เป็นการนำความสามารถของทุกคนมารวมกัน ได้ร่วมกันคิด ร่วมกันแก้ปัญหา ซึ่งการทำกิจกรรมเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ประสบความสำเร็จได้มากกว่าการทำงานคนเดียว

ดังนั้นการที่จะพัฒนาทักษะกีฬาออกก๊ิกและการความสามารถในการทำงานเป็นทีม ครูจึงต้องพยายามแสวงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และการจัดการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จ รูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ได้รับความสะดวกและง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คือ การจัดการเรียนรู้ที่แบ่งเป็นนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบลดความสามารถและเพศ มีการให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง และผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด (นิธินันท์ กลั่นควัฒน์, 2559 และ วรณวิไล ภัคศิริรักษ์, 2562)

จากงานวิจัย วายุ กาญจนศร, ธนากร ศรีชาพันธุ์ และโรจพล บุรณรักษ์ (2559) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อทักษะการเล่นตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน และความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สุนันท์ หิรัตพรม (2561) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิส ตามแนวการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วรณวิไล ภัคศิริรักษ์ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46

จังหวัดชัยนาท จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เทคนิค การเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอลและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 4 และวิชมัย ญาณกร (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็น ทีมของนักเรียนนายสิบทหารบก เหล่าทหารช่าง โดยใช้กรณีศึกษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์ จาก งานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกม แข่งขัน สามารถช่วยพัฒนาทักษะ ผลการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์และความสามารถในการทำงานเป็นทีมใน การเรียนได้

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ โดย ใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เลื่อนหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทักษะกีฬาออกก๊ ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาออกก๊ ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ ทักษะการผลักลูก ทักษะการตีลูกออกก๊ ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ และทักษะการรับหรือหยุดลูกออกก๊ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมในการจัดการ เรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงาน เป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า เรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

การจัดการเรียนรู้ที่ครูพลศึกษาดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามปกติ คือ การจัดการเรียนรู้ด้วย วิธีการอธิบายและสาธิตจะแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน การนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน 2) ชี้อธิบายและสาธิต การสอนเป็นขั้นที่มีความสำคัญสูงสุด สำหรับการสอนพลศึกษา ที่ต้องอาศัยกระบวนการของการใช้ความรู้และเทคนิคของผู้สอนอย่างมาก 3) ชี้นำปฏิบัติ การฝึกปฏิบัติเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับการสอนและมีความสำคัญเท่าเทียมกับ การสอน 4) ชี้นำไปใช้ เพื่อให้ให้นักเรียนนำทักษะที่เรียนไปแล้วมาทดลอง ใช้ในสภาพการณ์ต่างๆ แล้ว เกิดความสนุกสนานร่วมกับเพื่อนๆ และ 5) ชี้นำสรุป เพื่อสรุปผลเกี่ยวกับการเรียน การสอนหรือเพื่อ สร้างมโนทัศน์เป็นครั้งสุดท้าย เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติสุขนิสัยที่ดี (วิสูตร กองจินดา, 2530; วาสนา คุณาอภิสิทธิ์, 2539; กรมวิชาการ, 2551; จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู, 2562 และ วรณวิไล

ภักดีศรีรักษ์, 2562) สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก็และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นที่ 2 ชื่อนอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ชื่อนปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ขั้นที่ 4 ชื่อนนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล และขั้นที่ 5 ชื่อนสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม

2. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คือ การจัดการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบละความสามารถและเพศ มีการให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง และผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ประกอบไปด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ เป็นการให้ความรู้ใหม่ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต 2) การจัดทีม การจัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ 3) เกม กิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเป็นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียน และ 4) การแข่งขัน จัดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในช่วงท้ายกิจกรรม มีการให้สะสมแต้มและมีรางวัล (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558; นิธินันท์ กลั่นคูวัฒน์, 2559; วรณวิไล ภักดีศรีรักษ์, 2562; และ ทิศนา แคมมณี, 2564) สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก็และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นที่ 2 ชื่อนอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ชื่อนปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ขั้นที่ 4 ชื่อนนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล และขั้นที่ 5 ชื่อนสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม

3. แนวคิดเกี่ยวกับทักษะกีฬาฮอกกี้

การเริ่มต้นของการฝึกหัดเล่นกีฬาฮอกกี้ ผู้เล่นจะต้องเรียนรู้และฝึกทักษะพื้นฐานเพื่อนำไปสู่ทักษะขั้นต่อไป เช่น การจับไม้ การยืน การกลับหน้าไม้ การดักบอล เป็นต้น (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563) และกีฬาฮอกกี้เป็นกีฬาที่สามารถเล่นได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง แต่ต้องอาศัยทักษะพื้นฐานเป็นสำคัญ จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาฮอกกี้ผลการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีทักษะพื้นฐานกีฬาฮอกกี้ที่อยู่ในเกณฑ์ปานกลางไปจนถึงต่ำอยู่ 5 ทักษะ คือ 1) ทักษะการเลี้ยงลูก คือ ความสามารถในการใช้หน้าไม้ในการสัมผัสกับลูกฮอกกี้ และพาลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ต้องการ 2) ทักษะการผลักลูก คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ลากลูกหรือผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ 3) ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ป้องกันหรือสกัดกั้น เพื่อให้ลูกฮอกกี้หยุดในตำแหน่งที่ต้องการ 4) ทักษะการดักหรือการกระแทก คือ ความสามารถในการตีลูกฮอกกี้ โดยไม่ต้องเปลี่ยนการจับไม้ ใช้ไม้ดักหรือกระแทกได้เลย สามารถทำให้ผู้เล่นตีลูกบอลได้อย่างรวดเร็ว และ 5) ทักษะการตีลูก คือ การส่งลูกฮอกกี้ไปในทิศทางที่ต้องการ ซึ่งมีวิธีการคือใช้มือทั้งสองจับไม้ในลักษณะมือชิดกัน เหยียดไม้ลงมาตีลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ จะใช้เมื่อต้องการจะส่งลูกให้ได้ระยะทางที่ไกล ๆ ซึ่งทักษะกีฬาถือเป็นหัวใจสำคัญของการแข่งขันกีฬาทุกรูปแบบหรือทุกชนิดกีฬา ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกีฬาเพื่อการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาเพื่อการแข่งขันก็ตาม การฝึกทักษะกีฬาเบื้องต้นในกีฬาฮอกกี้ก็เช่นเดียวกัน (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563) จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นทักษะที่ผู้วิจัยสนใจที่จะจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยประกอบไป 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นที่ 2 ชี้อธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ด้านความรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ชี้นำปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบอิสระความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ขั้นที่ 4 ชี้นำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล และขั้นที่ 5 ชี้นำสรุปร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม การจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันคือ กระบวนการการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบอิสระความสามารถและเพศ มี

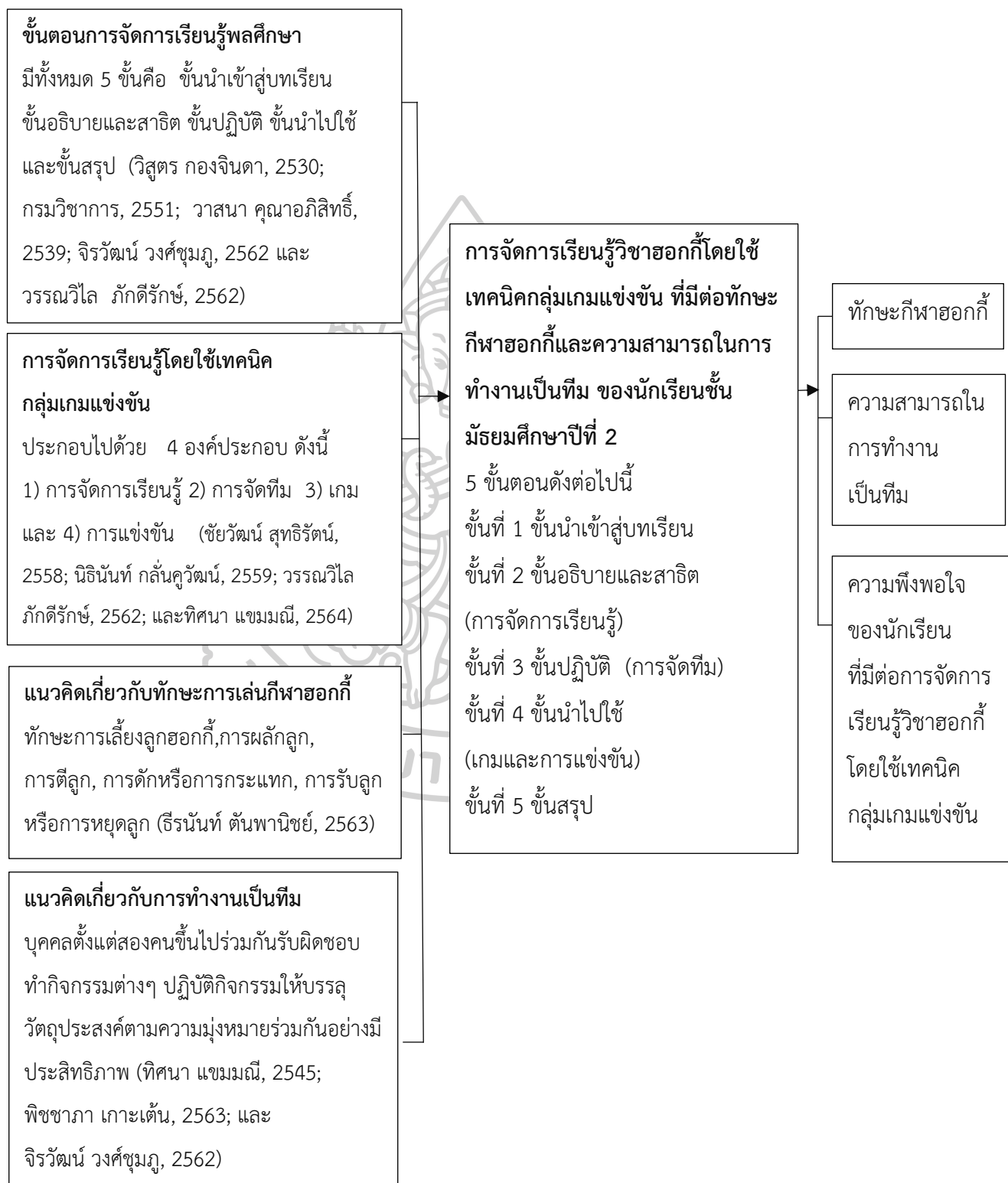
การให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558; นิธินันท์ กลั่นคูวัฒน์, 2559; วรรณวิไล ภักดีรักษ์, 2562; และ ทิศนา แคมมณี, 2564)

5. แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

การทำงานเป็นทีม คือ การที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมกันรับผิดชอบทำกิจกรรมต่างๆ ปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามความมุ่งหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพสมาชิกในทีม ยอมรับความแตกต่างของสมาชิกในทีม รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ มีกระบวนการทำงานแบบร่วมมือร่วมพลัง มีการสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง การทำงานเป็นทีมนี้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นการรวมบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ และ ศักยภาพที่แตกต่างกัน เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันช่วยกันทำงานต่างๆ ที่ซับซ้อนให้สำเร็จลุล่วงได้ และองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วยการมีส่วนร่วมของทีมในการวางแผนการทำงาน ร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำงาน สมาชิกในทีมมีความรับผิดชอบต่องานที่ตนเองได้รับ ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ในการทำกิจกรรมจะร่วมกันทำงานให้สมบูรณ์ในเวลาที่กำหนดและ มีความภาคภูมิใจในผลสำเร็จของทีม (ทิศนา แคมมณี, 2564; พิชชาภา เกาะตัน, 2563; และ จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู, 2562)



จากกรอบแนวคิดในการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. ทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน มีพัฒนาการสูงขึ้นหรือไม่
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

สมมติฐานการวิจัย

1. หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะกีฬาออกก๊สูงกว่าก่อนเรียน
2. หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่สูงขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัย โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาครสมุทรสงครามภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 28 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ทักษะกีฬาออกกั

2.2.2 ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

3. ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา วิชาออกกัในรายวิชาเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกกัและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีขอบเขตของเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องทักษะกีฬาออกกั ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาออกกัดังต่อไปนี้ ทักษะการเลี้ยงลูกออกกั ทักษะการผลัดลูก ทักษะการรับหรือหยุดลูกออกกั ทักษะการตักหรือการกระแทกลูกออกกั และ ทักษะการตีลูกออกกั มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมในผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกกัและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4. ระยะเวลา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทดลองภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ ใช้ระยะเวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียนใช้เวลา 2 ชั่วโมง และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งทดสอบหลังเรียนรวม 10 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน หมายถึง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบคละความสามารถและเพศ มีการให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกกัและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน

ดังต่อไปนี้ ชั้นที่ 1 ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ชั้นที่ 2 ชั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ความรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต ชั้นที่ 3 ชั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ชั้นที่ 4 ชื่อนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล และชั้นที่ 5 ชั้นสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม

2. ทักษะกีฬาออกก๊ หมายถึง การแสดงความสามารถในการเล่นกีฬาออกก๊ ประกอบไปด้วย

1) ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ 2) ทักษะการผลักลูก 3) ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก 4) ทักษะการตักหรือการกระแทก และ 5) ทักษะการตีลูก ซึ่งสามารถวัดและประเมินได้โดยใช้แบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ 5 แบบทดสอบที่ผู้วิจัยปรับให้เหมาะกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นเครื่องมือวัด

3. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมกันรับผิดชอบทำกิจกรรมต่างๆ ปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามความมุ่งหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพสมาชิกในทีมยอมรับความแตกต่างของสมาชิกในทีม รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ มีกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง มีการสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวัดคือแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยใช้เป็นแบบสังเกตพฤติกรรม ในขั้นตอนที่ 4 ของการจัดการเรียนรู้ โดยทำการประเมิน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง และ 3) การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง

4. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้านจำนวน 20 ข้อ และแบ่งระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับและในทางตรงกันข้ามหากความต้องการของบุคคลไม่ได้รับการตอบสนองก็จะเกิดความไม่พึงพอใจ

5. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัย โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาครสมุทรสงคราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนสามารถนำแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันไปใช้ในการเรียนวิชาต่าง ๆ เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ วิชาคณิตศาสตร์ เป็นต้น
2. นักเรียนมีแนวทางในการพัฒนาทักษะของตนเองในด้านกีฬาออกก๊และนำไปพัฒนาในทักษะกีฬาอื่น ๆ ได้ เช่น ทักษะการเลี้ยงลูกในกีฬาฟุตบอล ทักษะการอันเตอร์วอลเลย์บอล เป็นต้น
3. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สามารถส่งเสริมทักษะในกีฬาต่าง ๆ
4. ครูผู้สอนวิชาออกก๊ได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม
5. โรงเรียนได้แนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย โดยค้นคว้าจากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้วิจัยเรียบเรียงลำดับหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และ หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย (ฉบับปรับปรุงปี 2564)

- 1.1 สารที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้
- 1.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้
- 1.3 คุณภาพนักเรียน
- 1.4 วิสัยทัศน์
- 1.5 หลักการ
- 1.6 จุดมุ่งหมาย
- 1.7 สมรรถนะสำคัญของนักเรียน
- 1.8 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 1.9 คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม
- 1.10 โครงสร้างรายวิชา

2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

- 2.1 ความหมายของพลศึกษา
- 2.2 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
- 2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

3. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นกีฬาฮอกกี้และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 3.1 ประวัติกีฬาฮอกกี้
- 3.2 ทักษะการฝึกกีฬาฮอกกี้
- 3.3 แบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้
- 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับกีฬาฮอกกี้

4. หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

(Team – Games Tournament : TGT) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 4.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 4.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 4.4 แนวคิดทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ
- 4.5 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)
- 4.6 การจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)
- 4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)

5. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 5.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม
- 5.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม
- 5.3 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม
- 5.4 การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม
- 5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม

6. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 6.1 ความหมายของความพึงพอใจ
- 6.2 แนวคิดความพึงพอใจ
- 6.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจ
- 6.4 การวัดความพึงพอใจ
- 6.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และ หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย (ฉบับปรับปรุงปี 2564)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงการเสริมสร้างสุขภาพ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน สุขศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้าน

ความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติ เกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน พลศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวการออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนา โดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพ เพื่อสุขภาพและกีฬา สุขศึกษาและพลศึกษาจึงเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพจนมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดีโดยให้มีทั้งความรู้ความเข้าใจ ทักษะหรือกระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ตามแนวคิดของการจัดการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 คือ ผู้เรียนเกิดการพัฒนาที่เป็นองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ในการเรียนพลศึกษา ผู้เรียนจะได้เข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลาย ทั้งของไทยและสากลกิจกรรมต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลตามศักยภาพด้าน การเจริญเติบโตและพัฒนาการทางกาย ได้ปรับปรุงสุขภาพและสมรรถภาพทางกายเกิดการพัฒนากลไกอย่างเต็มที่ ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการฝึกตนเองตาม กฎ กติกา ระเบียบ และหลักการทางวิทยาศาสตร์ ได้แข่งขันและได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม ได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองโดยตรงตามความถนัดและความสนใจ ได้ค้นหาความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กีฬา กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมสร้างเสริมสุขภาพทางกายและรักการออกกำลังกาย (กรมวิชาการ, 2544)

1.1 สารที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาประกอบด้วย

การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ ปัจจัยที่มีผลต่อการเจริญเติบโต ความสัมพันธ์เชื่อมโยงในการทำงานของระบบต่างๆของร่างกาย รวมถึงวิธีปฏิบัติตนเพื่อให้เจริญเติบโตและมีพัฒนาการที่สมวัย

ชีวิตและครอบครัว นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องคุณค่าของตนเองและครอบครัว การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ความรู้สึทางเพศ การสร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น สุขปฏิบัติทางเพศ และทักษะในการดำเนินชีวิต

การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาในรูปแบบต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคล และประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งไทยและสากล การปฏิบัติตามกฎ กติกา ระเบียบ และข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และกีฬา และความมีน้ำใจนักกีฬา

การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลัก และวิธีการเลือกบริโภคอาหาร ผลิตภัณฑ์และบริการสุขภาพ การสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ และการป้องกันโรคทั้งโรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อ

ความปลอดภัยในชีวิต นักเรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ ทั้งความเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ ความรุนแรง อันตรายจากการใช้ยาและสารเสพติด รวมถึงแนวทาง ในการสร้างเสริมความปลอดภัยในชีวิต

1.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กำหนดสารและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษาดังนี้

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการ ดำเนินชีวิต

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่าง สม่าเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมใน สุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

1.3 คุณภาพนักเรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1) เข้าใจและเห็นความสำคัญของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่มี ต่อสุขภาพและชีวิตในช่วงวัยต่าง ๆ

2) เข้าใจ ยอมรับ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ ความเสมอภาคทางเพศ สร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น และตัดสินใจ แก้ปัญหาชีวิตด้วยวิธีการที่เหมาะสม

3) เลือกกินอาหารที่เหมาะสม ได้สัดส่วน ส่งผลดีต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการตามวัย

4) มีทักษะในการประเมินอิทธิพลของเพศ เพื่อน ครอบครัว ชุมชนและวัฒนธรรมที่มีต่อ เจตคติ ค่านิยมเกี่ยวกับสุขภาพและชีวิต และสามารถจัดการได้อย่างเหมาะสม

5) ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพและการเกิดโรค อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง รู้จักสร้างเสริมความปลอดภัยให้แก่ตนเอง ครอบครัว และ ชุมชน

6) เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริม สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนาน และปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ

7) แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรค การดำรง สุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิต ที่มีสุขภาพดี

8) สำนึกในคุณค่า ศักยภาพและความเป็นตัวของตัวเอง

9) ปฏิบัติตามกฎ กติกา หน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความ ร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ ด้วยความมุ่งมั่นและมีน้ำใจนักกีฬา จนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชม และสนุกสนาน

1.4 วิสัยทัศน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา จัดการศึกษาโดยเน้นการมีส่วนร่วม เพื่อมุ่งเน้น ให้นักเรียน มีภาวะของมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้ง สมรรถภาพทางกาย เพื่อสุขภาพและกีฬา มีเจตคติ และค่านิยมที่เหมาะสมต่อการเข้าร่วมกิจกรรม ทางกายและกีฬา มีน้ำใจนักกีฬา มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติ ที่จะเป็นการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ โดยมุ่งเน้นจิตสำนึกเป็นพลเมืองไทยและเป็น พลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

1.5 หลักการ

- 1) พัฒนาความรู้ความสามารถทางสุขศึกษาและพลศึกษาตามศักยภาพของนักเรียน และสามารถนำไปเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และเป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาต่อ
- 2) จัดทำหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้เวลาและการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน
- 3) จัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายต่อเนื่อง นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีความสุข
- 4) จัดแผนการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ตามความถนัดและความสนใจ
- 5) พัฒนาบุคลากรของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ให้มีความรู้และทักษะ ตลอดจนนำประสบการณ์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วม และความต้องการของนักเรียนเป็นหลัก
- 6) มีการนิเทศและติดตามอย่างเป็นระบบในด้านการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เพื่อการพัฒนา
- 7) การจัดการเรียนรู้โดยการสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม การมีน้ำใจนักกีฬาในทุกรายวิชา อย่างเป็น รูปธรรม จัดกิจกรรมวิชาการด้านสุขศึกษาและพลศึกษาให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬา พัฒนาความเป็นเลิศด้านกีฬา และได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ตามความถนัดและความสนใจ
- 8) จัดกิจกรรมนำเสนอผลงานนักเรียน และครูในงานนิทรรศการทางวิชาการภายในโรงเรียน
- 9) สนับสนุน ส่งเสริมให้ครูผลิตสื่อและนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาการเรียนรู้
- 10) จัดกิจกรรมส่งเสริม พัฒนานักเรียนที่มีความสามารถ และช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหา ด้านการเรียน สุขศึกษาและพลศึกษา
- 11) มีการวัดผลและประเมินผลตามสภาพจริง ด้วยวิธีการที่หลากหลายให้ครอบคลุมทั้งทางด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ สมรรถนะสำคัญของนักเรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถภาพทางกาย ที่สัมพันธ์กับสุขภาพ

1.6 จุดมุ่งหมาย

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ และนักเรียนมีคุณภาพตามเกณฑ์ของคุณภาพนักเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

- 1) มีคุณภาพตามเกณฑ์ของคุณภาพนักเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

- 2) มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตาม หลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 3) มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
- 4) มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
- 5) มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตาม ระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
- 6) มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.7 สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มุ่งพัฒนานักเรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

- 1) **ความสามารถในการสื่อสาร** เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการ ใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจา ต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มี ต่อตนเองและสังคม
- 2) **ความสามารถในการคิด** เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้าง องค์ความรู้หรือ สารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
- 3) **ความสามารถในการแก้ปัญหา** เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจ ความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการ ป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อ ตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
- 4) **ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ ร่วมกัน ในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและ ความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความขัดแย้ง

ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

1.8 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ 1) รักชาติ ศาสน์กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย และ 8) มีจิตสาธารณะ

1.9 คำอธิบายรายวิชาเพิ่มเติม

คำอธิบายรายวิชาฮอกกี

วิชา ฮอกกี รหัสวิชา พ20204

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

เวลา 40 ชั่วโมง จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ศึกษาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ประโยชน์และคุณค่า หลักการเล่นด้วยความปลอดภัย มารยาทของผู้ดูและผู้เล่น การเก็บรักษาอุปกรณ์ นำหลักการทางวิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหวไปใช้ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาสอกกี้ มีทักษะทางกีฬาสอกกี้ การปฏิบัติตามกฎ กติกา เข้าเล่นด้วยความปลอดภัยและสนุกสนาน มีน้ำใจนักกีฬาและมีสมรรถภาพทางกายและทางจิตใจที่ดี เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ และเห็นคุณค่าของกีฬาสอกกี้และสามารถนำความรู้ไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ฝึกปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาสอกกี้ ทักษะการถือไม้ ทักษะการจับไม้วิ่ง ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ ทักษะการผลัดลูก ทักษะการตีลูกฮอกกี้ ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ ทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้ ทักษะการครอบครองบอล ทักษะการป้องกัน ทักษะการรุก และทักษะการยิงประตูผ่านการทำกิจกรรมเดี่ยวและกลุ่ม ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ทักษะ สามารถสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ สามารถตัดสินใจ นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไปใช้ในการแข่งขันได้อย่างปลอดภัย มีจิตวิทยาและมีจริยธรรม

จำนวน 5 ผลการเรียนรู้

- 1) บอกประวัติความเป็นมาของกติกาสอกกี้
- 2) อธิบายการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย
- 3) บอกและอธิบายกฎ กติกา และปฏิบัติตามกฎกติกา
- 4) ลงมือปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี้
- 5) ตระหนักและเห็นคุณค่าของการเล่นกีฬาฮอกกี้

1.10 โครงสร้างรายวิชา

วิชา ฮอกกี้ รหัสวิชา พ20204 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
แผนการเรียนพลาณามัย อัตราส่วนคะแนน 80:20 เวลา 2 ชั่วโมง/สัปดาห์ 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน
จำนวน 1 หน่วยกิต

ตารางที่ 1 ตารางแสดงโครงสร้างรายวิชา

ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
1	ทำความ รู้จักกีฬา ฮอกกี้	1. บอกประวัติความ เป็นมาของกติกา ฮอกกี้	การเรียนรู้ถึงประวัติความเป็นมา ประโยชน์ ที่ได้รับตลอดจนมารยาทของผู้เล่น ผู้ดูที่ดี การเก็บรักษาอุปกรณ์ และการเล่นด้วย ความปลอดภัยเป็นเป้าหมายสำคัญของการ เล่นกีฬาฮอกกี้	4	5
2	สมรรถภาพ	2. อธิบายการ เสริมสร้าง สมรรถภาพทางกาย	การมีสมรรถภาพทางกายที่ดีจะนำไปสู่การ มีสุขภาพที่แข็งแรงและสามารถปฏิบัติ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ	2	5
3	กฎและ กติกา	3. บอกและอธิบาย กฎ กติกา และ ปฏิบัติตามกฎกติกา	กติกาที่สำคัญประกอบด้วยกติกาที่เกี่ยวข้อง กับสิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ ผู้เข้าร่วมแข่งขัน รูปแบบการแข่งขัน ลักษณะการเล่น การหยุดการแข่งขัน การ หยุดพัก การปฏิบัติของผู้ร่วมแข่งขัน ผู้ ตัดสินและสัญญาณของผู้ตัดสินและผู้ช่วย	4	5
4	ทักษะกีฬา ฮอกกี้	4. ลงมือปฏิบัติ ทักษะพื้นฐานของ	ทักษะที่ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญผู้เล่นต้องมีการ เตรียมความพร้อมที่ดี ปฏิบัติตาม	18	35

ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
		กีฬาฮอกกี้	กระบวนการเรียนรู้และรูปแบบวิธีที่ถูกต้อง		
5	การแข่งขัน	5. ตระหนักและเห็น คุณค่าของการเล่น กีฬาฮอกกี้	เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นกีฬา ฮอกกี้ ผ่านการเล่นเกมเป็นทีม มีการนำเอา ทักษะไปใช้ในการออกกำลังกายอย่าง ต่อเนื่องสามารถฝึกและนำไปใช้ให้ถูก จังหวะและเวลา	8	10
ระหว่างภาค			ก่อนกลางภาค	18	30
			กลางภาค	2	20
			หลังกลางภาค	18	30
ปลายภาค			รวม	38	80
			ปลายภาค	2	20
รวม				40	100

จากตารางโครงสร้างรายวิชาฮอกกี้ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิจัยในหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทักษะกีฬาฮอกกี้ ซึ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติทักษะ พื้นฐานของกีฬาฮอกกี้ ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ ทักษะการผลัดลูก ทักษะการตีลูกฮอกกี้ ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ และทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2

2. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

2.1 ความหมายของพลศึกษา

สิทธิศักดิ์ บุญหาญ (2558 : 25) กล่าวว่า พลศึกษา คือ การศึกษาแขนงหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์และความมุ่งหมายเช่นเดียวกับการศึกษาแขนงอื่นๆ คือ วิชาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้มีการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ จะแตกต่างจากวิชาการอื่นๆ ตรงที่วิธีการและสื่อที่จะนำมาใช้ พลศึกษาใช้กิจกรรมการออกกำลังกาย หรือการเล่นกีฬาเป็น สื่อในการเรียน และพัฒนาการ โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษา

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 10) พลศึกษา หมายถึง การศึกษาแขนงหนึ่งที่ใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวของร่างกายในการส่งเสริมให้ผู้เรียนมี พัฒนาการแบบองค์รวม คือ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญาและด้านสังคม โดยใช้ กิจกรรมการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ที่ได้คัดเลือกแล้วเป็นสื่อในการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนควรได้ลงมือ ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองตามศักยภาพของแต่ละคน

จาตุรนต์ มหากนก (2562 : 12) พลศึกษาคือศาสตร์ แขนงหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายมุ่งเน้นพัฒนา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยใช้กิจกรรมทางกายเป็นสื่อ

จากการศึกษาความหมายของพลศึกษาสามารถสรุปได้ว่าพลศึกษา เป็นการศึกษาแขนงหนึ่งที่ใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวของร่างกายผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม

2.2 จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา คือ มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่ต้องควบคุมร่างกายและจิตใจในการทำกิจกรรมทางกาย การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬา ช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตสมวัย มีสุขภาพดี มีระเบียบ วินัย อดทน สร้างสรรค์ความสามัคคี มีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 10) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา คือ การเรียนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการ ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ด้านสมรรถภาพทางกาย ด้านทักษะการปฏิบัติ ด้านคุณธรรมจริยธรรม และด้านเจตคติ ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ดังนั้นการเรียนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาจึงเป็นกระบวนการการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากการสังเกต และการฝึกปฏิบัติจนเกิดความเคยชิน

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ระดับใหญ่ ดังนี้ 1) จุดมุ่งหมายทั่วไป (General Objectives) เป็นจุดมุ่งหมายระดับปรัชญาของพลศึกษา คือ การมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดพัฒนาการทั้งร่างกาย (ทักษะและสมรรถภาพทางกาย) จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ 2) จุดมุ่งหมายเฉพาะ(Specific Objectives) เป็นการเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ ในลักษณะจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (Behavioral Objectives) ที่ประสงค์จะให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาอย่างชัดเจน ทั้งสังเกตเห็นและประเมินได้ เป็นจุดมุ่งหมายระดับหลักสูตรระดับรายวิชา/หน่วยการเรียนรู้ และระดับชั้นเรียน

ควินันท์ อธิจันทร์รัตน์ (2564 : 16) ได้กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา คือ การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ มีพัฒนาการในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจน การปฏิบัติตนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติ โดยผ่านกระบวนการรูปแบบของพลศึกษา ปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกา รักการออกกำลังกาย มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน มีน้ำใจ นักกีฬา มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีบุคลิกภาพและสุขภาพดีมีคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เป็นต้น

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา คือ การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบต่างๆ อันจะส่งผลทำให้เกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคม และสติปัญญา

2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาไว้ดังต่อไปนี้

วิสูตร กองจินดา (2530 : 92 - 94) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาจะได้ผลดีนั้นควรประกอบไปด้วยขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ 1) ขั้นตอนอุ่นร่างกาย 2) ขั้นตอนอธิบายและสาธิต 3) ขั้นตอนฝึกหัดเพื่อให้มีทักษะ และ 4) ขั้นสรุป

กรมวิชาการ (2551) กล่าวว่า วิธีการสอนที่ครูพลศึกษาใช้กันเป็นปกติ คือ การสอนด้วยวิธีการอธิบายและสาธิตจะแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory Phase) การนำเข้าสู่บทเรียนควรใช้เวลา 3-5 นาที เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นที่ 2 การสอน (Teaching Skill Phase) การสอนเป็นขั้นที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ที่ต้องอาศัยกระบวนการของการใช้ความรู้และเทคนิคของผู้สอนอย่างมาก ขั้นที่ 3 การฝึกหัด (Practice Phase) การฝึกหัดเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับการสอนและมีความสำคัญเท่าเทียมกับการสอน ขั้นที่ 4 การนำไปใช้ (Skill Laboratory Phase) การนำไปใช้เวลาประมาณ 5-7 นาที เพื่อให้นักเรียนนำทักษะที่เรียนไปแล้วมาทดลอง ใช้ในสภาพการณ์ต่างๆ แล้วเกิดความสนุกสนานร่วมกับเพื่อนๆ และขั้นที่ 5 การสรุปและสรุปปฏิบัติ (Closing Phase) ในขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัตินี้ใช้ เพื่อสรุปผลเกี่ยวกับการเรียน การสอนหรือเพื่อสร้างมโนทัศน์เป็นครั้งสุดท้ายเพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติสุขนิสัยที่ดี

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 22) กล่าวว่า ขั้นตอนการสอนวิชาพลศึกษา คือ เพื่อสนองความต้องการของนักเรียน ความ ต้องการของสังคม วิธีการสอนที่ดีมีหลายแบบแต่คำนึงถึงว่าไม่มีวิธีใดที่จะนำไปใช้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้ อย่างมั่นใจ เพราะสภาพการเรียนการสอนแตกต่างกัน ซึ่งวิธีที่ดี

ที่สุด คือวิธีสอนที่ทำให้งานสำเร็จ ลุ่ล่งไปได้ด้วยดี สิ่งที่ครูผู้สอนต้องยึดเป็นหลักปฏิบัติ คือ การช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีสุขภาพดี มีความสุข และมีประโยชน์สำหรับนักเรียน เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของวิชาในแต่ละระดับชั้น และควรตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลการเรียน วิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่นิยมใช้อยู่ คือการสอนแบบอธิบายและสาธิต ซึ่งมีขั้นตอน การสอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนอบอุ่นร่างกาย ขั้นตอนอธิบายและสาธิต ขั้นฝึกหัด ขั้นนำไปใช้ และขั้นสรุปสุขปฏิบัติ

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562 : 50) กล่าวว่า การเรียนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียม ขั้นอธิบาย-สาธิต ขั้นการฝึกหัด ขั้นการนำไปใช้ และขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ ตามลำดับ ซึ่งกระบวนการต่างๆต้องสอดคล้องกับวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก ฯลฯ และต้องจัดให้มีสถานการณ์ที่คล้ายความเป็นจริงและมีความต่อเนื่องเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษาทุกข้อ รวมทั้งต้องมีความสอดคล้องกับลักษณะความต้องการและความแตกต่างของนักเรียนแต่ละระดับชั้น วัย เพศ วุฒิภาวะอีกด้วย

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) การดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษามีความแตกต่างจากการดำเนินการจัดการเรียนรู้รายวิชาอื่นๆ ซึ่งมักเป็นรายวิชาที่สอนในห้องเรียนทั่วไป ที่มีโต๊ะ เก้าอี้ครูกับนักเรียนและวัสดุอื่นๆ ในห้องสี่เหลี่ยมและอยู่ในที่ร่ม การจัดและบริหารชั้นเรียนจึงมักไม่ค่อยแตกต่างกัน แต่สำหรับพลศึกษา นอกจากจะมีความแตกต่างกับการสอนรายวิชาอื่น ๆ แล้ว ในแต่ละรายวิชาของพลศึกษาเองก็มีความแตกต่าง เช่น วิชาว่ายน้ำกับวิชาบาสเกตบอลมีความแตกต่างทั้งอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งแวดล้อมอื่นๆ รวมทั้งทักษะและหลักการเคลื่อนไหว (ในน้ำกับบนบก) วิชายิมนาสติกสอนในร่ม แต่วิชาการกีฬา สอนกลางแจ้ง เป็นต้น ครูพลศึกษาจึงต้องเข้าใจในเรื่องเหล่านี้อย่างลึกซึ้ง เพื่อให้มีความผิดพลาด น้อยที่สุด โดยทั่วไปกระบวนการดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในแต่ละคาบ (50-60 นาที) นิยมแบ่งออกเป็น 4-5 ขั้นตอน ซึ่งสามารถบรรจุจุดประสงค์การเรียนรู้ 5 ด้านได้ครบถ้วน ดังนี้ 1) ขั้นการเตรียมหรือการนำเข้าสู่การเรียน การเตรียมหรือการนำเข้าสู่การเรียนประกอบด้วย 2 กระบวนการย่อย มักใช้เวลาประมาณ 8-10 นาที 2) ขั้นการสอน เป็นขั้นตอนสำคัญโดยเฉพาะการสอนทักษะและหลักการเคลื่อนไหว เป็นขั้นที่ต้องอาศัยความรู้และเทคนิคเฉพาะตัวของครูเป็นอย่างมาก ครูควรเลือกใช้วิธีสอนและกิจกรรมให้ถูกต้องเหมาะสมมากที่สุดและใช้เวลาให้น้อยที่สุด และไม่ควรใช้เวลามากเกินไป ควรใช้เวลาประมาณ 8-10 นาที 3) ขั้นการฝึกหัด เป็นขั้นที่มีความสำคัญมากที่สุด เพราะในขั้นนี้นักเรียนจะได้ ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง เพิ่มเติมจากที่ครูสอนไปโดยใช้ เวลาประมาณ 20-25 นาที 4) ขั้นการนำไปใช้สำคัญต่อการตรวจสอบว่านักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากขั้นการสอน และขั้นการ

ฝึกหัดไปใช้ในสถานการณ์จริงได้หรือไม่ขั้นนี้มุ่งเน้นการแข่งขัน ด้วยการเล่นเกม (Game-based) หรือ การเล่นประเภทพลัด (Relays) เป็นสำคัญ โดยใช้เวลา ประมาณ 8-10 นาที แต่ในบางครั้งอาจรวมกับ ขั้นการฝึกหัดเลขก็ได้ และ 5) ขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการดำเนินการ จัดการเรียนรู้พลศึกษาในชั้นเรียนโดยใช้เวลาประมาณ 8-10 นาทีเป็นขั้นตอนสำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ขั้นตอนในการ จัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ชี้อธิบายและสาธิต 3) ชี้นำปฏิบัติ 4) ชี้นำไปใช้ และ 5) ชี้นำสรุป ในการวิจัยได้นำองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ประกอบไปด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ เป็นการให้ความรู้ ใหม่ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต 2) การจัดทีม การจัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบ คณะความสามารถและเพศ 3) เกม กิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเป็นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหา สารที่ได้เรียน และ 4) การแข่งขัน จัดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในช่วงท้ายกิจกรรม มีการให้ สะสมแต้มและมีรางวัล ไปใส่ในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่ บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นที่ 2 ชี้อธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการ จัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ชี้นำปฏิบัติ (การจัดทีม) การจัดทีม จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบคณะความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ขั้นที่ 4 ชี้นำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจ เช่น เกมง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสารที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุด จะได้รางวัล และขั้นที่ 5 ชี้นำสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม

3. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นกีฬาออกก๊และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ประวัติกีฬาออกก๊

กีฬาออกก๊กลางแจ้งมีประวัติศาสตร์การเล่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยชาวกรีก โรมัน เป็นผู้ เริ่มเล่น ซึ่งมีหลักฐานปรากฏ 2 ชิ้นด้วยกันคือ ภาพแกะสลักบนหิน และหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชาว กรีก ชาวโรมัน สมัยโบราณได้เล่นกีฬานี้กันอยู่แล้ว อุปกรณ์การเล่นและวิธีเล่นคล้ายคลึงกับการเล่น ออกก๊กลางแจ้งในสมัยปัจจุบัน แต่แตกต่างกันที่ไม่ตีออกก๊สมัยกรีกและโรมันจะสั้นกว่าในปัจจุบัน ลูกบอลสมัยนั้นทำด้วยหนัง ภายในอัดด้วยขนสัตว์ กีฬาออกก๊กลางแจ้งได้ถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มี สโมสรสมาชิก มีการจัดการแข่งขันระดับนานาชาติ มีการจัดตั้งองค์กรสหพันธ์ออกก๊นานาชาติขึ้น กีฬาออกก๊กลางแจ้งได้เข้ามาสู่ประเทศไทยโดยชาวเปอร์เซียสมัยกรุงศรีอยุธยา หลังจากนั้น นายสำอังก์ พวงบุตร ได้นำมาสอนสู่สถาบันการพลศึกษา และเผยแพร่สู่สถาบันการศึกษาอื่นๆ โดย โครงสร้างการบริหารองค์กรกีฬาออกก๊มี 3 องค์กร คือ สหพันธ์ออกก๊นานาชาติ (FIH) สหพันธ์ออกก๊

แห่งเอเชีย (AHF) และสมาคมฮอกกี้แห่งประเทศไทย (THA) ซึ่งมีหน้าที่หลัก คือ การจัดการแข่งขัน และส่งเสริมการจัดกิจกรรมของกีฬาสก๊อตทุกๆ รายการ ไม่ว่าจะเป็นกีฬาโอลิมปิก กีฬาชิงแชมป์โลก กีฬาเอเชียนเกมส์และกีฬาซีเกมส์ ทั้งการส่งนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขัน การส่งเสริมสนับสนุน การจัดการแข่งขันการพัฒนาบุคลากรผู้ตัดสิน รวมถึงการเผยแพร่กีฬาสก๊อตกลางแจ้งให้เป็นที่นิยมเพิ่มมากขึ้น ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 27-28)

ฮอกกี้สนามเป็นกีฬาประเภททีม ที่เล่นเน้นการรุก โดยมีตำแหน่งต่าง ๆ ของผู้เล่นคล้ายกับกีฬาฟุตบอล แข่งขันกันระหว่าง 2 ทีมในสนามเดียวกันกับคู่ต่อสู้มีผู้เล่นฝ่ายละ 11 คน มีผู้รักษาประตู 1 คนผู้เล่น 10 คน โดยการตีลูกบอลที่มีลักษณะกลมแข็งด้วยไม้ที่มีลักษณะด้านแบนด้านเดียวและมีปลายงอคล้ายตะขอให้เข้าประตูของฝั่งตรงกันข้าม โดยจะให้ลูกบอลถูกส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายไม่ได้เว้นผู้รักษาประตูที่มีสิทธิใช้เท้าเตะและมีมือปิดลูกบอลได้แต่ก็เฉพาะในเขตที่ยิงประตูเท่านั้นผู้เล่นสามารถใช้ไม้ทำการเลี้ยงลูก ตีลูก เขี่ยลูก หรือตวัด ผลักหรือช้อนลูกได้แต่ต้องเป็นไปตามกติกาที่วางไว้ การยิงประตูที่ถือว่าได้ประตูต้องเป็นการยิงจากภายในเขตประตู คือภายในเขต 16 หลา โดยมีเส้นโค้งเป็นเครื่องหมายเรียกกันเป็นที่เข้าใจว่าหัวกะโหลก คือจะต้องพาลูกเข้าไปยิงประตูภายในหัวกะโหลกนั้นใช้เวลาในการแข่งขัน 70 นาที แบ่งเป็น 2 ครึ่ง ๆ ละ 35 นาที โดยมีการพัก 5-10 นาที พิริยา ชนรักษา (2560 : 9)

3.2 ทักษะการฝึกกีฬาสก๊อต

3.2.1 การจับไม้

ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 40) ได้กล่าวถึงทักษะการจับไม้ (Holding the Stick) ลักษณะของการจับไม้ฮอกกี้ มีการจับไม้ฮอกกี้ในลักษณะเป็นแบบรูปตัววี (V-Shape) ผู้ที่ถนัดมือขวาให้จับไม้ฮอกกี้ด้วยมือขวาด้านล่าง และมือซ้ายจับที่ด้ามไม้ฮอกกี้ด้านบน ส่วนคนที่ถนัดมือซ้ายให้มือซ้ายจับไม้ฮอกกี้ด้านล่าง มือขวาจับด้ามไม้ฮอกกี้ด้านบน

การฝึก/การปฏิบัติ

1) วางไม้ฮอกกี้ให้หน้าหน้าของไม้ฮอกกี้ตกลงกลางมือขวา ข้อศอกตั้งฉากกับลำตัว จะจับไม้ฮอกกี้ลักษณะหงายมือ และหงายหน้าไม้ฮอกกี้ขึ้น 2) มือซ้ายจับตรงส่วนปลายของไม้ฮอกกี้ในลักษณะคว่ำมือ ให้หลังมือชี้ไปด้านหน้า 3) หัวของไม้ฮอกกี้ชี้ขึ้นด้านบน หลังไม้หันเข้าหาลำตัว หน้าไม้ชี้ไปด้านหน้า และ 4) ยื่นแยกเท้าโดยให้เท้าซ้ายอยู่ด้านหน้าเท้าขวาเล็กน้อย ย่อเข่า ก้มตัว ถายน้ำหนักตัว ลงบนกลางฝ่าเท้า ค่อยไปด้านปลายเท้า

สรุปได้ว่าการจับไม้ คือ การใช้มือทั้งสองข้างจับที่ไม้โดยใช้มือซ้ายจับบริเวณปลายไม้ ในลักษณะคว่ำมือ ใช้มือขวาจับบริเวณกลางไม้ในลักษณะหงายมือ และหันหน้าแบนของไม้ออก ด้านหน้า

3.2.2 การกลับหน้าไม้

ธีรนนท์ ตันพานิชย์ (2563 : 42) ได้กล่าวว่า การกลับหน้าไม้ (Reverse) คือ การใช้หน้าไม้ บังคับลูกจากทางซ้ายของผู้เล่น เคลื่อนที่ไปทางขวามือของผู้เล่น เนื่องจากการเล่นกีฬาฮอกกี้ กลางแจ้ง ส่วนของไม้ฮอกกี้ที่จะสัมผัสลูกฮอกกี้ได้นั้น จะเป็นด้านแบนของไม้หรือหน้าไม้เพื่อเป็น พื้นฐานในการบังคับลูกหลบหลีกคู่ต่อสู้หรือเปลี่ยนทิศทางในการเล่น ส่วนหลังไม้หรือสันไม้ที่นูนไม่ สามารถใช้ในการเล่นลูกฮอกกี้ได้ ถือว่าผิดกฎกติกาการเล่นหรือการแข่งขัน

การฝึก/การปฏิบัติ

1) จับไม้ฮอกกี้ด้วยมือซ้ายทางส่วนปลายสุดของไม้ และหัวไม้วางแตะบนพื้น 2) ให้นำหน้าไม้ อยู่ทางซ้ายมือ และหลังไม้อยู่ทางขวามือ 3) จับไม้ลักษณะตัววี (V-Shape) กำไม้ด้วยมือซ้ายให้แน่น 4) หมุนแขนท่อนล่างโดยให้หน้าไม้เปลี่ยนไปทางขวา และหลังไม้อยู่ทางซ้ายมือ หัวไม้ชี้ลงบน พื้นสนาม 5) หมุนข้อมือและแขนท่อนล่างมาอยู่ในลักษณะเดิม เริ่มต้นใหม่ และฝึกให้คล่อง และ 6) ก้มตัวลง มือขวาจับไม้หลวมๆ เพื่อประคองการเล่นลูก มือซ้ายบังคับการกลับไม้ทำอย่างต่อเนื่อง

สรุปได้ว่าการกลับหน้าไม้ คือ การใช้ไม้ฮอกกี้ในการเล่น โดยจะใช้ไม้ด้านแบนเท่านั้นในการ สัมผัสลูก ถ้าลูกฮอกกี้โดนไม้ด้านบนหรือหลังไม้ถือว่าผิดกติกา โดยปกติแล้วการจับไม้ฮอกกี้ด้านแบน ของไม้จะหันไปทางซ้ายมือและด้านนูนหรือหลังไม้จะหันไปทางด้านขวามือ โดยปกติแล้วในการเล่น บอลจากขวามือไปซ้ายมือจะเล่นได้ง่าย แต่ถ้าเลี้ยงลูกจากซ้ายมือไปทางขวามือ ผู้เล่นจะต้องกลับ หน้าไม้เพื่อให้ด้านแบนของไม้บังคับลูก

3.2.3 การเลี้ยงลูกฮอกกี้

ธีรนนท์ ตันพานิชย์ (2563 : 42-44) ได้กล่าวว่า การเลี้ยงลูกฮอกกี้(Dribbling) คือ การพาลูกเคลื่อนที่ไปข้างหน้า โดยใช้ไม้ฮอกกี้ควบคุมลูกฮอกกี้ให้ไปในทิศทางต่างๆ เพื่อไปยัง เป้าหมายที่ต้องการ การเลี้ยงลูกเป็นทักษะที่สำคัญอย่างมาก ซึ่งจะต้องใช้ทักษะการกลับหน้าไม้ทั้ง ซ้ายและขวาเป็นพื้นฐาน เพราะการเลี้ยงลูกเป็นการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่ไม้สัมผัสไปกับลูก การ เลี้ยงลูกที่ดีจะต้องอยู่ในการบังคับของหน้าไม้ หากผู้ที่ฝึกทักษะการกลับหน้าไม้ได้ดี ก็สามารถเลี้ยง และบังคับลูกได้ดี ทำให้มีโอกาสเลี้ยงลูกไปในแดนคู่ต่อสู้ หลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อไปยังประตูหรือส่งให้ฝ่าย เดียวกันยิงประตูและยากที่ฝ่ายตรงข้ามจะสกัดกั้นได้ เช่น การเลี้ยงลูกซิกแซก การเลี้ยงลูกด้วยหน้าไม้ ไปข้างหน้าทางตัว เป็นต้น

การเลี้ยงลูกชอกก็ด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้า (Dribbling Forward) เป็นลักษณะการเคลื่อนที่ไปพร้อมกับลูกชอกก็ โดยวางไม้ชอกก็ชิดติดลูกชอกก็แล้วเคลื่อนที่ไปข้างหน้า

การฝึก/การปฏิบัติ

1) จับไม้ชอกก็ด้วยมือซ้ายทางส่วนปลายสุดของไม้ชอกก็ มือขวาจับประมาณกึ่งกลางไม้ชอกก็ 2) ยืนแยกเท้าให้น้ำหนักตกที่เท้าทั้งสองข้าง ย่อขาเล็กน้อย และ 3) วางลูกไว้ที่หน้าเท้าขวา วางหน้าไม้ให้สัมผัสลูกชอกก็ในตำแหน่งทางขวา ดักลูกชอกก็ มาทางด้านซ้ายมือของผู้ฝึก พร้อมทั้งเคลื่อนที่ไปข้างหน้า และกลับหน้าไม้ดักบอลกลับทางด้านขวา ทำสลับไป-มา พร้อมก้าวเท้าเคลื่อนที่ไปข้างหน้าการเลี้ยงลูกชอกก็อ้อมหลัก หรือเลี้ยงลูกซิกแซก (Six-Sax Dribbling) เป็นลักษณะการเคลื่อนที่ไปพร้อมกับลูกชอกก็ ไม้ชิดติดลูกชอกก็ แล้วเคลื่อนที่ไปข้างหน้าโดยอ้อมหลัก ซิกแซก เพื่อฝึกการควบคุมบอลและหลบหลีกคู่ต่อสู้

การฝึก/การปฏิบัติ

1) จับไม้ชอกก็ด้วยมือซ้ายทางส่วนปลายสุดของไม้ชอกก็ มือขวาจับประมาณกึ่งกลางไม้ชอกก็ 2) ยืนแยกเท้าให้น้ำหนักตกที่เท้าทั้งสองข้าง ย่อขาเล็กน้อย และ 3) วางลูกชอกก็ไว้หน้าไม้ให้สัมผัสลูกชอกก็ เลี้ยงลูกชอกก็อ้อมหลัก โดยใช้การเลี้ยงลูกชอกก็ด้วยการกลับหน้าไม้ไปทางซ้ายและทางขวา เคลื่อนที่ซิกแซกไปข้างหน้า ทำซ้ำกัน 3-4 รอบ จนเกิดความชำนาญ

จากการศึกษาทักษะการเลี้ยงลูกสามารถสรุปได้ว่า ทักษะการเลี้ยงลูก คือ การใช้หน้าไม้ในการสัมผัสกับลูกชอกก็ และพาลูกชอกก็เคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ต้องการ

3.2.4 การส่งลูกและรับลูก

ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 44) ได้กล่าวว่า การรับส่งลูกมีหลายลักษณะด้วยกันขึ้นอยู่กับความต้องการการระยาระยะทางและวัตถุประสงค์ของผู้ส่งมีหลายแบบคือ

3.2.4.1 การผลักลูก (Push)

ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 44) ได้กล่าวว่า การส่งลูกแบบนี้เป็นวิธีการส่งได้ง่าย รวดเร็ว แนนอน และผู้รับซึ่งเป็นฝ่ายเดียวกันกับผู้ส่งก็สามารถรับลูกหรือเล่นลูกต่อไปได้ง่าย จะส่งลูกชอกก็โดยจับไม้ด้วยมือซ้ายให้อยู่ด้านบน มือขวาอยู่ด้านล่าง ให้ลูกชอกก็อยู่ด้านหน้า หันไหล่ซ้ายไปยังทิศทางที่ต้องการส่ง วางไม้ชิดหลังลูก ก้าวเท้าซ้ายไปด้านข้าง พร้อมกับลากลูกตามและผลักลูกออกไปยังทิศทางที่กำหนด ทำให้ลูกชอกก็เคลื่อนที่ไปกับพื้นโดยอาศัยการผลัก โดยไม้ชอกก็จะต้องอยู่ใกล้กับลูกชอกก็ในจังหวะเริ่มต้นและหลังจากที่ทำการผลักลูกชอกก็ออกไปแล้ว ทั้งลูกชอกก็และหัวไม้

จะต้องอยู่กับพื้นสนามฮอกกี้ ด้วยความแม่นยำการส่งลูกแบบนี้มี 2 แบบ คือ การส่งลูกด้วยหน้าไม้ธรรมดา กับการกลับหน้าไม้ส่งลูก (Reverse Stick Push)

การส่งลูกด้วยหน้าไม้ธรรมดา

การฝึก/การปฏิบัติ

1) ให้ผู้ส่งยืนหันไหล่ซ้ายไปยังทิศทางที่ต้องการส่งลูกไป 2) ใช้มือซ้ายจับทางด้านปลายไม้ และมือขวาจับประมาณกึ่งกลางไม้ 3) ก้มตัวลง วางให้หน้าไม้ด้านแบนสัมผัสและทำมุมฉากกับพื้น 4) ลูกบอลจะอยู่ด้านหน้าของผู้ส่ง ห่างพอประมาณ ระยะห่างขึ้นอยู่กับส่วนสูงของร่างกายของแต่ละคน 5) หน้าไม้ที่วางบนพื้นอยู่ติดชิดกับลูกบอล 6) ใช้ไม้สัมผัสลูกบอลออกไปโดยไม่ลากไปกับพื้น ถ่าน้ำหนักตัวมาอยู่ที่เท้าซ้าย โดยย่อเข่าของเท้าซ้ายเท่านั้นเพื่อการส่งตัว และ 7) เมื่อส่งลูกไปแล้ว ไม้จะชี้ตรงไปยังทิศทางที่ส่งลูกไป และลูกจะเสียดไปกับพื้น

การกลับหน้าไม้ส่งลูก

การกลับหน้าไม้ส่งลูกเป็นทักษะที่สำคัญจะใช้ในการตีลูกบอลที่อยู่ข้างหน้าผู้เลี้ยงลูกบอล ซึ่งผู้เลี้ยงลูกบอลต้องการส่งลูกให้ได้รวดเร็วในระยะทางสั้นเพื่อให้ผู้รับทางด้านขวามือของตน การส่งแบบนี้ผู้รับลูกจะรับลูกหรือเล่นลูกได้ง่าย และบางโอกาสสามารถยิงประตูได้ทันที ประกอบกับฝ่ายตรงข้ามสกัดลูกนี้ได้ลำบาก เพราะลูกจะวิ่งไปทางซ้ายมือของคู่ต่อสู้ คู่ต่อสู้จะต้องกลับหน้าไม้เพื่อจัดการลูก

การฝึก/การปฏิบัติ

1) ให้ยืนโดยการวางเท้าขวาอยู่ข้างหน้าเท้าซ้ายอยู่ข้างหลัง 2) ไหล่ขวาหันไปในทิศทางที่จะส่งลูกออกไป 3) ก้มตัวลง มือขวาจับตรงกึ่งกลางไม้หน้าแบน มือซ้ายจับปลายไม้ โดยให้หัวไม้ตั้งขึ้นสู่พื้น หน้าไม้จะอยู่ทางขวามือของผู้ส่ง 4) หน้าไม้วางชิดกับลูกบอล 5) ออกแรงส่งโดยการถ่าน้ำหนักตัวมาอยู่เท้าหน้า ดันลูกบอลออกไปทางไหล่ขวา ปลายไม้ชี้ตรงไปยังเป้าหมายที่ส่งลูกไป และ 6) จังหวะสุดท้ายก่อนลูกออกจากไม้ ให้สะบัดข้อมือขวาช่วย

จากการศึกษาทักษะการผลักลูก (Push) สามารถสรุปได้ว่า ทักษะการผลักลูก (Push) คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ลากลูกหรือผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ

3.2.4.2 การตีลูก (Hit)

ธีรพันธ์ ต้นพานิชย์ (2563 : 49-50) ได้กล่าวว่า การส่งลูกออกก็ในลักษณะการตี โดยอาศัยการเคลื่อนที่จากการเหวี่ยงของไม้ไปกระทบกับลูกฮอกกี้ การตีมี 2 ลักษณะ คือ การตีไม้สั้น และการตีไม้ยาว

การตีไม้สั้น (Shot-Hit) คือ การตีลูกในลักษณะการจับไม้ฮอกกี้บริเวณกึ่งกลางไม้ระหว่างฝ่า
 พนมไม้ หรือเรียกว่าคอไม้ เหยียงแขนเร็ว ออกแรงสูงสุดเพื่อให้ลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่าง
 รวดเร็ว

การฝึก/การปฏิบัติ

- 1) ยืนท่าเตรียม แยกเท้าเล็กน้อย ตามองไปข้างหน้า ลูกวางอยู่ด้านข้างของลำตัว
- 2) ก้าวเท้าแยกออกด้านข้าง หันหน้าเข้าหาลูก ให้รวบมือบนลงมาตรงกลางไม้ รวบมือล่างขึ้นไปตรง
 กลางไม้ นิ้วหัวแม่มือและนิ้วก้อยชิดติดกัน กำไม้ให้แน่น จับไม้บริเวณคอไม้พร้อมย่อขา และก้มตัวลง
 และ 3) ออกแรงจากแขน หัวไหล่ และลำตัว ตีลูกฮอกกี้ด้วยแรงสูงสุดเพื่อให้ลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไป
 ข้างหน้า ขนานกับพื้นสนามฮอกกี้

การตีไม้ยาว (Long-Hit) คือ การตีลูกฮอกกี้ในลักษณะการจับไม้ฮอกกี้บริเวณค่อนปลายไม้
 ตรงฝ่าพนมไม้ เหยียงแขนเร็ว ออกแรงสูงสุดเพื่อให้ลูกเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว

การฝึก/การปฏิบัติ

- 1) ยืนท่าเตรียม แยกเท้าเล็กน้อย ตามองไปข้างหน้า ลูกฮอกกี้วางอยู่ด้านข้างของลำตัว
- 2) ก้าวเท้าแยกออกด้านข้าง หันหน้าเข้าหาลูกฮอกกี้ รวบมือล่างขึ้นไปตรงปลายไม้ฮอกกี้ หัวแม่มือ
 และนิ้วก้อยของทั้งสองมือชิดติดกัน กำไม้ฮอกกี้ให้แน่น พร้อมย่อขา และก้มตัวลงเล็กน้อย
 และ 3) ออกแรงเหยียงจากแขน หัวไหล่ และลำตัว ตีลูกฮอกกี้ให้แรงสุดเพื่อให้ลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไป
 ข้างหน้าขนานไปกับพื้นหญ้า

จากการศึกษาทักษะการตีลูก (Hit) สามารถสรุปได้ว่า ทักษะการตีลูก (Hit) คือ การส่งลูก
 ฮอกกี้ไปในทิศทางที่ต้องการ ซึ่งมีวิธีการคือใช้มือทั้งสองจับไม้ในลักษณะมือชิดกัน เหยียงไม้ลงมาตีลูก
 ไปยังทิศทางที่ต้องการ จะใช้เมื่อต้องการจะส่งลูกให้ได้ระยะทางที่ไกล ๆ

3.2.5 การตวัดลูก (Flick)

ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 46) ได้กล่าวว่า การตวัดลูกที่เร็วและแรง เหมาะที่ใช้ในการยิง
 บางโอกาสใช้ในการส่งลูกให้ฝ่ายเดียวกันได้ โดยที่ฝ่ายตรงข้ามจะสกัดได้ลำบากมาก หากฝ่ายตรงข้าม
 ยืนอยู่ใกล้ ๆ กับส่งในระยะ 3-5 หลา เพราะว่าลูกตวัดเป็นลูกที่ลอยขึ้นจากพื้นทันทีที่ออกจาก
 หน้าไม้ ลูกตวัดที่ดีจะอยู่ในระดับเหนือข้อมือ และต่ำกว่าระดับเข่าของฝ่ายตรงข้าม เมื่อลูกบอลลงสู่
 พื้นในระยะแรกจะกระดอนไปบนพื้นสนาม จึงไม่เหมาะแก่การส่งให้ฝ่ายเดียวกันในระยะใกล้

การฝึก/การปฏิบัติ

- 1) ยืนแยกเท้า เท้าหน้าเท้าตาม ลูกอยู่ด้านข้างลำตัว โคนงตัวลง พร้อมย่อขา มือจับไม้ฮอกกี้
 แบบตัว V แขนทั้งสองข้างงอเล็กน้อย 2) ไม้ฮอกกี้อยู่ห่างจากลูกฮอกกี้เล็กน้อย แขนล่างเหยียดตรง

แยกเท้าให้กว้างเพื่อให้เกิดแรงส่งลูกออกก็ และ 3) ออกแรงผลักลูกออกก็ไปข้างหน้า แขนดึงออกแรงเหวี่ยงให้ลูกลอยเหนือพื้นสนาม

จากการศึกษาการตวัดลูก (Flick) สามารถสรุปได้ว่า การตวัดลูกเหมาะที่จะใช้ในการยิงประตู การตวัดลูกส่งให้ฝ่ายเดียวกันจะช่วยให้ฝ่ายตรงข้ามจะสกัดได้ลำบากมาก ในกรณีที่ฝ่ายตรงข้ามยืนอยู่ใกล้ ๆ กับผู้ส่งในระยะ 3-5 หลา ลูกตวัดเป็นลูกที่ลอยขึ้นจากพื้นทันทีที่ออกจากหน้าไม้ ลูกตวัดที่ดีจะอยู่ในระดับเหนือข้อมือ และต่ำกว่าระดับเข่าของฝ่ายตรงข้าม เมื่อลูกบอลลงสู่พื้นในระยะแรกจะกระดอนไปบนพื้นสนาม จึง ไม่เหมาะแก่การส่งให้ฝ่ายเดียวกันในระยะใกล้

3.2.6 การช้อนลูก (Scoop)

ธีรนนท์ ตันพานิชย์ (2563 : 47) กล่าวว่า การช้อนลูก คือ การช้อนลูกให้ลอยไปในอากาศ เป็นทักษะที่ค่อนข้างลำบากสำหรับผู้ฝึกเล่นใหม่ๆ การช้อนลูกเราจะใช้ในกรณีที่ไม่สามารถจะส่งลูกเสียดไปกับพื้นได้ เนื่องจากมีคู่ต่อสู้ยืนปิดทางไว้หมด เราจึงใช้การช้อนลูกบอลให้ลอยข้ามศีรษะคู่ต่อสู้เพื่อส่งลูกบอลไปให้ฝ่ายเดียวกัน แต่การช้อนลูกนั้นจะต้องช้อนลูกเมื่อไม่มีคู่ต่อสู้ยืนในทิศทางที่ช้อนลูกบอลน้อยกว่า 5 หลาและ ที่ ๆ ลูกบอลไปนั้นจะต้องไม่ไปตกในกลุ่มผู้เล่นเพราะเป็นการช่วยให้เกิดการตีลูกบอลขณะที่ลอยอยู่ในอากาศเป็นการเล่นที่อันตราย

การฝึก/การปฏิบัติ

1) ยืนไหล่ซ้ายไปยังทิศทางที่จะส่งลูกไป 2) วางลูกข้างหน้าระหว่างเท้าซ้าย และเท้าขวา 3) วางหน้าไม้หลังลูก ก้มตัวลงเล็กน้อย 4) มือซ้ายจับที่ด้ามไม้ มือขวาจับที่กึ่งกลางไม้เหมือนการส่งลูกผลักหรือการตวัดลูก 5) ให้อีกตัวถ่าน้ำหนักไปเท้าหน้า คือเท้าซ้าย 6) ใช้ไม้ดันลูกบอลไปข้างหน้าพร้อมกับปิดข้อมือขวาให้หน้าไม้หงายขึ้นตักลูกบอล 7) เขยียดลำตัวขึ้น เพื่อเป็นแรงในการส่งลูกไปข้างหน้า และ 8) การตักลูกและการเขยียดลำตัวจะต้องทำให้สัมพันธ์กัน มิฉะนั้นลูกจะไม่ขึ้น

จากการศึกษา การช้อนลูก (Scoop) สามารถสรุปได้ว่า การช้อนลูกให้ลอยไปในอากาศ เป็นทักษะที่ค่อนข้างลำบากสำหรับผู้ฝึกเล่นใหม่ๆ การช้อนลูกเราจะใช้ในกรณีที่ไม่สามารถจะส่งลูกเสียดไปกับพื้นได้ เนื่องจากมีคู่ต่อสู้ยืนปิดทางไว้หมด

3.2.7 การตักหรือการกระแทก (Tap)

ธีรนนท์ ตันพานิชย์ (2563 : 45) กล่าวในทิศทางเดียวกันคือเป็นการตีที่ผู้เล่นสามารถตีลูกออกก็ได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนการจับไม้ในขณะที่เล่นลูก หรือเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกาย วิธีนี้สามารถทำให้ผู้เล่นตีลูกบอลได้อย่างรวดเร็ว และเป็นการเล่นในลักษณะของการกระแทกหรือตักบอลให้ลูกเคลื่อนที่ไปยังที่ทางที่ต้องการ ลักษณะคล้ายกับการผลักบอล แต่จะมีข้อสังเกตคือจะมีเสียงไม้กระทบลูกออกก็

การฝึก/การปฏิบัติ

- 1) ยืนแยกเท้า โค้งตัวลง พร้อมย่อขาลง มือจับไม้ฮอกกี้แบบตัว V แขนบน งอศอกเล็กน้อย
- 2) ไม้ฮอกกี้ที่อยู่ห่างจากลูกฮอกกี้เล็กน้อย แขนล่างตรงเหยียดตรง และ 3) ออกแรงดักหรือกระแทกบอลไปข้างหน้า โดยให้แขนตึง ออกแรงจากแขนและหัวไหล่

จากการศึกษาการดักหรือการกระแทก (Tap) สามารถสรุปได้ว่า ทักษะการดักหรือการกระแทก (Tap) คือ ความสามารถในการตีลูกฮอกกี้ โดยไม่ต้องเปลี่ยนการจับไม้ ไข้ไม้ดักหรือกระแทกลูกได้เลย สามารถทำให้ผู้เล่นตีลูกบอลได้อย่างรวดเร็ว

3.2.8 การเข้าแย่งและสกัดบอลจากคู่ต่อสู้

การเข้าแย่งและสกัดบอลจากคู่ต่อสู้ คือ การเข้าแย่งบอล หรือการเข้าสกัดลูกบอลจากคู่ต่อสู้ ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะการรับเมื่อเราตกเป็นฝ่ายรับหรือลูกบอลอยู่ในความครอบครองของคู่ต่อสู้ การเข้าแย่งหรือสกัดกันต้องทำด้วยความรวดเร็ว จังหวะที่คู่ต่อสู้เผลอ หรือยังครอบครองลูกได้ไม่ถนัดนัก ด้วยวิธีการแย่งลูก

3.2.8.1 การแย่งบอลด้านหน้าหรือการทิ่มหรือแย่งลูก (The Lunge Tackle)

การฝึก/การปฏิบัติ

ตามองที่ลูกบอลข้างหน้า มือซ้ายจับปลายไม้ ก้าวเท้าซ้ายไปข้างหน้า 1 ก้าว เหยียดแขนที่ถือไม้ไปตรงสุด กระแทกบอลให้ไปข้างหน้า น้ำหนักตัวตกลงบนเท้าหน้าย่อขาหน้า

3.2.8.2 การเข้าสกัดลูกบอลทางขวามือของคู่ต่อสู้ (Block Tackle)

การฝึก/การปฏิบัติ

1) จับไม้ด้วยมือทั้งสองข้าง มือซ้ายจับปลายไม้ มือขวาอยู่ล่าง 2) ตามองที่ลูกบอลและไม้ของคู่ต่อสู้ที่เลี้ยงลูกบอลมา 3) ก่อนสกัดลูก ให้เหวี่ยงไม้มาทางขวามือก่อน 4) เหวี่ยงไม้ออกไปข้างหน้า ด้วยมือซ้าย โดยการส่งของมือขวา 5) พยายามให้หน้าไม้ถูกลูกพอดี 6) ขณะสกัดลูก แขนซ้ายต้องเหยียดตรง เท้าซ้ายอยู่หน้า ก้มตัวลงเล็กน้อย และ 7) การสกัดลูก ต้องทำด้วยความรวดเร็วและแรง

3.2.8.3 การสกัดลูกบอลทางซ้ายมือของคู่ต่อสู้ (Block Tackle)

การฝึก/การปฏิบัติ

1) จับไม้ในท่าเตรียม มือซ้ายจับด้ามไม้ มือขวาจับกึ่งกลางไม้ และหันหลังไม้ออกด้านหน้า หัวไม้ชี้ลงพื้นดิน 2) ก้าวเท้าซ้ายออกไปข้างหน้า พร้อมทั้งปล่อยมือขวา ให้ไม้อ้อมด้านหน้าของคู่ต่อสู้ 3) ให้หน้าแบนของไม้วางลงตรงจุดที่เสมือนมีลูกบอลวางอยู่ หน้าไม้จะตั้งฉากกับแนวทางวิ่งของคู่ต่อสู้ ซึ่งอยู่ทางขวามือของเรา และ 4) ดึงไม้กลับ พร้อมทั้งถอยเท้า

จากการศึกษาการเข้าแย่งและสกัดบอลจากคู่ต่อสู้ สามารถสรุปได้ว่า การเข้าแย่งและสกัดบอลจากคู่ต่อสู้ คือ การเข้าแย่งบอล หรือการเข้าสกัดลูกบอลจากคู่ต่อสู้ ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับการตกเป็นฝ่ายรับ การเข้าแย่งหรือสกัดกันจะต้องทำด้วยความรวดเร็วอาจจะใช้การแย็บลูก

3.2.9 การรับลูกหรือการหยุดลูก (Fielding)

ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 51-53) ได้กล่าวว่า ทักษะการรับหรือการหยุดลูก คือ ความสามารถในการรับหรือการหยุดลูกออกกัด้วยหน้าไม้แล้วรับภายในพื้นที่รับลูกหรือหยุดลูกที่กำหนดไว้ ทักษะการรับหรือการหยุดลูกออกกั (Fielding) มี 2 ทักษะ ดังนี้

1. การรับลูกหรือหยุดลูกออกกัที่มาจากพื้นสนาม มี 2 แบบ ได้แก่ การรับลูกแบบหน้าไม้ และการรับลูกออกกัแบบกลับหน้าไม้ (Revers)

3.2.9.1 การรับลูกออกกัแบบหน้าไม้

การฝึก/การปฏิบัติ

1) ยืนเท้าคู่ แยกเท้าให้น้ำหนักตัวตกลงบนเท้าทั้งสองข้าง 2) มือซ้ายจับส่วนปลายของไม้ ออกกัในลักษณะคว่ำมือ มือขวาจับประมาณกึ่งกลางไม้ในลักษณะหงายมือ 3) ไม้ ออกกัที่จับ หน้าไม้ จะหงายขึ้นอยู่ระดับหน้าขาท่อนบน และขนานกับพื้น และ 4) ตามองที่ลูกออกกัที่เคลื่อนที่มา พยายามให้ลูกตรงมายังเท้าขวา เมื่อลูกออกกัมาถึงให้ถอยเท้าขวาไปข้างหลังหรือด้านขวา แล้ววางหน้าไม้ลงรับลูกออกกัที่ด้านหน้าเท้าขวาเล็กน้อย ผ่อนแรงเพื่อไม่ให้ลูกกระดอน

3.2.9.2 การรับลูกออกกัแบบกลับหน้าไม้ (Revers)

การฝึก/การปฏิบัติ

1) ยืนเท้าคู่ แยกเท้าให้น้ำหนักตัวตกลงบนเท้าทั้งสองข้าง 2) มือซ้ายจับส่วนปลายของไม้ ออกกัในลักษณะคว่ำมือ มือขวาจับประมาณกึ่งกลางไม้ ออกกัในลักษณะหงายมือ 3) จับไม้ ออกกัในลักษณะ ให้หน้าไม้ ออกกัหงายขึ้นอยู่ระดับหน้าขาท่อนบนและขนานกับพื้น และ 4) ตามองที่ลูกออกกัที่เคลื่อนที่มา พยายามให้ลูกออกกัตรงมายังเท้าซ้าย เมื่อลูกมาถึงให้ถอยเท้าขวาไปข้างหลัง หรือด้านซ้าย แล้วพลิกหน้าไม้ อ้อมศีรษะไปรับลูกทางเท้าซ้าย เขยียดตัวให้สุดถึงลูกออกกัที่เคลื่อนที่มา ด้านหน้า แล้วผ่อนแรงเพื่อไม่ให้ลูกออกกักระดอน

3.2.10 การรับลูกหรือหยุดลูกออกกัในอากาศ

การฝึก/การปฏิบัติ

1) ยืนเตรียมพร้อม น้ำหนักตัวตกบนเท้าทั้งสองข้าง 2) มือซ้ายจับปลายไม้ มือขวาจับกึ่งกลางไม้ให้หน้าไม้ อยู่ข้างลำตัว 3) ขณะที่ลูกลอยมา ไ้ยกไม้ขึ้นแตะลูก 4) ระวางอย่าให้ไม้สูงเกินระดับไหล่ และ 5) เตรียมพร้อมที่จะเล่นต่อทันทีที่ลูกบอลตกลงพื้น

จากการศึกษาความหมายทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก (Fielding) สามารถสรุปได้ว่า ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก (Fielding) คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ป้องกันหรือสกัดกั้น เพื่อให้ลูกฮอกกี้หยุดในตำแหน่งที่ต้องการ

3.2.11 ทักษะของผู้รักษาประตู

ธีรนนท์ ต้นพานิชย์ (2563 : 54) ได้กล่าวว่า สำหรับผู้รักษาประตูจะต้องมีทักษะที่นอกเหนือไปจากผู้เล่นตำแหน่งอื่น ๆ คือทักษะการใช้เท้าป้องกันและเตะลูกบอล การใช้มือป้องกันลูกบอลเข้าประตู

1) การเตะ (Kicking) การป้องกันประตูส่วนมากใช้เท้าเตะ ถ้าลูกกลิ้งมากับพื้นต้องใช้หัวรองเท้า ถ้าลูกลอยมาต้องใช้หลังเท้า

2) การหยุดลูก (Stop Ball) เมื่อคู่ต่อสู้ยิงประตู ถ้าไม่สามารถเตะได้ก็ให้เคลื่อนตัวมาขวางทิศทางลูกบอลด้วยการยื่นเท้าชิดกัน เมื่อลูกกระทบก็ย่อเข่าเล็กน้อย เพื่อไม่ให้ลูกกระดอนไปไกล

3) การตี (Hit) การตีลูกของผู้รักษาประตูต้องตีลูกโดยเร็ว และตีด้วยมือเดียว โดยใช้มือขวา จับบริเวณ Rubber Grip การตีใช้ข้อมือเหวี่ยงตัววัดข้อมือให้ลูกบอลออกด้านเส้นข้าง

4) การสไลด์ (Slide) เป็นการป้องกันโดยใช้ข้างเท้าด้านในสกัดลูกบอล วิธีการถ้าฝ่ายตรงข้ามยิงบอลมาไม่ตรงตัวและไม่สามารถเคลื่อนที่ขวางทิศทางของลูกด้วยเท้าทั้งสองได้แล้ว ให้ก้าวเท้าข้างใดข้างหนึ่งซึ่งเป็นข้างเดียวกับที่ลูกมา หันปลายเท้าไปทางเสาประตูให้ลูกบอลถูกเท้าด้านใน

จากการศึกษาทักษะผู้รักษาประตู สามารถสรุปได้ว่า สำหรับผู้รักษาประตู ทักษะการใช้เท้าป้องกันและเตะลูกบอล การหยุดลูก การตี การสไลด์การใช้มือป้องกันลูกบอลเข้าประตู นับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ

3.3 แบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้

แบบทดสอบทักษะกีฬา ต้องมีการวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงทักษะหรือองค์ประกอบต่างๆ ในแบบทดสอบต้องสามารถวัดคุณภาพที่ต้องการได้ด้วยความแม่นยำ ชัดเจนและเข้าใจง่าย ต้องมีการทดสอบซ้ำเพื่อความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ ชาตรี พรหมพุทธ (2555 : 33)

3.3.1 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ (Dribbling) ชาตรี พรหมพุทธ (2555 : 73-74)

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยงลูกฮอกกี้

อุปกรณ์ที่ใช้

- 1) ลูกฮอกกี้จำนวน 5 ลูก
- 2) นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน

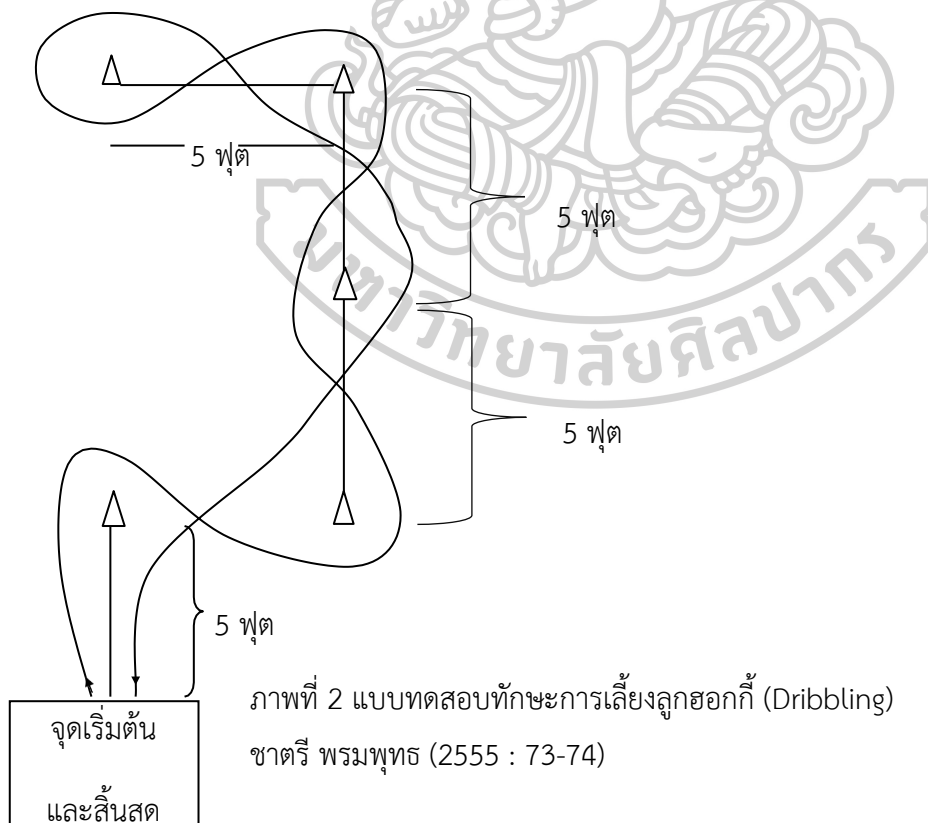
3) หลัก 5 อัน

วิธีการทดสอบ

ให้ผู้รับการทดสอบพร้อมด้วยลูกฮอกกี้ ยืนอยู่ในพื้นที่เริ่มต้น ซึ่งเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดกว้าง 5 ฟุต เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ระวัง “เริ่ม” ให้ผู้เข้ารับการทดสอบเลี้ยงลูกฮอกกี้ อ้อมหลัก 5 อัน ซึ่งตั้งอยู่ในลักษณะทิศทางต่าง ๆ กัน ดังภาพประกอบ และเลี้ยงลูกฮอกกี้ อ้อมหลักอยู่ในพื้นที่เริ่มต้นทั้งผู้เข้ารับการทดสอบและลูกฮอกกี้ โดยใช้เวลาที่กำหนด พร้อมทั้งทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง

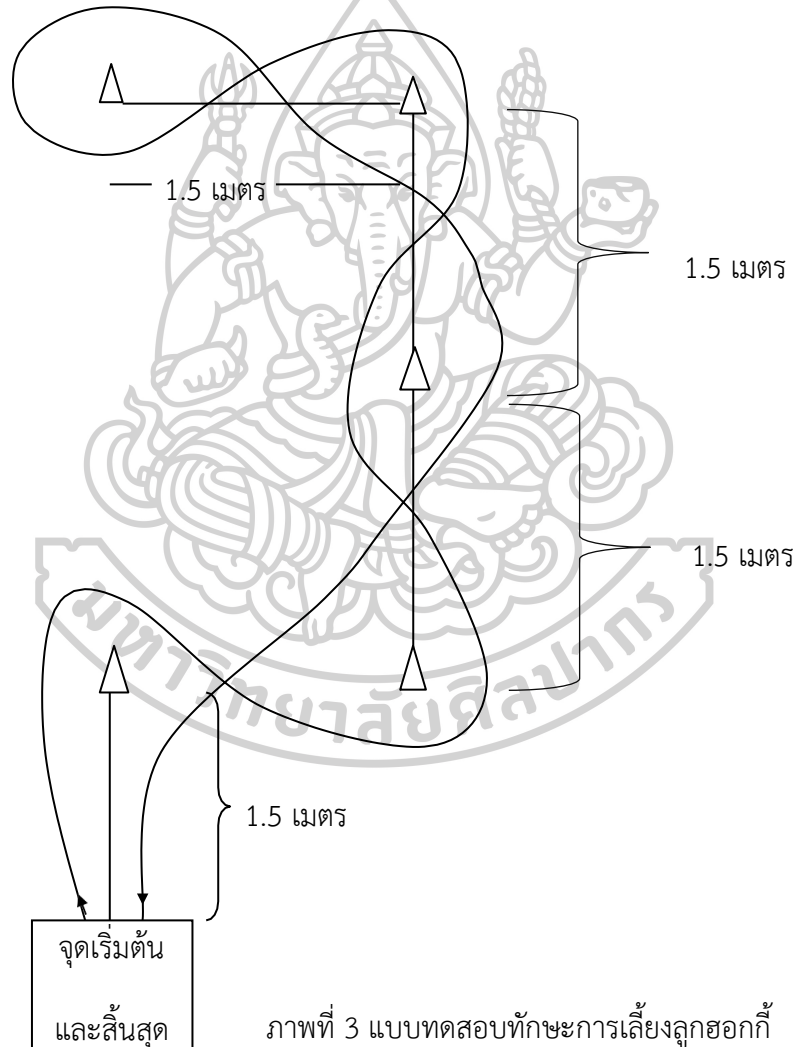
การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

ใช้เวลาภายใน 30 วินาที	ได้ 5 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 31-35 วินาที	ได้ 4 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 36-40 วินาที	ได้ 3 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 41-45 วินาที	ได้ 2 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 46 วินาทีขึ้นไป	ได้ 1 คะแนน



จากการศึกษาแบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ (Dribbling) ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์ โดยใช้แนวทางของนักการศึกษาชาติรี พรหมพุทธ ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

ใช้เวลาตั้งแต่ 0 – 59 วินาที	ได้ 5 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 60 วินาที - 90 วินาที	ได้ 4 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 91 วินาที - 120 วินาที	ได้ 3 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 121 วินาที - 180 วินาที	ได้ 2 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 181 วินาทีขึ้นไป	ได้ 1 คะแนน



กำหนดให้  = ทิศทางการเลี้ยงลูก  = หลัก

3.3.2 แบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี (Push Test) ชาตรี พรหมพุท (2555 : 75)

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการผลักลูกชอกกี

อุปกรณ์ที่ใช้

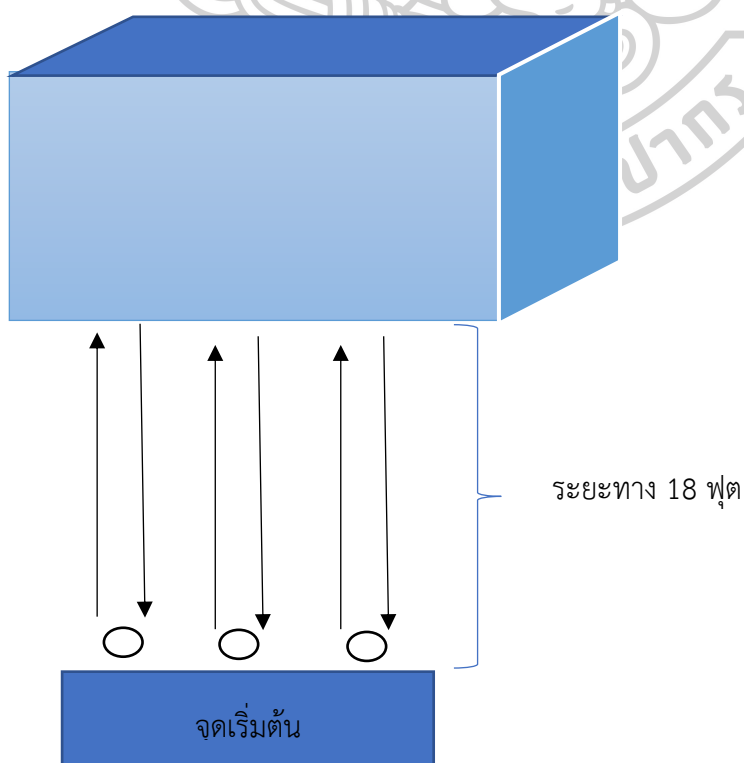
- 1) ลูกชอกกีจำนวน 3 ลูก
- 2) นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
- 3) ผนังขนาดกว้าง 8 ฟุต สูง 3 ฟุต

วิธีการทดสอบ

ให้ผู้เข้ารับการทดสอบพร้อมด้วยลูกชอกกี 3 ลูก ยืนอยู่ห่างจากผนังกว้าง 8 ฟุตเป็นระยะทาง 8 ฟุตให้ส่งลูกชอกกีไปกระทบฝาผนังให้กระดอนออกมา หลังเส้นเริ่ม แล้วหยุดลูกชอกกีหลังเส้นแล้วส่งลูกชอกกีให้ได้มากที่สุดภายใน 30 วินาที

การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกีตั้งแต่ 20 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกีระหว่าง 15-19 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกีระหว่าง 10-14 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกีระหว่าง 5-9 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกีต่ำกว่า 5 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน

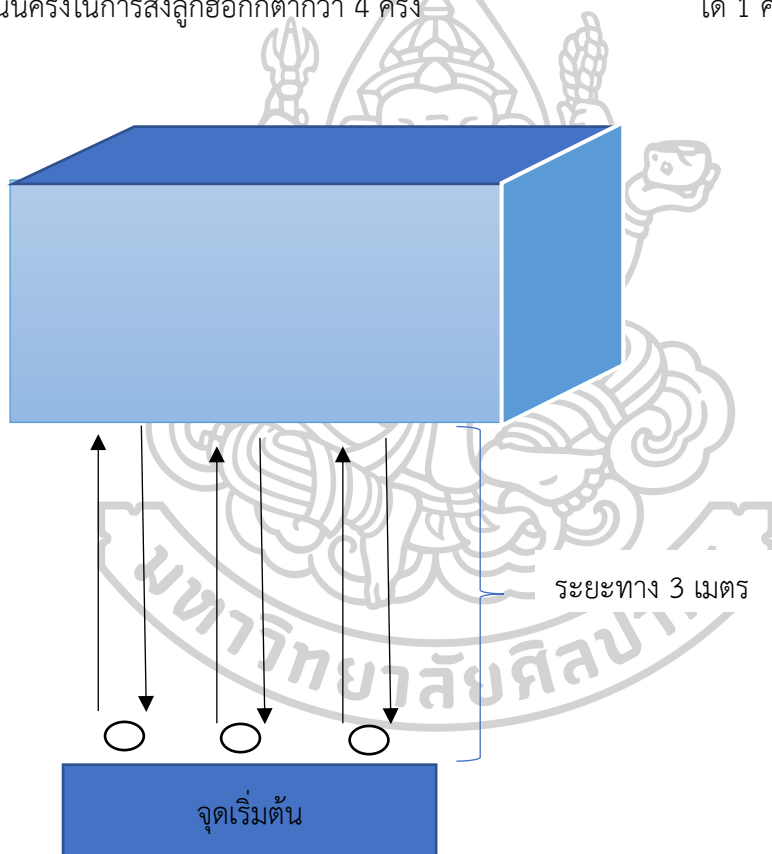


ภาพที่ 4 แบบทดสอบทักษะแบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี (Push Test)

ชาตรี พรหมพุท (2555 : 76)

จากการศึกษาแบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้ (Push Test) ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์ โดยใช้แนวทางของนักการศึกษาชาติรี พรหมพุทธ มาใช้ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้

การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง	
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ตั้งแต่ 13 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 10-12 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 7-9 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 4-6 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ต่ำกว่า 4 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 5 แบบทดสอบทักษะแบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้
กำหนดให้



3.3.3 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้(Fielding)ชาติรี พรหมพุทธ (2555 : 80)

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกชอกกี้

อุปกรณ์ที่ใช้

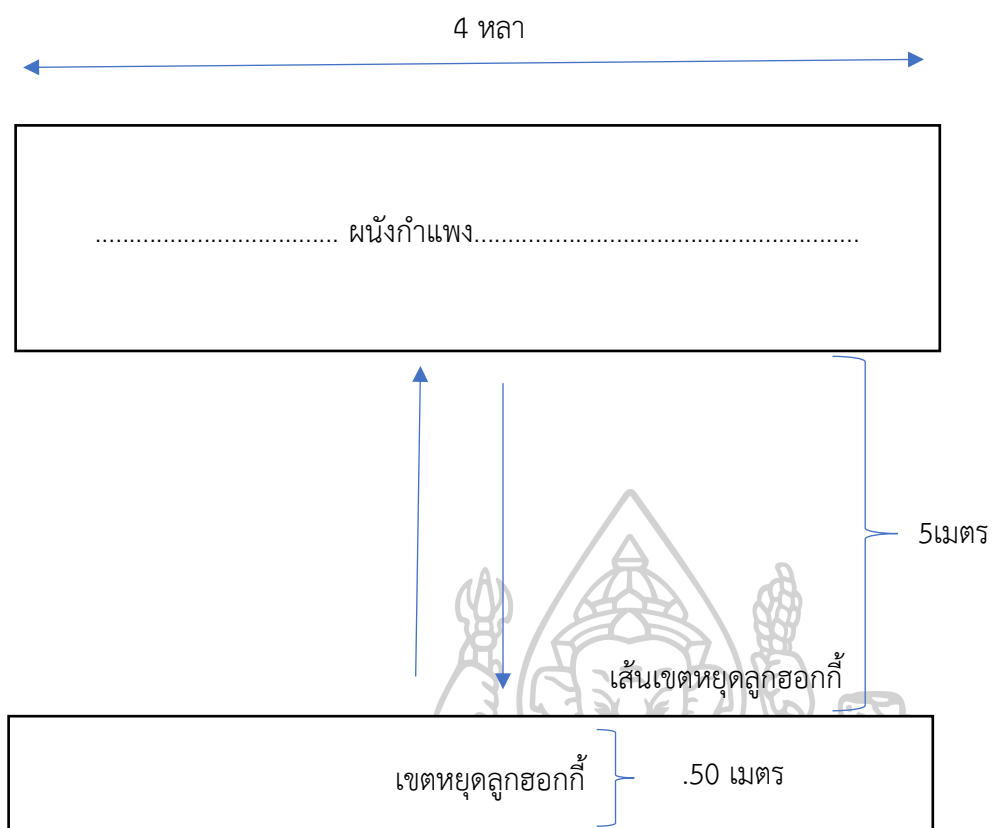
- 1) ไม้ชอกกี้
- 2) ลูกชอกกี้
- 3) นาฬิกาจับเวลา
- 4) เทปวัดระยะ
- 5) ปูนขาว ซอล์ก
- 6) ผนังกำแพงหรืออุปกรณ์ที่ใช้แทนกันได้
- 7) ใบบันทึกคะแนน

วิธีการทดสอบ

ให้ผู้เข้ารับการทดสอบทดสอบทีละคน คนละ 30 วินาที เริ่มต้นโดยการยืนเตรียมพร้อมกับลูกชอกกี้ 1 ลูกวางอยู่บนพื้นสนามหลังเส้นเขตหยุดลูก ผู้ดำเนินการทดสอบยืนอยู่แนวเดียวกันกับเส้นเขตหยุดลูกด้านข้างใดข้างหนึ่ง ซึ่งห่างจากปลายเส้นเขตรับลูก 50 เซนติเมตร และบนพื้นด้านหน้ามีลูกชอกกี้สำรอง 1 ลูกวางอยู่ ผู้ช่วยผู้ดำเนินการทดสอบทำการบันทึกคะแนนตามคำบอก เมื่อผู้ดำเนินการให้สัญญาณให้ผู้รับการทดสอบทำการผลักลูกชอกกี้ให้กระทบผนัง เมื่อลูกชอกกี้กระดอนกลับมาให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด เมื่อหยุดลูกอย่างถูกต้องผู้ดำเนินการทดสอบจะขานคะแนนครบ 30 วินาทีจะให้สัญญาณหยุดทดสอบโดยใช้คำว่า “หมดเวลา”

การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการรับหรือการหยุดลูกชอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนแบบทดสอบ

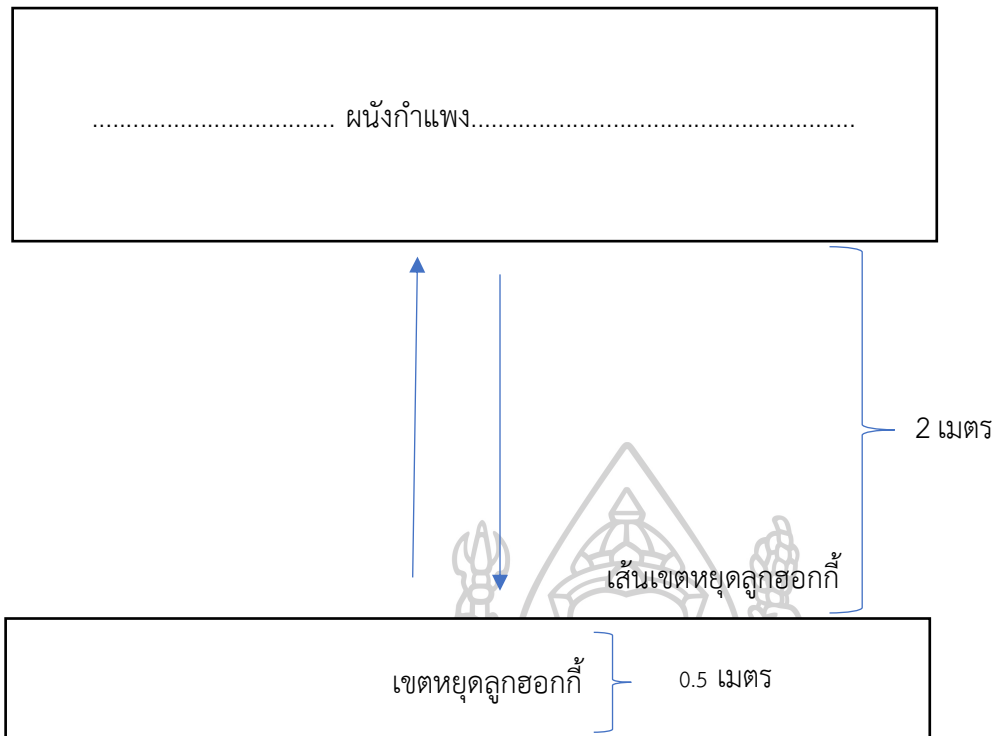
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ตั้งแต่ 20 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 15-19 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 10-14 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 5-9 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ต่ำกว่า 5 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 6 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ (Fielding) ชาติรี พรหมพุท (2555 : 80)

จากการศึกษาแบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ (Fielding) ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์โดยใช้แนวทางของนักการศึกษาชาติรี พรหมพุท ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการรับหรือการหยุดลูกชอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนแบบทดสอบ

จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ตั้งแต่ 8 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 6-7 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 4-5 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 2-3 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ต่ำกว่า 2 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 7 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้

กำหนดให้



3.3.4 แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ (Tap Test)

ชาตรี พรหมพุทธ (2555 : 78)

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้

อุปกรณ์ที่ใช้

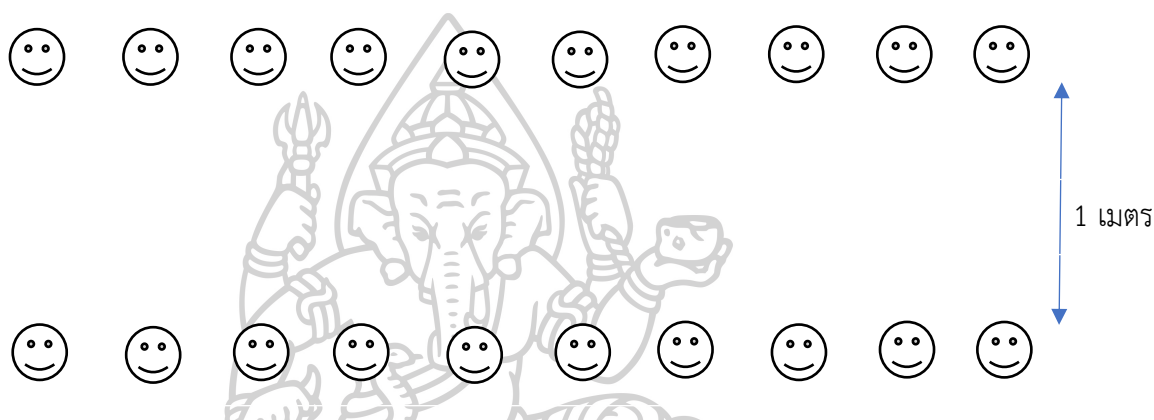
- 1) ลูกชอกกี้จำนวน 10 ลูก
- 2) นาฬิกาจับเวลา
- 3) คู่ที่ทำการทดสอบ

วิธีการทดสอบ

ให้ผู้เข้ารับการทดสอบจำนวน 10 คู่ ให้จับคู่กันและให้ยืนห่างกันประมาณ 1 เมตร คิดจำนวนครั้งที่แต่ละคู่ทำได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 30 วินาทีของการทดสอบ

การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้จาก
การทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนทดสอบ

จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ตั้งแต่ 20 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 15-19 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 10-14 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 5-9 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ต่ำกว่า 5 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 8 แบบทดสอบทักษะการเคาะหรือการกระแทกลูกชอกกี้ (Tap Test) ชาตรี พรหมพุทธ (2555 : 78)

จากการศึกษาแบบทดสอบทักษะการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ (Tap Test) ผู้วิจัย
ดำเนินการสังเคราะห์โดยใช้แนวทางของนักการศึกษาชาตรี พรหมพุทธ ในการคิดคะแนนให้เหมาะสม
กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการตัก
หรือการกระแทกลูกชอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนทดสอบ

จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ตั้งแต่ 16 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 12-15 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 8-11 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 4-7 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ต่ำกว่า 4 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



1 เมตร



ภาพที่ 9 แบบทดสอบทักษะการเคาะหรือการกระแทกลูกชอกกี้

กำหนดให้



= นักเรียน

3.3.5 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้ (Hit) ชาตรี พรหมพุท (2555 : 77)

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกชอกกี้

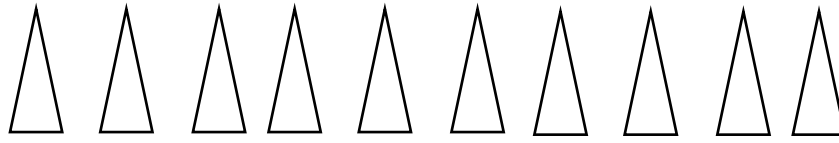
อุปกรณ์ที่ใช้

- 1) ลูกชอกกี้จำนวน 10 ลูก
- 2) กรวยยางจำนวน 10 อัน

วิธีการทดสอบ

ให้ผู้เข้ารับการทดสอบยืนอยู่ในแนวหลังเส้นตรง แล้วเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่ม ให้ผู้เข้ารับการทดสอบนั้นวิ่งเข้ามาที่ลูกชอกกี้แล้วตีลูกชอกกี้ให้โดนกรวยยางจำนวน 10 อัน ซึ่งกรวยยางมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 18 เซนติเมตร ภายในเวลาที่กำหนด 30 วินาที โดยเส้นห่างจากการตี 5 เมตร

การคิดคะแนน คิดคะแนนจากจำนวนลูกชอกกี้ที่โดนกรวยยางล้ม



ภาพที่ 10 แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ (Hit) ชาตรี พรหมพุท (2555 : 77)

5 เมตร



จากการศึกษาแบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ (Hit) ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์โดยใช้แนวทางของชาตรี พรหมพุท ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรับตั้งนี้ตีลูกฮอกกี้ให้โดนกรวยยางจำนวน 5 อัน ซึ่งกรวยยางมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 18 เซนติเมตร ภายในเวลาที่กำหนด 30 วินาที โดยเส้นทางจากการตี 3 เมตร และปรับการคิดคะแนนเพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากจำนวนลูกฮอกกี้ที่โดนกรวยยาง



3 เมตร



กำหนดให้

○ = ลูกฮอกกี้

ภาพที่ 11 แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้

△ = หลั๊กยาง

3.3.6 แบบทดสอบ Salalom Sprint and Dribble Test (Slalom SD.T) Marije. G.

(2548 : 16) อ้างอิงใน ชีรนนท์ ตันพานิชย์. (2563 : 149)

เป็นแบบทดสอบเพื่อประเมินความสามารถของนักกีฬาฮอกกี้ ด้านความแคล่วคล่องว่องไว และทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้

อุปกรณ์และสถานที่

- 1) ไม้ฮอกกี้
- 2) ลูกฮอกกี้
- 3) นาฬิกาจับเวลา
- 4) กรวยพลาสติก
- 5) สนามฮอกกี้

การเตรียมอุปกรณ์และสถานที่

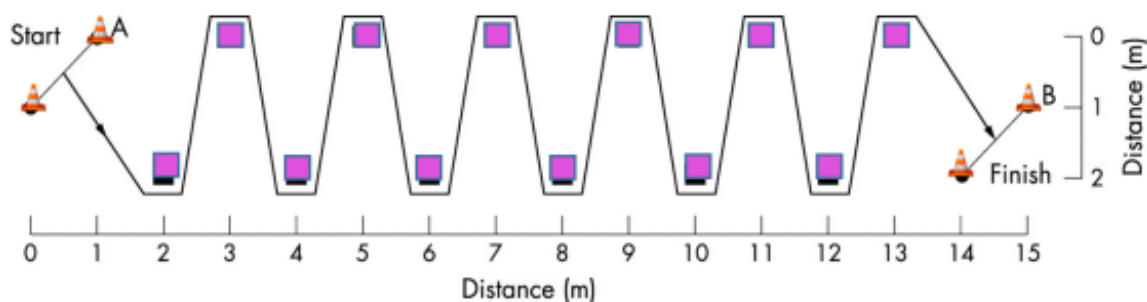
- 1) ผู้ทดสอบทำสนาม โดยใช้สนามฮอกกี้ในการทดสอบ ซึ่งวิธีการนี้จะประกอบด้วย
- 2) ผู้ทดสอบวางกรวยพลาสติกจำนวน 12 อัน โดยวางแบบซิกแซก แบ่งระยะให้เท่ากันเพื่อเตรียมสำหรับการวิ่งแบบ Salarom ระยะ 30 เมตร
- 3) ผู้ทดสอบจัดเตรียมไม้ฮอกกี้ และลูกฮอกกี้ ให้เพียงพอต่อการเลี้ยงลูกฮอกกี้ ในระยะ 30 เมตร โดยนำกรวยพลาสติก 12 อัน มาวางแบบซิกแซก ตามรูป เพื่อการยิงประตูโดยจับเวลาตั้งแต่เริ่มต้นตลอดจนการวิ่งเลี้ยงลูกฮอกกี้แบบซิกแซก ระยะทาง 30 เมตร

วิธีปฏิบัติ

- 1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนหลังเส้น A เมื่อได้ยินสัญญาณว่า “เริ่ม” ให้ผู้รับการทดสอบวิ่งเลี้ยงลูกแบบซิกแซกเคลื่อนที่ โดยเริ่มจากจุด A ไปถึงจุด B ตามที่ได้กำหนดไว้
- 2) ผู้รับการทดสอบ ทำการทดสอบจำนวน 2 ครั้ง เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนับถอยหลัง 5 วินาที ให้เริ่มเลี้ยงลูกฮอกกี้แบบซิกแซก ไปสิ้นสุดที่หลังเส้น B
- 3) เมื่อรอบแรกเสร็จแล้ว ให้ผู้รับการทดสอบพัก 5 นาที พักโดยการเดินแบบช้าๆ ซึ่งระยะทาง 1 คอท คือ 29.07 เมตร ระยะเวลาในการเดินเพื่อพักใช้เวลาประมาณ 10-20 วินาที
- 4) เมื่อหมดเวลาพักแล้วให้ผู้รับการทดสอบ เริ่มทดสอบครั้งที่ 2 ก่อนที่จะเริ่มช่วงต่อไป ให้เลี้ยงลูกฮอกกี้เร็วไม่ชิดติดลูก ถ้าลูกฮอกกี้หลุดจากหน้าไม้ไกลกว่าจุดที่กำหนดไว้ 2 หลัก ให้เริ่มทำการทดสอบใหม่ การจับเวลาให้ใช้นาฬิกาจับเวลา ทั้งการวิ่งระยะสั้น แบบ Salarom และการเลี้ยงลูกฮอกกี้ โดยบันทึกเวลาที่เร็วที่สุด

การคิดคะแนน

ผู้ทดสอบทำการบันทึกเวลาที่น้อยที่สุดในการเลี้ยงลูกฮอกกี้เคลื่อนที่แบบซิกแซกจากจุด A ไปจุด B ขึ้นอยู่กับความว่องไวและทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ โดยเริ่มต้นและสิ้นสุดที่เส้น A และ B โดยได้ทำเครื่องหมายเริ่มต้นและสิ้นสุดระยะทางด้วยกรวยพลาสติกจำนวน 2 หลัก



ภาพที่ 12 แบบทดสอบ Salalom Sprint and Dribble Test (Slalom SDT) Marije. G. (2548 : 16)
อ้างอิงใน ธีรพันธ์ ต้นพานิชย์. (2563 : 149)

สรุป

แบบทดสอบทักษะกีฬา ต้องสามารถทำให้ทราบถึงทักษะที่ต้องการและสามารถวัดได้ มีคุณภาพถูกต้องแม่นยำ เข้าใจง่าย และสามารถทำการทดสอบซ้ำได้ ซึ่งในการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบทดสอบที่ใช้วัดทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ที่ผู้วิจัยเลือกใช้คือแบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ของชาตรี พรหมพุทธ (2555) แต่มีการปรับการคิดคะแนนเพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬาฮอกกี้

ชาตรี พรหมพุทธ (2555) ได้ศึกษาการสร้างแบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้สำหรับนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสถาบันการพลศึกษาวิทยาเขตชลบุรี สาขาวิชาพลศึกษา ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2553 และผ่านการเรียนวิชาฮอกกี้มาแล้วจำนวนทั้งสิ้น 170 คน แยกเป็นนักศึกษาชาย 97 คน นักศึกษาหญิง 73 คน กลุ่ม ซึ่งได้มาจากกลุ่มกลุ่มเป้าหมายทั้งหมดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 1)แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ (Dribbling) 2) แบบทดสอบทักษะการผลักลูกฮอกกี้ (Push) 3)แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ (Hit) 4)แบบทดสอบทักษะการตักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ (Tap) และ 5) แบบทดสอบทักษะการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้

(Fielding) ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบทดสอบทักษะกีฬาออกก่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นรวมทุกรายการของนักศึกษาชายและนักศึกษาหญิง มีความเป็นปรนัย แบบทดสอบทักษะการเล่นกีฬาออกก่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแต่ละรายการมีความเชื่อมั่น นักศึกษาชายมีค่าเท่ากับ .834 นักศึกษาหญิงมีค่า เท่ากับ .953 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เกณฑ์ปกติในการแบ่งระดับความสามารถในการทดสอบทักษะการเล่นกีฬาออกก่ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยจำแนกออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ สูงมาก สูง ปานกลาง ต่ำและต่ำมาก

เอกพจน์ สุนทรารชุน (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างแบบประเมินค่าทักษะกีฬาออกก่สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อสร้างแบบประเมินค่าทักษะกีฬาออกก่ สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายจำนวน 225 คน เป็นนิสิตชายและหญิงที่ลงทะเบียนเรียนวิชาออกก่ กลุ่มเป้าหมายได้มาจากการสุ่มแบบง่ายด้วยการจับฉลาก จำนวน 60 คนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินค่าทักษะกีฬาออกก่ที่ผู้ วิจัยสร้างขึ้นเองประกอบด้วย 3 รายการ คือ 1) ทักษะการผลักลูก 2) ทักษะการกวาดลูก และ 3) ทักษะการตีลูก หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญออกก่จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีของ Rovinelli และ Hambleton หาค่าความเชื่อถือได้ (reliability) กับนิสิตจำนวน 30 คนโดยวิธีการทดสอบซ้ำ (test-retest) และหาค่าความ เป็นปรนัยของแบบประเมินค่า (objectivity) โดยการประเมินจากคะแนนของผู้ประเมิน 2 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า แบบประเมินค่าทักษะกีฬาออกก่ทั้ง 3 รายการ ได้แก่ ทักษะการผลักลูก ทักษะการกวาดลูก ทักษะการตีลูก มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ค่าความเชื่อถือได้ เท่ากับ 0.75, 0.82, และ 0.88 และค่า ความเป็นปรนัยเท่ากับ 0.84, 0.86, และ 0.87 ตามลำดับ

จิรวัดน์ พิมพะนิตย์ (2560) ได้ศึกษา แรงจูงใจในการเล่นกีฬาออกก่ของนักกีฬาออกก่ทีมชาติไทย ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเล่นกีฬาออกก่ของนักกีฬาออกก่ทีมชาติไทย กลุ่มเป้าหมายเป็นนักกีฬาทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจจำแนกเพศ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักกีฬาออกก่ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 20 คน เพศหญิงจำนวน 20 คนและเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) แรงจูงใจในการเล่นกีฬาออกก่ของนักกีฬาออกก่ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 โดยรวมมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 และ 2) แรงจูงใจในการเล่นกีฬาออกก่ของนักกีฬาออกก่ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 จำแนกตามเพศพบว่าแรงจูงใจในการเล่นกีฬาออกก่ไม่แตกต่างกัน

พิริยา ชนรักษา (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการฝึกเสริมด้วยการวิ่งหลายทิศทางที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฮอกกี้หญิงระดับเยาวชน ซึ่งการวิจัยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของการฝึกเสริมด้วยการวิ่งหลายทิศทางที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฮอกกี้หญิงระดับเยาวชน ผลการวิจัยพบว่าภายหลังการทดลอง 6 สัปดาห์ กลุ่มที่ได้รับการฝึกเสริมด้วยโปรแกรมการฝึกวิ่งหลายทิศทาง มีค่าเฉลี่ยความคล่องแคล่วว่องไว การความเร็วในการเปลี่ยนทิศทาง การวิ่ง การวิ่งสปรีนทร์ระยะทาง 20 เมตร การวิ่งซัด ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเทียบกับก่อนการทดลอง และความสูงของการกระโดดในแนวตั้งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มควบคุม พบว่า ความเร็วในการทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว ลดลงแต่ไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และของตัวแปรอื่นๆ

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้นสามารถสรุปได้ แบบทดสอบทักษะกีฬาสามารถวัดได้ทั้งทักษะในการเล่นกีฬาของนักเรียน ประเมินค่าทักษะกีฬา ประเมินความคล่องแคล่วว่องไว ศึกษาแรงจูงใจ และสามารถนำมาวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ ครูสามารถนำผลที่ได้ไปวางแผนในการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงหรือเพิ่มเติมวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนหรือเหมาะสมกับความต้องการของครูผู้สอน และยังสามารถนำไปใช้เพื่อประเมินหรือทดสอบการจัดการเรียนรู้ว่าส่งผลดีหรือไม่ต่อไปได้

สรุป

การเล่นกีฬาฮอกกี้นั้นต้องอาศัยทักษะพื้นฐาน ความสามารถเฉพาะตัวของนักกีฬาแต่ละคนเป็นส่วนประกอบที่สำคัญยิ่ง ดังนั้นการวางพื้นฐานทักษะเบื้องต้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง และองค์ประกอบของทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ต้องประกอบไปด้วยทักษะพื้นฐานของผู้เล่นฮอกกี้ ได้แก่ การจับไม้, การกลับหน้าไม้, การเลี้ยงลูก, การดักหรือการกระแทก, การผลัด, การตี, การช้อนหรือจัดลูกโด่ง, การส่งและรับลูก, การตวัดลูก, การหยุดบอล, การแย็บ, การป้องกัน, การบุลลีและการเล่นเป็นทีม ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาฮอกกี้ รหัสวิชา พ20204 เล็งเห็นถึงความสำคัญของผลการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพละนาถมัย

4. หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือและการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

รัตนา บุตรอุดม (2559 : 49) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการกลุ่ม โดยในชั้นเรียนจะจัดให้นักเรียนได้เรียนเป็นกลุ่มเพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกัน ร่วมกันแก้ปัญหาและอธิบายกระบวนการแก้ปัญหา การยอมรับและสำนึกในความรับผิดชอบร่วมกัน ซึ่งก่อให้เกิดความสุข ความภูมิใจตนเองและเพื่อนในกลุ่มเพื่อนำนักเรียนแต่ละคนจะได้มีส่วนร่วม ร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด

เมตตา รุ่งเรือง (2562 : 26) ได้สรุปว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-5 คน โดยคณะกรรมการสามารถตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เก่ง-ปานกลาง-อ่อน ในอัตราส่วน 1 : 2 : 1 โดยที่นักเรียนจะร่วมมือกัน เรียนรู้ ช่วยเหลือกันและกัน เพื่อความสำเร็จของกลุ่ม

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562 : 64) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การเรียนรู้เป็นกลุ่มเล็ก ๆ ภายในกลุ่ม ประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เช่น (เก่ง ปานกลาง อ่อน) ด้วยอัตราส่วน 1:2:1 เป็นต้น ซึ่งกระบวนการทำงานนั้นต้องอาศัยการพึ่งพาอาศัยกันของสมาชิกในกลุ่ม เช่น การแลกเปลี่ยนความพึงพอใจร่วมกัน การฝึกทักษะการคิด การแก้ปัญหา ร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มคอยช่วยเหลือกัน ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทางสังคมดีขึ้น

ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย (2562 : 131) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเพื่อประโยชน์และเกิดความสำเร็จร่วมกันของกลุ่ม

วันวิสา อุบลโชค (2564 : 7) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนแบ่งนักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็ก ๆ โดยคณะกรรมการสามารถเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ โดยการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และร่วมกันรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้เกิดเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

ทิตินา แคมมณี (2564 : 98) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยโดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คนช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การจัดการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ แบบคณะกรรมการสามารถ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จัก

แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำทีมไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

4.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จรรยา ทารพรม (2560) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือกันประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน 2) มีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่มร่วมกัน 3) สมาชิกมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันและมีสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน 4) มีทักษะทางสังคมในการช่วยเหลือพึ่งพาการสื่อสารการตัดสินใจและการแก้ปัญหา และ 5) มีทักษะกระบวนการกลุ่ม

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562 : 65) การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นเพียงรูปแบบหนึ่งของการสอน ซึ่งมีการแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่มตามลักษณะที่มีจุดมุ่งหมายแตกต่างกัน และมีหลายเทคนิคให้ผู้สอนได้เลือกไปใช้จัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของรายวิชา

ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย (2562 : 132) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือผู้สอนจะต้องเลือกเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนและผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมที่จะร่วมกันทำกิจกรรม รับผิดชอบงานของกลุ่มร่วมกัน โดยที่กลุ่มจะประสบความสำเร็จได้ เมื่อสมาชิกทุกคนได้เรียนรู้บรรลุตามจุดมุ่งหมายเดียวกัน นั่นคือการเรียนเป็นกลุ่มหรือเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

ทิตินา แชนมณี (2564 : 99) การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นกลุ่มการเรียนรู้ที่ใช้กันอยู่โดยทั่วไป มี 3 ประเภท คือ 1) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างเป็นทางการ (formal cooperative learning groups) กลุ่มประเภทนี้ ครูจัดขึ้นโดยการวางแผน จัดระเบียบ กฎเกณฑ์ วิธีการและเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้สาระต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจเป็นหลาย ๆ ชั่วโมงติดต่อกัน หรือหลายสัปดาห์ติดต่อกัน จนกระทั่งผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่กำหนด 2) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ (informal cooperative learning groups) กลุ่มประเภทนี้ครูจัดขึ้นเฉพาะกิจเป็นครั้งคราว โดยสอดแทรกอยู่ในการสอนปกติอื่น ๆ โดยเฉพาะการสอนแบบบรรยาย ครูสามารถจัดกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือสอดแทรกเข้าไปเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจหรือใช้ความคิดเป็นพิเศษในสาระบางจุดและ 3) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างถาวร (cooperative base groups) กลุ่มประเภทนี้เป็นกลุ่มการเรียนรู้ที่สมาชิกกลุ่มมีประสบการณ์การทำงานการเรียนรู้ร่วมกันมานานจนกระทั่งเกิดสัมพันธภาพที่แน่นแฟ้น สมาชิกกลุ่มมีความผูกพันห่วงใย ช่วยเหลือกันและกันอย่างต่อเนื่องในการเรียนรู้แบบร่วมมือมักจะมีกระบวนการดำเนินงานที่ต้องทำเป็นประจำ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นรูปแบบหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการแบ่งเป็นกลุ่มตามจุดมุ่งหมายและรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ผู้วิจัยสนใจคือการจัดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)

4.3 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

เมลดา รุ่งเรือง (2562 : 29) การเรียน แบบร่วมมือ มีดังนี้ คือ ต้องมีการช่วยเหลือกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม มีความรับผิดชอบในหน้าที่ ที่ตนได้รับมอบหมายและรับผิดชอบต่อหน้าที่ภายในกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ระหว่าง สมาชิกภายในกลุ่ม สมาชิกภายในกลุ่มพึ่งพาอาศัยและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกกลุ่มร่วมกัน อภิปรายจนบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562 : 72) ได้สรุปองค์ประกอบสำคัญในการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือได้ 5 ประการ คือ ความสัมพันธ์ทางบวก การปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด การตรวจสอบความรับผิดชอบของแต่ละคน การฝึกทักษะภายในกลุ่ม และกระบวนการกลุ่มตามลำดับ ดังนั้น การเรียนแบบร่วมมือไม่ได้หมายถึงการจัดนักเรียนมานั่งทำงานเป็นกลุ่มเท่านั้น แต่สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่ เพื่อความสำเร็จของของกลุ่ม ซึ่งเป็นการเรียน เป็นกลุ่มแบบร่วมมือ จะแตกต่างไปจากการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิม

วันวิสา อุบลโชค (2564 : 9) ได้สรุปองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ไว้ 5 ประการ ได้แก่ 1) มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โดยสมาชิกแต่ละคนมีเป้าหมายในการทำงานกลุ่มร่วมกัน ซึ่งจะต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเพื่อความสำเร็จของการทำงานกลุ่ม 2) มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดในเชิงสร้างสรรค์ เป็นการให้สมาชิกได้ร่วมกันทำงานกลุ่มกันอย่างใกล้ชิด โดยการเสนอและแสดงความพึงพอใจกันของสมาชิกภายในกลุ่มด้วยความรู้สึกที่ดีต่อกัน 3) มีความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน หมายความว่า สมาชิกภายในกลุ่มแต่ละคน จะต้องมีความรับผิดชอบในการทำงาน โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มมีความมั่นใจ และพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล 4) มีการใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มย่อย ทักษะระหว่างบุคคล และทักษะการทำงานกลุ่มย่อย นักเรียนควรได้รับการฝึกฝนทักษะเหล่านี้เสียก่อน เพราะเป็นทักษะสำคัญที่จะช่วยให้การทำงานกลุ่มประสบผลสำเร็จ เพื่อให้นักเรียนจะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ 5) มีการใช้กระบวนการกลุ่ม ซึ่งเป็นกระบวนการทำงานที่มีขั้นตอนหรือ วิธีการที่จะช่วยให้การดำเนินงานกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ในการวางแผนปฏิบัติงานและเป้าหมายในการทำงานร่วมกันโดยจะต้องดำเนินงานตามแผนตลอดจนประเมินผลและปรับปรุงงาน

ทศนา แคมมณี (2564 : 100) ได้สรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือการเรียนรู้แบบร่วมมือไม่ได้มีความหมายเพียงว่า มีการจัดให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มแล้วให้งานและบอกผู้เรียนให้ช่วยกันทำงานเท่านั้น การเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญครบ 5 ประการดังนี้ 1) การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (positive interdependence) 2) การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (face-to-face promotiaction) 3) ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน (in accountability) 4) การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (interpersonal and small-group skills) และ 5) การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing)

จากการศึกษาองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือของ เมลดา รุ่งเรือง (2562) วรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) วันวิสา อุบลโชค (2564) และทศนา แคมมณี (2564) สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะประกอบไปด้วย 1) การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน 2) การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด 3) มีความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคน 4) มีการใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มย่อยและ 5) มีการใช้กระบวนการกลุ่ม

4.4 แนวคิดทฤษฎีที่มีความเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีเทคนิคที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดของหลายทฤษฎี ดังต่อไปนี้

4.4.1 ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement theory) ของ Skinner กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกจะได้รับมอบหมายหน้าที่ทุกคน และยึดหลักว่าความสำเร็จของตนเองคือความสำเร็จของกลุ่ม ดังนั้น ในการทำงานจะต้องมีการให้กำลังใจกัน อาจเป็นคำชมเชย รางวัล เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้ สมาชิกทุกคนทำงานให้ดีที่สุดเพื่อผลสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งหลักการดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากวิธีการปรับพฤติกรรม (behavior modification) ซึ่งมีแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (operant conditioning) มีแนวคิดว่าการกระทำใดๆที่ได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มที่จะลดลงและหายไป ในที่สุดในการเรียนรู้แบบร่วมมือนั้น การให้ความสนใจ การยอมรับการให้คำชมเชยจากกลุ่มเพื่อนจะเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพมาก โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นมักจะมีธรรมชาติรวมกลุ่ม เชื่อและทำตามกลุ่มมากกว่าครู การฝึกให้กลุ่มเพื่อกล่าวคำชมเชย การยอมรับ และการให้ความสนใจ รูปแบบกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนเป็นทั้งผู้สอน ซึ่งจะได้แสดงความสามารถได้เต็มศักยภาพ ขณะเดียวกันก็เป็นผู้รับฟัง และการให้การยอมรับ ชมเชยผู้พูดจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้กำลังทำหน้าที่ได้เป็นอย่างดี และขณะที่ได้รับฟังการสอน ก็มีโอกาสแสดงความพึงพอใจของตนได้อย่างเต็มที่ ในด้านการประเมินผลการให้

รางวัล การมอบเกียรติบัตร สำหรับกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก ก็จะเป็นตัวกระตุ้นให้มีการแสดงพฤติกรรมต่อไป (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558)

4.4.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning theory) การเรียนแบบร่วมมือเป็นการเรียนที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเหมือนกับการอยู่ร่วมกันในสังคมหนึ่งซึ่งการทำงานแบบร่วมมือจะสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีต่อกัน เรียนรู้ซึ่งกันและกันและมีการสังเกตสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว ซึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมโดยแบนดูรา กล่าวว่า คนเราเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวเราอยู่เสมอ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการสังเกต (observation learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ ซึ่งตัวแบบสามารถถ่ายทอดทั้งความคิดและการแสดงออกได้พร้อมๆ กัน และตัวแบบจะทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดพฤติกรรม โดยตัวแบบอาจเป็นบุคคลจริงๆ (live mode) หรือตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic) ก็ได้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) ดังนั้น การเรียนโดยใช้กระบวนการเรียนแบบร่วมมือ สมาชิกจะแสดงพฤติกรรมต่างๆ การให้ความช่วยเหลือร่วมมือกันทั้งการมีน้ำใจเมตตากรุณา การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การรู้จักเกรงใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเราพฤติกรรมเหล่านี้จะมีการเลียนแบบเกิดขึ้นในห้องเรียน หรือด้านการสอนที่เรียกว่าเพื่อนช่วยเพื่อน ทุกคนจะเห็นภาพของการสอนของเพื่อนๆ หากตนเองรู้สึกประทับใจเพื่อนคนใดคนหนึ่งก็จะนำมาเลียนแบบนอกจากนี้การได้มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกกลุ่ม ยังทำให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนเพื่อนร่วมชั้น วิชาที่เรียน และครูผู้สอน อันจะส่งผลดีต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต

4.4.3 ทฤษฎีความต้องการของ Maslow Theory การเรียนแบบร่วมมือ เป็นการจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถเฉพาะตัวและศักยภาพของตนเองร่วมมือกันแก้ปัญหาต่างๆ ให้บรรลุผลสำเร็จได้ โดยสมาชิกต่างตระหนักว่า แต่ละคนล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ได้ร่วมคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่นจะทำให้เข้าใจผู้อื่น เข้าใจตนเองรู้จักตัวเอง ซึ่งโดยธรรมชาติของคนแล้วล้วนต้องการการยอมรับจากผู้อื่นจากในสังคม และต้องการแสวงหาสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ เพื่อสนองความต้องการของตนเอง ซึ่ง Maslow มองว่า เด็กมีธรรมชาติพร้อมที่จะศึกษาสำรวจสิ่งต่างๆ คนทุกคนมีแรงภายในที่จะไปถึงสภาพที่เรียกว่า การรู้จักตนเองตรงตามสภาพที่เป็นจริง หรือต้องการที่จะตระหนักในความสามารถของตน ซึ่งหมายถึงการยอมรับตนเองทั้งในส่วนบกพร่องและส่วนดี ยอมรับฟังความพึงพอใจของผู้อื่นที่มีต่อตนเอง ซึ่งชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558 : 184) กล่าวว่า ความต้องการ คือ สภาวะที่เกิดจากความไม่สมดุลทั้งทางร่างกายและจิตใจความต้องการของคนมักไม่ได้รับการตอบสนองอย่างสมบูรณ์ เมื่อได้รับการตอบสนองตอบระดับหนึ่งก็จะเกิดความต้องการมากขึ้นไป อีกระดับหนึ่งจากแนวคิดทฤษฎีของ Maslow Theory แสดงว่า มนุษย์ทุกคนล้วนมีความต้องการจะสนองความต้องการให้ตนเองและ

ความต้องการจะได้รับการตอบสนองก็ต่อเมื่อความต้องการขั้นต้นได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอ ก่อน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนโดยการนำทฤษฎีมาใช้นั้น คือ การเปิดโอกาสให้นักเรียนมีการพัฒนาและมีสมรรถภาพทั้ง 3 ด้านไปพร้อมๆกัน คือ ความรู้ (Cognitive) ด้านอารมณ์ความรู้สึก (affective) และด้านทักษะ (Psychomotor) ซึ่งหมายความว่า ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนรู้จักการคิดการใช้เหตุผล มีความชื่นชมหรือมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน โดยเฉพาะนักเรียนได้ลงมือกระทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง ครูเป็นเพียงผู้จัดเตรียมสื่อหรือเป็นผู้ให้คำแนะนำ ซึ่งสอดคล้องกับเรียนแบบร่วมมือ ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ร่วมมือกันทำงานกลุ่ม โดยสมาชิกจะเป็นผู้ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ซึ่งสมาชิกทุกคนจะมีโอกาสแสดงความสามารถที่มีอยู่ได้อย่างเต็มที่ที่จะทำให้นักเรียนมีความรู้สึกว่าคุณเองมีประโยชน์และมีความสำคัญต่อกลุ่ม

4.4.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) การเรียน แบบร่วมมือ เป็นการเรียนที่เน้นการช่วยเหลือร่วมกันคิดแก้ปัญหา นั่นคือ การให้นักเรียนได้ลงมือกระทำ ค้นหาความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความรู้ความเข้าใจ จากลักษณะดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะการที่นักเรียนได้มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวจะทำให้เกิดความคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่เป็นรูปธรรม และมีการพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ จนสามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ซึ่งชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) กล่าวว่าแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา มองว่า คนเราทุกคนเกิดมาพร้อมที่จะปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมโดยธรรมชาติพร้อมที่จะกระทำก่อน (Action) ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอน Piaget ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อสร้างคนให้เป็นผู้ที่มีความสามารถทำสิ่งใหม่ ไม่ใช่แต่เป็นผู้ที่คอยลอกเลียนแบบผู้อื่น แต่ต้องการคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักประดิษฐ์และค้นคว้าแสวงหาความรู้ ต้องการกระตุ้นให้มีความคิดวิพากษ์วิจารณ์ รู้จักพิสูจน์สิ่งต่างๆ ไม่ยอมเชื่ออะไรง่าย ๆ และต้องการให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นพยายามแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งส่วนหนึ่งเกิดขึ้นโดยธรรมชาติและอีกส่วนหนึ่งโดยครูเป็นผู้จัดให้ จากเป้าหมายของ Piaget สอดคล้องกับการจัดการเรียนแบบร่วมมือ ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้พูดคุย อภิปราย ซักถามกัน ส่งเสริมให้ได้พัฒนาความคิดได้ศึกษาค้นคว้าทำงานและแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความมั่นใจในตนเองมากขึ้น

4.5 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games

Tournament : TGT)

4.5.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

(Team – Games Tournament : TGT)

นิรันดร์ กลั่นสุวรรณ (2559) ได้กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนในกลุ่มเล็กๆ ละครความสามารถและเพศ

เช่นเดียวกับกลุ่มแข่งขันแบบแบ่งตามผลสัมฤทธิ์ (STAD) โดยสมาชิกแต่ละคนของกลุ่มหนึ่งๆ ต้องแข่งขันการตอบคำถามกับสมาชิกของกลุ่มอื่นที่โต๊ะแข่ง (Tournament tables) เป็นรายสัปดาห์โดยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ระดับเดียวกันจะแข่งด้วยกันเพื่อทำคะแนนให้กลุ่มของตน

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562 : 77) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค (Team – Games Tournament : TGT) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่คละความสามารถของนักเรียนในอัตราส่วน 1:2:1 (เก่ง: ปานกลาง: อ่อน) โดยผสมผสานการจัดการเรียนรู้ระหว่างการจัดการเรียนรู้พลศึกษาทั่วไป 5 ขั้นตอน และการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน มีคะแนนโบนัสและการแข่งขันอย่างเท่าเทียม นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์วางแผนเพื่อพัฒนาการเล่นของตนเองและผู้อื่นเพื่อนำทีมไปสู่เป้าหมาย มีการกำกับติดตามที่ควบคุมได้จากการกำหนดบทบาทหน้าที่ของกลุ่ม และมีการจัดการเรียนการสอน 3 วัน/ สัปดาห์โดยจัดการเรียนรู้ในตารางเรียน 1 คาบเรียน และนอกตารางเรียน 2 คาบเรียน

ศิริวรรณ วณิชพัฒน์วรชัย (2562 : 143) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ TGT เป็นการเรียนแบบร่วมมือกันแข่งขันทำกิจกรรม

จากการศึกษาความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คือ การจัดการเรียนการสอนที่แบ่งเป็นนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบคละความสามารถและเพศ มีการให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอน 2 ชั่วโมง/ สัปดาห์

4.5.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT)

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) ได้กล่าวว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) ประกอบไปด้วย 1) การเสนอเนื้อหาเป็นการเสนอเนื้อหาของบทเรียนใหม่โดยผู้สอนจะเน้นให้นักเรียนมีความสนใจเนื้อหาสาระอย่างมากเพราะจะช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จในการแข่งขัน 2) การจัดทีม (Team) เป็นการจัดทีมนักเรียนโดยให้คละกันทั้งเพศและความสามารถโดยสมาชิกในแต่ละกลุ่มประกอบไปด้วยนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน ในอัตราส่วน 1:2:1 เพื่อให้แต่ละทีมมีความสามารถทางการเรียนพอกๆกัน 3) เกม (Game) เป็นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในการเล่น เกม นักเรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นผู้แข่งขัน โดยเกมที่ใช้เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจเชิงวิชาการจะ

มีการจัดโต๊ะสำหรับแข่งขันใช้คำถามในบัตร (Card) หรือเอกสาร (Sheet) ชนิดเดียวกัน นักเรียนจะสลับกันหยิบบัตรซึ่งในบัตรจะมีคำถามอยู่ ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามในบัตรของตนให้ได้ก่อนคนอื่น ถ้าตอบคำถามไม่ได้ผู้อื่นมีโอกาสตอบได้เช่นกัน 4) การแข่งขัน (Tournaments) การจัดการแข่งขันอาจจะจัดขึ้นปลายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน ก็ได้ ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาและผ่านการเตรียมความพร้อมจากกลุ่มมาแล้ว การจัดโต๊ะแข่งขันจะมีหลายโต๊ะ แต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีม แต่ละทีมมาร่วมแข่งขัน ทุกโต๊ะการแข่งขันควรเริ่มดำเนินการพร้อมกัน แข่งขันเสร็จแล้วจัดลำดับการแข่งขันโดยนำคะแนน แต่ละโต๊ะไปเทียบหาค่าของคะแนนโบนัส ดังตัวอย่างให้ค่าคะแนนโบนัส และ 5) การยอมรับความสำเร็จของทีมผู้สอนจะนำคะแนนโบนัสของสมาชิกแต่ละคน มารวมกันเป็นคะแนนของทีมและหาค่าเฉลี่ยทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับการยอมรับและได้รับรางวัล ซึ่งในส่วนนี้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้สอน ซึ่งอาจจะกำหนดรางวัลให้กับกลุ่มได้ 3 รางวัล ได้แก่ Good Team, Great Team และสูงสุดคือ Super Team

ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย (2562 : 143-145) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือตามรูปแบบ TGT เป็นการเรียนแบบร่วมมือกันแข่งขันทำกิจกรรม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 ครูทบทวนบทเรียนที่เรียนมาแล้วครั้งก่อน ขั้นตอนที่ 2 จัดกลุ่มแบบคละกัน (Home Team) กลุ่ม 3-4 คน ขั้นตอนที่ 3 สมาชิกในทีมแต่ละทีมศึกษาหัวข้อที่เรียนจากแบบฝึก (Worksheet and Answer Sheet) ขั้นตอนที่ 4 การแข่งขันตอบปัญหา และขั้นที่ 5 นักเรียนกลับกลุ่มเดิม (Home Team)

ทิตินา แชนมณี (2564 : 268) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) มีดังนี้ 1) จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มคละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (home group) 2) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาสาระร่วมกัน 3) สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายกันเป็นตัวแทนกลุ่มกับกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่นโดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ คือ คนเก่งในกลุ่มบ้านของเราแต่ละกลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนก็ไปรวมกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่ากลุ่มแข่งขันกำหนดให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน 4) สมาชิกในกลุ่มแข่งขันเริ่มแข่งขันกัน และ 5) เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้านของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

พัชรียา จันทร์ตา (2565 : 36) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) มี 4 ประการ 1) การสอน เป็นการนำเสนอความคิดรวบยอดใหม่หรือบทเรียนใหม่ อาจเป็นการสอนตรงหรือจัดในรูปแบบของการ

อภิปรายหรือกลุ่มศึกษา 2) การจัดทีม เป็นขั้นตอนการจัดกลุ่ม หรือจัดทีมของนักเรียนโดยจัดให้
 คละกันทั้งเพศและความสามารถและทีมจะต้องช่วยกันและกันในการเตรียมความพร้อมและ
 ความเข้มแข็งให้สมาชิกทุกคน 3) การแข่งขัน การแข่งขันมักจัดในช่วงท้ายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน
 ซึ่งจะใช้คำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาในข้อ 1 และผ่านการเตรียมความพร้อมของทีมมาแล้วการจัด
 โต้ะแข่งขันจะมีหลายโต้ะ แต่ละโต้ะจะมีตัวแทนของกลุ่ม/ทีม แต่ละทีมมาร่วมแข่งขันทุกโต้ะการ
 แข่งขันควรเริ่มดำเนินการเพื่อนำไปเทียบหาค่าคะแนนโบนัส และ 4) การยอมรับความสำเร็จของทีม
 ให้นำคะแนนโบนัสของแต่ละคนในทีมมารวมกันเป็นคะแนนของทีม และหาค่าเฉลี่ยทีมที่มีค่าสูงสุดจะ
 ได้รับการยอมรับให้เป็นทีมชนะเลิศ โดยอาจเรียกชื่อทีมที่ได้ชนะเลิศกับรองลงมาโดยใช้ชื่อเก๋ ๆ ก็ได้
 หรืออาจให้นักเรียนตั้งชื่อเอง และควรประกาศผลการแข่งขันในที่สาธารณะด้วย

จากการศึกษาองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
 ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
 ประกอบไปด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ เป็นการให้ความรู้ใหม่ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและ
 สาธิต 2) การจัดทีม การจัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบคละความสามารถและเพศ 3) เกม
 กิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเป็นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียน และ 4) การแข่งขัน
 จัดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในช่วงท้ายกิจกรรม มีการให้สะสมแต้มและมีรางวัล

4.6 การจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games

Tournament : TGT)

การจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันคือ กระบวนการการเรียนรู้ที่แบ่ง
 นักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบคละความสามารถและเพศ มีการให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริม
 ให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง
 และผู้อื่นอันจะนำทีมไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด (จิรวัดณ์ วงศ์ชุมภู, 2562)

สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬา
 ออกก็และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัยที่ผู้วิจัยใช้ใ
 การวิจัยประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะ
 เรียน ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้
 การอธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบคละ
 ความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (เกมและ
 การแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับ

เนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล และ ชั้นที่ 5
ชั้นสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

(Team – Games Tournament : TGT)

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ
โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) ดังต่อไปนี้

4.7.1 งานวิจัยในประเทศ

คณิตศร ธรรมชัย (2561) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เทคนิค
TGT เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะ
เทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล มีค่า E1/E2 เท่ากับ 83.39/83.18 ซึ่งเป็นไป
ตามเกณฑ์ที่ตั้งผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึก
ทักษะเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานแฮนด์บอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุนันท์ หิรัตพรม (2561) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิส
ตามแนวการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT
ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่าง
ก่อนเรียนกับหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้กลุ่มเป้าหมาย
เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนจุมจิงพลังราษฎร์องค์การบริหารส่วน
จังหวัดกาฬสินธุ์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิดได้แก่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ชุด แผนการจัดการ
เรียนรู้ 12 แผนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ
มีค่าความยาก (P) ระหว่าง 0.43-0.75 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.33-0.73 ค่าความเชื่อมั่น
ทั้งฉบับเท่ากับ 0.81 แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ
20 ข้อมีอำนาจจำแนกรายข้อ (rxy) ระหว่าง 0.42-0.84 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.86 สถิติ
ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
สมมติฐานคือ t-test แบบ Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิล
เทนนิสตามแนวการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.01/86.15

มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7643 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพึงพอใจในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วย เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา วอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาท การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI ในวิชาวอลเลย์บอล ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนในวิชาวอลเลย์บอลภายในกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติแบบร่วมมือด้วย เทคนิค TGT และเทคนิค TAI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวอลเลย์บอลระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI กับแบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาวอลเลย์บอลของนักเรียนที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT,เทคนิค TAI และแบบปกติอยู่ในระดับมาก

พัชรียา จันทร์ดา (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ สมรรถภาพทางกายเรื่อง การเคลื่อนไหวและการออกกำลังกายโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ใช้การเรียนรู้ 12 ชั่วโมง แต่ละแผนมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 เตรียม ขั้นที่ 2 อธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติขั้นที่ 4 นำไปใช้และขั้นที่ 5 สรุป โดยมีค่า ความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 81.92 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 นักเรียนมี สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ อยู่ในระดับต่ำมากถึงระดับดี และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับมากที่สุด

4.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Saifullah Kamaruddin, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff (2562) ได้ คี ก ข า ก ี ย ว ก บ ประสิทธิภาพของโมเดลจิ๊กซอว์การเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมการแข่งขันแบบทีม (TGT) ต่อทักษะทาง สังคม การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถ ทำงานร่วมกันและมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มเล็กๆ การศึกษาค้นคว้านี้มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุประสิทธิภาพ ของจิ๊กซอว์โมเดลการเรียนรู้แบบร่วมมือและการแข่งขันแบบทีมที่มีต่อทักษะทางสังคมของ นักเรียนชั้นปีที่ 3 ในวิชาอิสลามศึกษา ดำเนินการวิจัยด้วยวิธีเชิงปริมาณในลักษณะการศึกษา กิ่ง ทดลอง แบบทดสอบประเมินทักษะทางสังคมสำหรับครู (SSRS-T) ได้รับการทดสอบความน่าเชื่อถือ

เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับระดับทักษะทางสังคมของนักเรียน ผู้ตอบแบบสอบถามประกอบด้วยนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาแห่งชาติทั้งหมด 60 คนในเขต Nilai รัฐ Negeri Sembilan ผู้ตอบประกอบด้วยนักเรียนกลุ่มควบคุม 30 คน และนักเรียนกลุ่มทดลอง 30 คน แบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของระดับทักษะทางสังคมของนักเรียนก่อนการรักษาและการทดสอบหลังการรักษาเพื่อทดสอบประสิทธิผลของการรักษา ผลการวิจัยพบว่าระดับทักษะทางสังคมของกลุ่มบำบัดอยู่ในระดับปานกลางโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.397 และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานทางสังคมระหว่างกลุ่มบำบัดและกลุ่มก่อนหลังการทดสอบ

Luo (2563) ได้ศึกษาผลของการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการวิจัย แบบกึ่งทดลองและดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (Pretest posttest control group design) กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยนี้ ได้แก่ ผู้เรียนจำนวน 108 คนที่กำลังศึกษาใน มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศไต้หวัน โดยมีระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจำนวน 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แบบวัดระดับทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน และแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน ผลการวิจัยพบว่าระดับทักษะการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) สูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน หรือเทคนิคต่าง ๆ จากงานวิจัยข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน หรือเทคนิคต่าง ๆ สามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ผลการเรียนรู้ส่งเสริมความสามารถด้านการพูดสื่อสารให้กับนักเรียนได้ พัฒนาทักษะในสิ่งที่ต้องการ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สามารถที่จะนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาออกก๊ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันได้

5. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมไว้ ดังนี้

ทศนา แฉมมณี (2564) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมกับการทำงานเป็นกลุ่มว่าเป็น การที่กลุ่มบุคคลเข้ามาร่วมปฏิบัติงานร่วมกัน และทุกคนในกลุ่มมีบทบาทในการช่วยกันดำเนินงาน กลุ่ม มีการติดต่อสื่อสารประสานงาน และร่วมกันตัดสินใจ เพื่อให้งานบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 39) การทำงานเป็นทีม หมายถึง การรวมกลุ่มของบุคคลเพื่อ ร่วมกันทำกิจกรรมอย่างมีหลักการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สมาชิกทุกคนในทีมสามารถ ปฏิบัติงานได้ตามบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของตนอย่างถูกต้อง เหมาะสม โดยมีการประสาน ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันรวมทั้งมีความพึงพอใจในงานที่ตนปฏิบัติ เพื่อให้บรรลุตามความมุ่งหมาย ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

พิชชาภา เกาะเต้น (2563) การทำงานเป็นทีม หมายถึง กระบวนการทำงานในองค์การโดยมี สมาชิกตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป มาปฏิบัติงานร่วมกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ซึ่งเป็นไปในทิศทาง เดียวกัน รวมถึงสมาชิกทุกคนมีบทบาทในการช่วยดำเนินงาน การติดต่อสื่อสาร การประสานงาน การ ตัดสินใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สนับสนุนช่วยเหลือกัน ใช้ทักษะประสบการณ์ทำงานอย่างเต็ม ความสามารถ และมีความรับผิดชอบต่อผลของงานที่ได้รับมอบหมายร่วมกัน เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ และพัฒนาองค์การให้ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาความหมายของการทำงานเป็นทีม สามารถสรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปร่วมกันรับผิดชอบทำกิจกรรมต่างๆ ปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุ วัตถุประสงค์ตามความมุ่งหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพสมาชิกในทีมยอมรับความแตกต่างของ สมาชิกในทีม รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ มีกระบวนการ ทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง มีการสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง

5.2 ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

นักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2559 : 11) ความสำคัญของการทำงาน เป็นทีมการทำงานบางอย่างต้องอาศัยการทำงานร่วมกันจึงจะประสบความสำเร็จ เนื่องจากทุกคนมี ความสามารถแต่ความสามารถของทุกคนมีจำกัด การนำความสามารถของทุกคนมารวมกันจึงเกิด ผลงานมากขึ้น อีกทั้งงานบางอย่างต้องการความคิดที่ริเริ่มสร้างสรรค์จึงต้องการคนมาทำงาน ด้วยการคิดร่วมกัน งานจึงออกมาสำเร็จ องค์กรที่สามารถสร้างทีมพัฒนาทีม ให้ทำงานร่วมกันได้ องค์กรนั้นจะเจริญก้าวหน้าไปได้อย่างรวดเร็ว ทีมงานที่ดีจึงส่งผลให้งานเกิดประสิทธิภาพและเกิด ประสิทธิภาพต่อองค์กร ช่วยลดความสูญเสียขององค์กร

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 42) ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมนั้นเป็นสิ่งที่ประโยชน์ มีบทบาทสำคัญ ในการพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปแบบวัฒนธรรมในองค์กรให้รอดพ้นก้าวทันการเปลี่ยนแปลง สามารถช่วยกันทำงานต่างๆ ที่ซับซ้อนให้สำเร็จลุล่วงได้ และเห็นได้ว่าปัจจุบันนี้มีผู้เห็น ประโยชน์และได้นำความรู้การทำงานเป็นทีมไปใช้ เป็นที่ยอมรับและนำมาปรับใช้ในองค์กรต่างๆ

วิษัย ญาณกร (2564 : 46) ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม เป็นการรวมบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ และศักยภาพที่แตกต่างกัน เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เกิดการพัฒนาตนเองเนื่องจากได้เรียนรู้ จากผู้อื่นทำให้งานบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของทีม ทำให้นักเรียนสามารถทำงานที่ยากและซับซ้อนได้

จากการศึกษาความสำคัญของการทำงานเป็นทีมสามารถสรุปได้ว่า การทำงานเป็นทีมนั้น เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นการรวมบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ และศักยภาพที่แตกต่างกัน เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันช่วยกันทำงานต่างๆ ที่ซับซ้อนให้สำเร็จลุล่วงได้

5.3 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2559 : 14) องค์ประกอบของการทำงาน เป็นทีมประกอบด้วย 1) ผู้นำทีม ซึ่งมีบทบาทที่เป็นหัวหน้าทีม 2) สมาชิกทีม ซึ่งมีบทบาทหน้าที่ในการเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานเพื่อให้ทีมงานประสบความสำเร็จ 3) ระบบการทำงาน หรือ กระบวนการในการทำงาน ได้แก่ การวางแผนงาน การประชุมการตัดสินใจ และ 4) บรรยากาศในการทำงาน

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 53-55) องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย 1.การกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำงาน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการทำงานเป็นทีมอย่างมาก เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่ประกอบไปด้วย 1.1) การกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำงาน 1.2) การวางแผน 1.3) การปฏิบัติงาน และ 1.4) การประเมินการทำงาน 2. องค์ประกอบในด้านการมีส่วนร่วม เป็นองค์ประกอบที่แสดงถึงการมีส่วนร่วมของ สมาชิกในด้านต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย 2.1) การสร้างบรรยากาศในการทำงานร่วมกัน 2.2) การสื่อสารความเข้าใจกันภายในทีมงาน และ 2.3) การสร้างความผูกพันภายในทีมงาน 3. การเป็นสมาชิก เป็นองค์ประกอบที่แสดงความเป็นสมาชิกในทีมงาน ซึ่งประกอบด้วย 3.1) ความรับผิดชอบของตนเองต่อทีม และ 3.2) ความกล้าในการทำงาน และ 4. ตัวผู้นำ เป็นการศึกษาความเป็นผู้นำของทีมงาน เพราะผู้นำจะเป็นบุคคลที่จะคอยให้ คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการทำงานกับสมาชิกของทีมได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ในการศึกษาด้านตัวผู้นำ ประกอบด้วย 4.1) การรู้จักบทบาทของการเป็นผู้นำ 4.2) การรู้จักใช้ความเป็นประชาธิปไตยในการทำงาน และ 4.3) การสร้างแรงจูงใจในการทำงาน

วิชฌัย ญาณกร (2564 : 50) องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

- 1) การมีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงาน สมาชิกในทีมร่วมกันออกแบบแผนการทำงานซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยให้ทีมงานทราบกระบวนการหรือขั้นตอนการทำงานที่มีประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผลลัพธ์ในการทำงานออกมาตามวัตถุประสงค์ สมาชิกในทีมมีความร่วมมือกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความกระตือรือร้นในการทำงาน รู้จักคิดแก้ปัญหาาร่วมกัน
- 2) ความรับผิดชอบ สมาชิกในทีมมีความรับผิดชอบต่องานที่ตนเองได้รับซึ่งสมาชิกในทีม ต้องรู้จักบทบาทหน้าที่ซึ่งจะช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
- 3) การยอมรับฟังความคิดเห็นสมาชิกในทีมมียอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนคนอื่น มีการสื่อสารระหว่างกัน พูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล เปิดโอกาสให้เพื่อนสมาชิกในทีมแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ และยอมรับความแตกต่างระหว่างความรู้ความสามารถของแต่ละบุคคล และ
- 4) ผลสำเร็จของงานสมาชิกร่วมกันทำงานให้สมบูรณ์ในเวลาที่กำหนด มีความภาคภูมิใจในผลสำเร็จของทีม

จากการศึกษาองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วยการมีส่วนร่วมของทีมในการวางแผนการทำงาน ร่วมกันกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำงาน สมาชิกในทีมมีความรับผิดชอบต่องานที่ตนเองได้รับ ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ในการทำกิจกรรมจะร่วมกันทำงานให้สมบูรณ์ในเวลาที่กำหนดและมีความภาคภูมิใจในผลสำเร็จของทีม

5.4 การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

นักการศึกษาได้เสนอแนวคิดในการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม ดังนี้

แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้ให้วิธีการประเมินไว้ 12 รูปแบบ คือ การสังเกตพฤติกรรม การสอบปากเปล่า การพูดคุย การใช้คำถาม การเขียนและสะท้อนการเรียนรู้ การประเมินภาคปฏิบัติ การประเมินด้วยแฟ้มสะสมงาน การวัดและประเมินด้วยแบบทดสอบ การประเมินด้านความรู้สึนึกคิด การประเมินตามสภาพจริง การประเมินตนเองของผู้เรียน และการประเมินโดยเพื่อน

ชนมน ตั้งพิทักษ์ไกร (2558) ได้สร้างแบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม ใน 4 ด้านคือ 1) การกำหนดเป้าหมายร่วมกัน 2) การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ 3) การปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และ 4) การประเมินและปรับปรุง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. การกำหนดเป้าหมาย ร่วมกัน	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการทำงานอย่างชัดเจน	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วม ในการกำหนดเป้าหมาย การทำงาน	สมาชิกส่วนน้อยมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายการทำงาน
2. การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ	การกระจายงานได้ทั่วถึง และตรงตามความสามารถของสมาชิก	การกระจายงานได้ทั่วถึง และไม่ตรงตามความสามารถ	การกระจายงานไม่ทั่วถึง
3. การปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมายตรงเวลาที่กำหนด	ทำงานได้สำเร็จตามเป้าหมาย ช้ากว่าเวลาที่กำหนดไม่ตรงตามระยะเวลาที่กำหนด	ทำงานไม่สำเร็จตามเป้าหมาย
4. การประเมินและปรับปรุง	สมาชิกทุกคนร่วมมือปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุงงานเป็นระยะ	สมาชิกส่วนใหญ่ร่วมมือ ปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุง งานเป็นระยะ	สมาชิกส่วนน้อยร่วมมือ ปรึกษาหารือ ติดตาม ตรวจสอบ และปรับปรุง เป็นระยะ

การประเมินสมรรถนะรวมพลังทำงานเป็นทีมของผู้เรียนตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นการประเมินระดับความเชี่ยวชาญ ในแต่ละระดับมีระดับความเชี่ยวชาญ 4 ระดับ ได้แก่ ระดับเริ่มต้น , ระดับกำลังพัฒนา, ระดับความสามารถ (จบแต่ละช่วงชั้น) และระดับเหนือความคาดหวัง

พฤติกรรมบ่งชี้หลักตามระดับสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมระดับช่วงชั้นที่ 3

(ม.1-ม.3)

ตารางที่ 3 พฤติกรรมบ่งชี้หลักตามระดับสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมระดับช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3)

ระดับ	คำนิยามบรรยายระดับ	พฤติกรรมบ่งชี้หลัก		
		1. ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำด้านการสร้างความสัมพันธ์	2.ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง	3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์
5 เริ่มต้น	เป็นสมาชิกที่ริเริ่มกำหนดเป้าหมายวิธีการทำงานทั้งของตนเองและทีม ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการวางแผนการทำงานอย่างเป็นลำดับขั้นและปฏิบัติงานจนสำเร็จวิเคราะห์และสะท้อนการทำงาน แสดงความคิดเห็นและสนับสนุนการทำงานของสมาชิกในทีมให้บรรลุเป้าหมาย	1.1 ใช้จุดเด่นของตนเองและสมาชิกในการทำงาน 1.2 สะท้อนการทำงานของตนเอง 1.3 จูงใจเพื่อนร่วมงานสู่ความสำเร็จ 1.4 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	2.1 มีการกำหนดเป้าหมาย บทบาทหน้าที่ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และวิธีการทำงาน ของสมาชิกในทีม 2.2 เชื่อมโยงหน้าที่ของตนเองกับเป้าหมายของทีม 2.3 ร่วมวางแผนขั้นตอนในการทำงานเป็นทีม 2.4 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	3.1 เข้าใจและยอมรับความสามารถของสมาชิกทีมที่แตกต่างกัน 3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง
6 กำลังพัฒนา	เป็นผู้นำตนเองมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและการ	1.1 สะท้อนการทำงานของตนเองและสมาชิกในทีม	2.1 ร่วมกำหนดเป้าหมาย วางแผนการทำงานเป็นทีม	3.1 ไว้วางใจและส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน

ระดับ	คำนิยามบรรยายระดับ	พฤติกรรมบ่งชี้หลัก		
		1. ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำด้านการสร้างความสัมพันธ์	2. ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง	3. ด้านการสร้างความสัมพันธ์
	ทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของตนเองและทีม จัดระบบความคิดและการทำงาน สะท้อนผลการทำงานโดยตระหนักถึงเป้าหมายและสัมพันธ์ภาพเชิงบวกของทีม	เพื่อหาจุดเด่นและจุดพัฒนา 1.2 สร้างแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง	2.2 ลงมือปฏิบัติ ทบทวน 2.3 ประเมินผล และปรับปรุงการทำงานร่วมกัน 2.4 เข้าใจกระบวนการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นองค์รวมและปรับบทบาทและหน้าที่ของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของทีม	3.2 ใช้ทักษะพื้นฐานในการป้องกันและแก้ไขความขัดแย้งในการทำงานเป็นทีม 3.3 เข้าใจและยอมรับความแตกต่าง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
7 สามารถ (จบ ม.3)	เป็นผู้นำตนเองสร้างการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและกระบวนการทำงาน ตรวจสอบและพัฒนางานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ มีวิธีการทำงานที่โปร่งใสตรวจสอบ	1.1 ใช้ทักษะการทำงานเป็นทีมในการดึงศักยภาพของสมาชิกให้บรรลุผลสำเร็จ 1.2 สะท้อนการทำงานและให้ข้อเสนอแนะต่อสมาชิกทีม 1.3 การสร้างแรงบันดาลใจในการ	2.1 สนับสนุนด้านข้อมูล ส่งเสริมกระบวนการทำงานที่ให้สมาชิกทุกคนมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถ 2.2 มีการทำงานเป็นขั้นตอนที่เป็นระบบ โปร่งใสและ	3.1 มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ชื่นชม และเห็นความทุ่มเทพยายามในการทำงานของสมาชิกทีม โดยไม่เลือกปฏิบัติ 3.2 ใช้วิธีการที่เหมาะสมกับ

ระดับ	คำนิยามบรรยาย ระดับ	พฤติกรรมบ่งชี้หลัก		
		1. ด้านการเป็น สมาชิกทีมที่ดี และ มีภาวะผู้นำด้าน การสร้าง ความสัมพันธ์	2.ด้านกระบวนการ ทำงานแบบร่วมมือ รวมพลัง	3.ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์
	ได้สร้างสัมพันธ์ ภาพเชิงบวก และ จัดการความ ขัดแย้งด้วยความ เข้าใจและยอมรับ ความแตกต่าง ความเสมอภาค และเท่าเทียมกัน	ทำงาน 1.4 เป็นผู้นำตนเอง และเป็นสมาชิกที่ดี ของทีม	ตรวจสอบได้	บุคคลและ สถานการณ์เพื่อ สร้างและรักษา ความสัมพันธ์ที่ดี กับผู้อื่น 3.3 จัดการความ ขัดแย้งอย่างเป็น ระบบเห็น ประโยชน์จาก ความแตกต่าง ทางความคิด ร่วมกันตัดสินใจ โดยคำนึงถึง ประโยชน์ของ ส่วนรวม
8 เหนือ ความ คาดหวัง	มีภาวะผู้นำ ใช้ ทักษะการคิดขั้น สูง เพื่อมองเห็น ภาพความสำเร็จ ตัดสินใจและ ทำงานอย่างมี ส่วนร่วม เพื่อ ขับเคลื่อนทีมให้ บรรลุเป้าหมาย ด้วยกระบวนการ	1.1 เป็นผู้นำ และ สมาชิกที่ดี 1.2 มีการวางแผน เพื่อการพัฒนาการ ทำงานเป็นทีม 1.3 มีแรงบันดาลใจ และสามารถ วางแผนในการ พัฒนาตนเองอย่าง ต่อเนื่อง จนได้รับ	2.1 ประยุกต์ใช้ ทักษะการคิดขั้นสูง ในการบริหารจัดการ ทีมในภาพรวม 2.2 ตระหนักรู้ถึง ความเชื่อมโยงของ องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อขับเคลื่อนการ ทำงาน โดยคำนึงถึง ความโปร่งใสและ	3.1 ปฏิบัติตนต่อ สมาชิกทีมด้วย ความจริงใจ 3.2 เห็นอกเห็น ใจผู้อื่นในฐานะที่ เป็นมนุษย์ ด้วยกัน 3.3 ให้ความเป็น ธรรมต่อทุกฝ่าย 3.4 จัดการความ

ระดับ	คำนิยามบรรยาย ระดับ	พฤติกรรมบ่งชี้หลัก		
		1. ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำด้านการสร้างความสัมพันธ์	2. ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง	3. ด้านการสร้างความสัมพันธ์
	ทำงานที่โปร่งใส ตรวจสอบได้อีก ทั้งรักษาสัมพันธ์ภาพเชิงบวกในทีม	ความไว้วางใจ และยอมรับจากสมาชิกทีม 1.4 กระตุ้นและส่งเสริมให้ทีมนำจุดเด่นของแต่ละคนมาใช้ในการทำงานให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย	ตรวจสอบได้ 2.3 เห็นภาพความสำเร็จของทีม ให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมด้วยความรับผิดชอบอย่างสุด ความสามารถ แลกเปลี่ยนข้อมูลและทรัพยากรที่จำเป็นตลอดจนร่วมตัดสินใจกับทีมโดยคำนึงถึงประโยชน์ของทีมก่อนประโยชน์ส่วนตน	ขัดแย้งอย่างเป็นระบบ 3.5 เห็นประโยชน์จากความแตกต่างทางความคิด 3.6 ร่วมกันตัดสินใจโดยคำนึงถึงประโยชน์ของส่วนรวม 3.7 มีการทบทวนประเมินผลที่เกิดขึ้น

สำหรับเครื่องมือประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ตามแนวทางการประเมินสมรรถนะผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 รูปแบบ ใช้ตามวิธีการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน จากแนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ดังนี้ รูปแบบเครื่องมือประเมิน 1) แบบสังเกตพฤติกรรม 2) แบบสอบปากเปล่า 3) แบบบันทึกการพูดคุย 4) แบบบันทึกการใช้คำถาม 5) แบบสะท้อนการเรียนรู้ 6) แบบประเมินการปฏิบัติ 7) แฟ้มสะสมงาน 8) แบบทดสอบ 9) แบบบันทึกการสะท้อนคิด 10) แบบประเมินตามสภาพจริง 11) แบบประเมินโดยเพื่อน และ 12) แบบประเมินตนเอง ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องมือแบบสังเกตพฤติกรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

แบบสังเกตพฤติกรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564)

เครื่องมือประเมิน : แบบสังเกตพฤติกรรม...

- ทักษะการประเมิน :
1. การเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ
 2. กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง
 3. การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง

แบบสังเกตพฤติกรรม

ชื่อ-สกุล..... ชั้นมัธยมศึกษาปีที่..... เลขที่.....

วัน เดือน ปี ผู้สังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ตามพฤติกรรมที่ปรากฏของผู้เรียน พร้อมทั้งบันทึก

พฤติกรรมเพิ่มเติม

ตารางที่ 4 ตารางแบบสังเกตพฤติกรรม

พฤติกรรม	ปรากฏ	ไม่ปรากฏ	บันทึกเพิ่มเติม
1.ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ			
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง			
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
2.ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง			
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนการทำงานเป็นทีม			
2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้			
3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
3.1 เข้าใจและแสดงความสามารถของสมาชิกทีมที่แตกต่างกัน			
3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง			
รวม			

สรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนน 5-6 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ดี
ได้คะแนน 3-4 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
ได้คะแนน 0-2 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ปรับปรุง

แนวทางการพัฒนา

หมายเหตุ แนวทางการพัฒนาหรือส่งเสริมให้นักเรียนมีพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ ให้สูงขึ้น
(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม

วิภาดา แก้วคงคา (2560) ได้ทำการพัฒนารูปแบบโมบายเลิร์นนิ่งแบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้เหรียญตราดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกลุ่มเป้าหมายเป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยรูปแบบ ที่พัฒนาขึ้นของนักเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนที่มี บุคลิกภาพแบบเก็บตัวเมื่อเรียนด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีทักษะการทำงานเป็นทีมที่แตกต่างกับผู้เรียน แบบแสดงตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการนำเสนอรูปแบบฯ อยู่ในระดับดีมาก

จิรวัดณ์ วงศ์ชุมภู (2562) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอลและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลและทักษะการทำงานเป็นทีม หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พงษ์พิณิจ พรหมเนตร (2563) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลการจัดโปรแกรมกลุ่ม สัมพันธ์กีฬา วอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬา วอลเลย์บอลของนักเรียน วิทยาลัย อาชีวศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะ วอลเลย์บอลกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองที่ระดับ .05 2) ทักษะการทำงานเป็น ทีมและทักษะวอลเลย์บอลกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ระดับ .05

วิชมัย ญาณกร (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียน นายสิบทหารบก เหล่าทหารช่างโดยใช้กรณีศึกษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์พบว่า 1) พัฒนาการ

ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนนายสิบ โดยใช้กรณีศึกษาร่วมกับ เทคนิคจิ๊กซอว์เพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนนายสิบ เรื่องแบบขยายส่วนประกอบอาคาร หลังการสอนโดยใช้กรณีศึกษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ3) ความพึงพอใจของนักเรียนนายสิบที่มีต่อการสอนโดยใช้กรณีศึกษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันช่วยพัฒนาทักษะและการทำงานเป็นทีมได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะวิจัยผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

6. หลักการ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถจะทำให้การจัดการเรียนมีประสิทธิภาพ

6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

นาลิน เทียมแก้ว (2561) ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือพอใจ ที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้าน ต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของ ตนเอง

พัฒนา พรหมณี (2563) ความพึงพอใจ หมายถึง สิ่งที่เกิด จากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรม ภายในที่ผลักดันให้เกิด ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการ และความคาดหวัง ที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็น การเรียนรู้ ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล

จากความหมายของความพึงพอใจที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกดีของบุคคลที่แสดงออกมา เป็นความรู้สึกพึงพอใจต่อสิ่งนั้นๆ และในทางตรงกันข้าม หากความต้องการของบุคคลไม่ได้รับการตอบสนองก็จะเกิดความไม่พึงพอใจ

6.2 แนวคิดความพึงพอใจ

นักวิชาการและนักวิจัยหลายท่านได้ให้แนวคิดความพึงพอใจไปในแนวทิศทางเดียวกัน ดังต่อไปนี้

Maslow (2000) ได้ตั้งสมมติฐานพื้นฐานเกี่ยวกับความพึงพอใจไว้ว่า มนุษย์มีความต้องการหลาย ประการและเป็นความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุด ความต้องการจะมีความสำคัญแตกต่างกัน มนุษย์จึง

สามารถจะลำดับความสำคัญของความต้องการได้ (Hierarchy of Need) บุคคลจะแสวงหาความต้องการที่สำคัญที่สุดหรือสำคัญมากกว่าก่อน เมื่อบุคคลได้สิ่งที่ต้องการบำบัดความต้องการของตนแล้ว ความจำเป็นในสิ่งนั้นจะหมดไป บุคคลจะเริ่มสนใจในความต้องการสำคัญอย่างอื่น ๆ ต่อไป ตามทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดประเภทความต้องการพื้นฐาน 5 ระดับจากต่ำไปสูง คือ 1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological need) ความต้องการพื้นฐานเพื่อการอยู่รอดของชีวิต 2) ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่าความต้องการเพื่อความอยู่รอด 3) ความต้องการด้านสังคม (Social need) หรือความต้องการความรักและการยอมรับ 4) ความต้องการการยกย่อง (Esteem need) เป็นความต้องการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะจากสังคม 5) ความต้องการประสบความสำเร็จสูงสุดในชีวิต (Self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล

อัมพล ชูสนุก และคณะ (2559) กล่าวว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนบุคคล การที่แสดงความรู้สึกยินดีกับการที่บุคคลนั้นได้รับการตอบสนองความต้องการของตนเป็นสิ่งที่ กำหนดพฤติกรรมที่แสดงออกมาของแต่ละบุคคลทั้งนี้มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมใด ความพึงพอใจนั้นสามารถสร้างได้จากภายในตัวตนของบุคคลนั้น ๆ อย่างไรก็ตาม ความพึงพอใจนั้นเป็นความรู้สึกที่แสดงออกมาไม่ว่าทางใดก็ตามของมนุษย์หรือบุคคลผู้นั้นทั้งนี้ ความพึงพอใจจะเกิดได้ต่อเมื่อบุคคลนั้นได้รับการตอบสนองความต้องการของตนไปในทางบวกจึง ทำให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งความพึงพอใจนั้นเกิดจากความต้องการจากหลายสิ่งหลายอย่างที่อยู่ รอบตัวหรือแม้แต่เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์

อ้อมจันทร์ วงศ์วิเศษและคณะ (2560) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองในสิ่งต่างๆเมื่อบุคคลนั้นบรรลุ วัตถุประสงค์หรือความต้องการต่าง ได้ผ่านพ้นไป ความพึงพอใจนั้นเป็นความชอบของแต่ละบุคคล ซึ่งความพึงพอใจนั้นก็ได้แบ่งเป็นระดับที่มีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับบุคคลนั้น ๆ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นมีความต้องการในสิ่งที่พึงปรารถนาและในสิ่งที่ปรารถนาต้องการนั้นได้มีการตอบสนองหรือเกิดความบรรลุถึงความต้องการที่ต้องการเปิดรับข่าวสารในสิ่งต่าง ๆ ที่บุคคลนั้นมีความสนใจก็จะเลือกเปิดรับเพื่อเกิดความพึงพอใจ

ยุทธศักดิ์ อร่ามดี และ มานิตย์ กุศลคุ้ม (2562) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นทัศนคติอย่างหนึ่ง ที่เป็นนามธรรมเป็นความรู้สึกส่วนตัวทั้ง ทางด้านบวกและลบขึ้นอยู่กับ การได้รับการตอบสนองเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรม ในการแสดงออกของบุคคลที่มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

จากแนวคิดความพึงพอใจจากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้จะสามารถช่วยทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนได้ การสร้างแรงจูงใจก็ถือเป็นสิ่งที่สำคัญอาจให้ผลตอบแทนภายในหรือผลตอบแทนภายนอก

6.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจ

นักวิชาการและนักวิจัยหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการสร้างความพึงพอใจไปในแนวทิศทางเดียวกันดังต่อไปนี้

ภูษิต สุวรรณราช (2559) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจในการเรียนรู้และผลการเรียนมีความสัมพันธ์กันทางบวกทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่ากิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้นเพียงใด นั่นคือสิ่งที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) ได้กล่าวว่า การสร้างความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรหาทวิหรือวิธีการสอนที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนตามความสนใจของตนเอง โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ให้คำชี้แนะ

จากการศึกษาวิธีการสร้างความพึงพอใจ สามารถสรุปได้ว่า วิธีการสร้างความพึงพอใจที่มีผลต่อการจัดการเรียนรู้ ครูถือเป็นปัจจัยสำคัญ ครูต้องหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน

6.4 การวัดความพึงพอใจ

นักวิชาการและนักวิจัยหลายท่านได้กล่าวถึงวัดความพึงพอใจไปในแนวทิศทางเดียวกันดังต่อไปนี้

ภูษิต สุวรรณราช (2559) และวรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่าแบบสอบถามความพึงพอใจควรครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) ด้านประสิทธิภาพของครูผู้สอน 3) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล และ 5) ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก 6) ด้านการจัดการเรียนรู้และ 7) ด้านการวัดและประเมินผล และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ฤทธิชัย แสนกลาง (2561) การวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การรายงานตน การสัมภาษณ์ เทคนิคจินตนาการ การวัดทางสรีระ และ แบบสอบถาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ

ความสะดวก ความเหมาะสม ตลอดจนความมุ่งหมายของการวัด จึงจะส่งผลให้การวัดมีประสิทธิภาพ น่าเชื่อถือ

จากการศึกษาการวัดความพึงพอใจที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธีได้แก่ การวัดโดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกต พฤติกรรมของบุคคล การใช้เทคนิคจินตนาการ การวัดทางสรีระภาพ และในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาฮอกกีด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามงานวิจัยขึ้นมา 3 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ และ 3) ด้านการวัดและประเมินผล

6.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

สุนันท์ หิรัตพรม (2561) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนจุมจังพลังราษฎร์องค์การบริหารส่วนจังหวัดกาฬสินธุ์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิดได้แก่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้ 12 แผนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ มีค่าความยาก (P) ระหว่าง 0.43-0.75 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.33-0.73 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.81 แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ 20 ข้อ มีอำนาจจำแนกรายข้อ (rxy) ระหว่าง 0.42-0.84 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.86 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานคือ t-test แบบ Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.01/86.15 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7643 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพึงพอใจในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาท

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI ในวิชาออลเลย์บอล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน ได้มาจากการการสุ่มแบบหลายขั้นตอน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มกลุ่มละ 20 คน ดังนี้กลุ่มทดลองที่ 1 จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กลุ่มทดลองที่ 2 จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TAI และกลุ่มควบคุมจัดการเรียนรู้แบบปกติเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT, เทคนิค TAI และแบบปกติ 2) แบบทดสอบทักษะออลเลย์บอลของเฮลเมน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาออลเลย์บอลภายในกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาออลเลย์บอลระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI กับแบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออลเลย์บอลของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT, เทคนิค TAI และแบบปกติอยู่ในระดับมาก สรุปว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI, เทคนิค TGT และแบบปกติสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาออลเลย์บอลได้ดีตามลำดับส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาออลเลย์บอล และมีแนวโน้มที่สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับวิชาพลศึกษาในอนาคตต่อไป

พัชรียา จันทร์ดา (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถภาพทางกายเรื่อง การเคลื่อนไหวและการออกกำลังกายโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษาสมรรถภาพทางกายและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอุตรดิตถ์อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ทั้งหมด 12 ห้อง จำนวน 465 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/9 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ

ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ใช้การเรียน 12 ชั่วโมง แต่ละแผนมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้น ได้แก่ขั้นที่ 1 เตรียม ขั้นที่ 2 อธิบาย และสาธิต ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติขั้นที่ 4 นำไปใช้และขั้นที่ 5 สรุป โดยมีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 81.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 นักเรียนมี สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ อยู่ในระดับต่ำมากถึงระดับดีและนักเรียนมีความพึงพอใจ อยู่ใน ระดับมากที่สุด

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ทราบถึงความต้องการของผู้เรียนและทำให้ทราบข้อดีหรือข้อเสีย ของการวิจัยหรือการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำมาปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้นต่อไปได้เพื่อประโยชน์อันสูงสุดทั้งที่เกิดขึ้นกับนักเรียนและครูผู้สอน

สรุป

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทักษะกีฬาออกก๊ ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาออกก๊ ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ ทักษะการผลัดลูก ทักษะการตีลูกออกก๊ ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ และทักษะการรับหรือหยุดลูกออกก๊ มาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมในการจัดการ เรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน วิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการ ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียน พลานามัย โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาครสมุทรสงคราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้มาด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งมีนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 28 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ทักษะกีฬาออกก๊

2.2.2 ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

2.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

3. ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ใช้รูปแบบการศึกษแบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและสอบหลัง เริ่มจากการทดสอบทักษะก่อนการทดลอง จากนั้นให้กลุ่มเป้าหมายเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และทำการ

ทดสอบทักษะหลังเรียน โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

ตารางที่ 5 รูปแบบการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	คำอธิบาย						
1. เปรียบเทียบทักษะกีฬาฮอกกี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	<p style="text-align: center;">One Group Pretest – Posttest Design</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>การทดสอบก่อนทดลอง</td> <td>กลุ่มทดลอง</td> <td>การทดสอบหลังทดลอง</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">T₁</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">T₂</td> </tr> </table>	การทดสอบก่อนทดลอง	กลุ่มทดลอง	การทดสอบหลังทดลอง	T₁	X	T₂	<p>T₁ แทน การทดสอบทักษะก่อนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (Pre-test)</p> <p>X แทน การจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน</p> <p>T₂ แทน การทดสอบทักษะหลังการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (Post-test)</p>
การทดสอบก่อนทดลอง	กลุ่มทดลอง	การทดสอบหลังทดลอง						
T₁	X	T₂						

3.2 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ในการทำการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองตามลำดับเวลา (Time series experimental design) (นิโลบล นิมกิงรัตน์, 2543) โดยทำการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เพื่อดูแนวโน้มของพัฒนาการอย่างสม่ำเสมอซึ่งมีแบบแผนการวิจัยดังนี้

ตารางที่ 6 รูปแบบการวิจัยแบบวิจัยเชิงทดลองตามลำดับเวลา (Time series experimental design) (นิโลบล นิมกิงรัตน์, 2543)

วัตถุประสงค์การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	คำอธิบาย												
2. ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชา ออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	Time series experimental design <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ทดลอง</td> <td>ทดสอบ</td> <td>ทดลอง</td> <td>ทดสอบ</td> <td>ทดลอง</td> <td>ทดสอบ</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>O₁</td> <td>X</td> <td>O₂</td> <td>X</td> <td>O₃</td> </tr> </table>	ทดลอง	ทดสอบ	ทดลอง	ทดสอบ	ทดลอง	ทดสอบ	X	O ₁	X	O ₂	X	O ₃	เมื่อ X คือ การจัดการเรียนรู้วิชา ออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน O ₁ คือ การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 O ₂ คือ การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 O ₃ คือ การประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5
ทดลอง	ทดสอบ	ทดลอง	ทดสอบ	ทดลอง	ทดสอบ									
X	O ₁	X	O ₂	X	O ₃									

3.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ในการทำการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมิน One - Short Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) โดยทำการประเมินพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ดังนี้

ตารางที่ 7 รูปแบบการวิจัยแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊
โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันOne – Short Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

วัตถุประสงค์ การวิจัย	แบบแผนการวิจัย	คำอธิบาย		
3.เพื่อศึกษา ความพึงพอใจ ของนักเรียน ที่มี ต่อการจัดการ เรียนรู้วิชาออกก๊ โดยใช้เทคนิค กลุ่มเกมแข่งขัน	One – Short Case Study <hr/> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><tr><td style="width: 50%; border: 1px solid black; text-align: center;">x</td><td style="width: 50%; border: 1px solid black; text-align: center;">T_2</td></tr></table> <hr/>	x	T_2	เมื่อ X คือ การจัดการเรียนรู้วิชา ออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน T_2 คือ ความพึงพอใจของ นักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกม แข่งขัน
x	T_2			

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 4 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ 3) แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแต่ละชนิด ดังนี้

4.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล และขั้นที่ 5 ขั้นสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทดลองภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ ใช้ระยะเวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง ทดสอบ

ก่อนเรียน ใช้เวลา 2 ชั่วโมง และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งทดสอบ หลังเรียนรวม 10 ชั่วโมง มีวิธีดำเนินการดังนี้

4.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย (ฉบับปรับปรุงปี 2564)

4.1.2 ศึกษาค้นคว้าความหมาย องค์ประกอบ ขั้นตอน แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

4.1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน ประกอบไปด้วย 1) แผนทักษะการเลี้ยงลูกออกก็ 2) แผนทักษะการผลักลูกออกก็ 3) แผน ทักษะการรับหรือหยุดลูกออกก็ 4) แผนทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก็ และ 5) แบบทดสอบ ทักษะการตีลูกออกก็ แต่ละแผนจะประกอบไปด้วยมาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ หลักฐานหรือร่องรอยของการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล การจัดกระบวนการ เรียนรู้ จะมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้ ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชี้อธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) ขั้นที่ 4 ชี้นำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) และ ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป

ตารางที่ 8 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แผน การจัดการ เรียนรู้	เนื้อหา	เกมแข่งขัน	การประเมิน	จำนวน (ชั่วโมง)
ทดสอบก่อน เรียน	ทดสอบก่อนเรียน 1. ทักษะการเลี้ยงลูก ออกก็ 2. ทักษะการผลักลูก 3. ทักษะการรับลูกหรือ การหยุดลูก 4. ทักษะการดักหรือ การกระแทก 5. ทักษะการตีลูก		1. แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูก ออกก็ 2. แบบทดสอบทักษะการผลักลูก ออกก็ 3. แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุด ลูกออกก็ 4. แบบทดสอบทักษะการดักหรือการ กระแทกลูกออกก็ 5. แบบทดสอบทักษะการตีลูกออกก็	2

แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา	เกมแข่งขัน	การประเมิน	จำนวน (ชั่วโมง)
1.ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊	1. การเลี้ยงลูกทางตรง 2. การเลี้ยงลูกอ้อมหลัก	เกมเลี้ยงดี ๆ นะ	1. ทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2. ประเมิน ความสามารถในการทำงานเป็น ทีม ครั้งที่ 1	2
2.ทักษะการผลัดลูกออกก๊	1. การผลัดลูกระยะใกล้ 2. การผลัดลูกระยะไกล 3. การผลัดลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ	เกมผลัดมาทางนี้เรอรับได้ไหม	1. ทดสอบทักษะการผลัดลูกออกก๊ หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	2
3.ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกออกก๊	1. การรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊		1. ทดสอบทักษะการทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกออกก๊หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 2. ประเมิน ความสามารถในการทำงานเป็น ทีม ครั้งที่ 2	2
4.ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊	1. การดักหรือการกระแทกระยะใกล้ 2. การดักหรือการกระแทกระยะไกล 3. การดักหรือการกระแทกไปยังทิศทางที่ต้องการ	ดักมาทางนี้	1. ทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	2
5.ทักษะการตีลูกออกก๊	1) การตีไปยังทิศทางที่ต้องการ	ตีไปให้ถึงเป้า	1. ทดสอบทักษะการตีลูกหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ของนักเรียนชั้น	2

แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา	เกมแข่งขัน	การประเมิน	จำนวน (ชั่วโมง)
			มัธยมศึกษาปีที่ 2 2. ประเมิน ความสามารถในการทำงานเป็น ทีม ครั้งที่ 3	
รวม				12

4.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก็และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4.1.5 นำเสนอแผนที่ได้รับการตรวจแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาออกก็ 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านประเมินผล 1 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาต้องมีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาออกก็ต้องมีประสบการณ์ด้านกีฬาออกก็ไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผลต้องจบปริญญาสาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา 1 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบและประเมินคุณภาพ ความถูกต้องเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม การวัดและการประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและการประเมินผล เกณฑ์ที่ใช้วัดและประเมินผล ตรวจสอบความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) ภาษาที่ใช้และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective congruence : IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดังนี้

+1 แทน แน่ใจว่าเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้

0 แทน ไม่แน่ใจว่าเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้

-1 แทน แน่ใจว่าเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย โดยคัดเลือกค่าดัชนีที่มีความสอดคล้องให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 ขึ้นไป โดยผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนี

ความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 (ภาคผนวก ค) แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้ได้

4.1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า แต่ละแผนควรระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจนมากกว่านี้ แต่ละขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ควรมีรายละเอียดที่ครบถ้วนสมบูรณ์ การให้คะแนน แบบทดสอบด้านระยะต่างๆ ยังไม่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4.1.7 จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือวิจัย

4.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายและไม่เคยเรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันมาก่อน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน เรื่อง การเลี้ยงลูกออกก๊ โดยมีเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองทั้งสิ้น 2 ชั่วโมง เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลาสอน เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลดังนี้

1) ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยประเมินทักษะกีฬาออกก๊ก่อนเรียน เรื่อง ความสามารถในการเลี้ยงลูกออกก๊ ซึ่งวัดโดยแบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ เป็นระยะเวลา 1 ชั่วโมง จากนั้นชี้แจงการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ให้กับนักเรียนได้ทราบ

2) ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้และวิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน เรื่อง การเลี้ยงลูกออกก๊ และสอบถามถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ได้แก่

ตารางที่ 9 ตารางแสดงปัญหาและการปรับปรุง

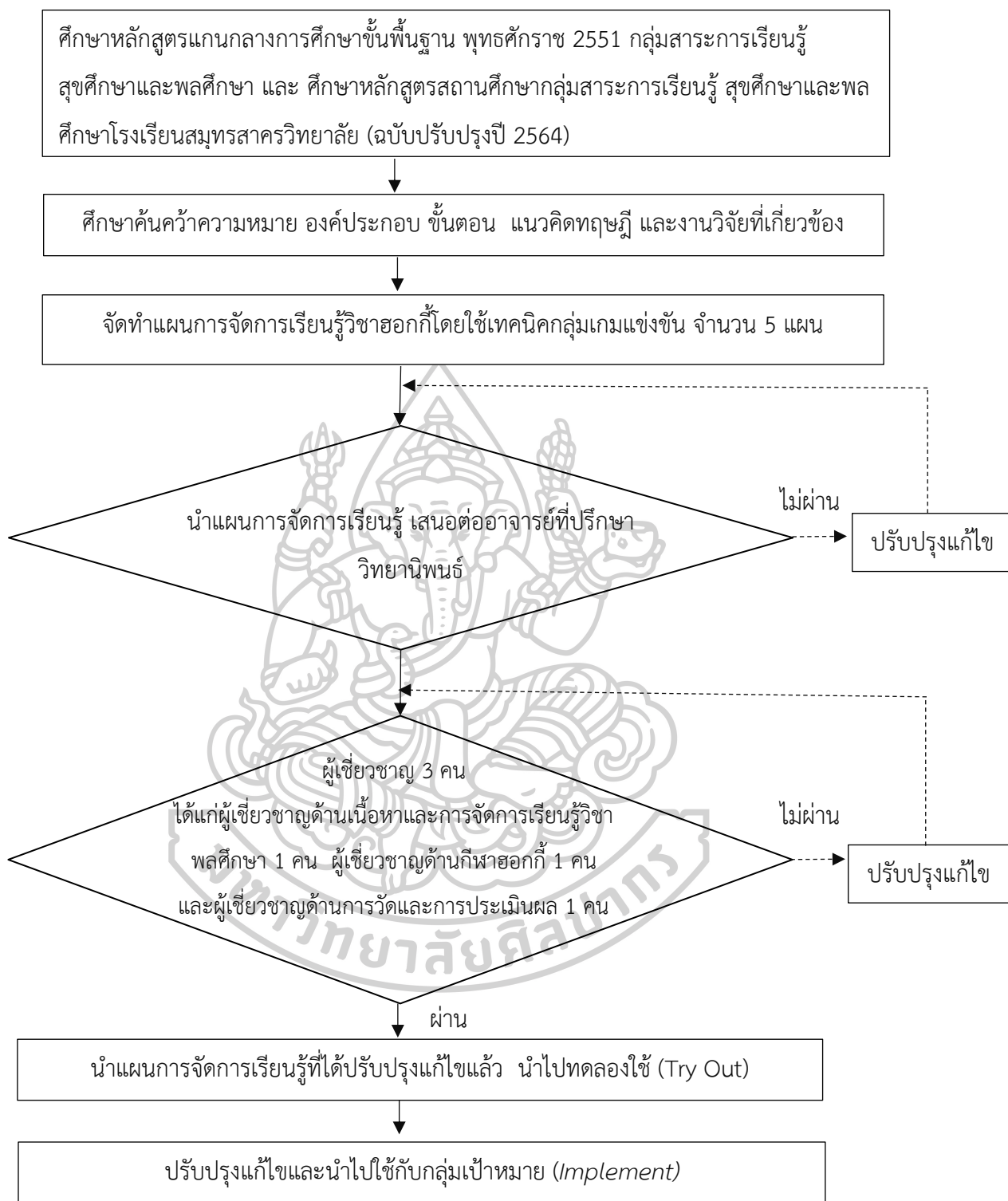
ปัญหา	การปรับปรุง
จุดประสงค์การเรียนรู้ยังไม่ชัดเจน	ปรับปรุงให้จุดประสงค์การเรียนรู้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น
ขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ยังไม่ละเอียด	ปรับปรุงขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ให้ละเอียดมากยิ่งขึ้น
การให้คะแนน	ปรับปรุงเกณฑ์การให้คะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3) หลังการทดลองเมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ผู้วิจัยประเมินทักษะกีฬาออกก็ เรื่อง การเลี้ยงลูกออกก็ ผลการทดลองนักเรียนมีทักษะในการการเลี้ยงลูกออกก็ที่สูงขึ้น

4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้วนำไปใช้ (*Implement*) กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพละนามัยโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก็และความสามารถในการทำงานเป็นทีม แสดงในแผนภูมิที่ 1





แผนภูมิที่ 1 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4.2 แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ เป็นแบบทดสอบที่มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ คือ

1) แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยงลูกฮอกกี้

2) แบบทดสอบทักษะการพาลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการพาลูกฮอกกี้

3) แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้

4) แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้

5) แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกฮอกกี้ เป็นแบบทดสอบที่วัดจากการลงมือปฏิบัติ

4.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย (ฉบับปรับปรุงปี 2564)

4.2.2 ศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาฮอกกี้

4.2.3 สร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ โดยสร้างเป็นแบบทดสอบปฏิบัติ ประกอบไปด้วย 5 แบบทดสอบ คือ

1) แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยงลูกฮอกกี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

ใช้เวลาตั้งแต่ 0 – 59 วินาที ได้ 5 คะแนน

ใช้เวลาตั้งแต่ 60 - 90 วินาที ได้ 4 คะแนน

ใช้เวลาตั้งแต่ 91 - 120 วินาที ได้ 3 คะแนน

ใช้เวลาตั้งแต่ 121 - 180 วินาที ได้ 2 คะแนน

ใช้เวลาตั้งแต่ 181 วินาทีขึ้นไป ได้ 1 คะแนน

2) แบบทดสอบทักษะการพาลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการพาลูกฮอกกี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ตั้งแต่ 13 ครั้งขึ้นไป ได้ 5 คะแนน

จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ระหว่าง 10-12 ครั้ง ได้ 4 คะแนน

จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ระหว่าง 7-9 ครั้ง ได้ 3 คะแนน

จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 4-6 ครั้ง ได้ 2 คะแนน

จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ต่ำกว่า 4 ครั้ง ได้ 1 คะแนน

3) แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการรับหรือการหยุดลูกชอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนแบบทดสอบ

จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ตั้งแต่ 8 ครั้งขึ้นไป ได้ 5 คะแนน

จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 6-7 ครั้ง ได้ 4 คะแนน

จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 4-5 ครั้ง ได้ 3 คะแนน

จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ระหว่าง 2-3 ครั้ง ได้ 2 คะแนน

จำนวนครั้งในการหยุดลูกชอกกี้ต่ำกว่า 2 ครั้ง ได้ 1 คะแนน

4) แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนทดสอบ

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ตั้งแต่ 16 ครั้งขึ้นไป ได้ 5 คะแนน

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 12-15 ครั้ง ได้ 4 คะแนน

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 8-11 ครั้ง ได้ 3 คะแนน

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ระหว่าง 4-7 ครั้ง ได้ 2 คะแนน

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ต่ำกว่า 4 ครั้ง ได้ 1 คะแนน

5) แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกชอกกี้ เป็นแบบทดสอบที่วัดผลจากการลงมือปฏิบัติ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากจำนวนลูกชอกกี้ที่โดนกรวยยาง

4.2.4 นำแบบทดสอบทักษะกีฬาชอกกี้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4.2.5 นำแบบทดสอบทักษะกีฬาชอกกี้ที่ได้รับการตรวจแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้ วิชาพลศึกษา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาชอกกี้ 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านประเมินผล 1 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ต้องมีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาชอกกี้ ต้องมีประสบการณ์การด้านกีฬาชอกกี้ไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผล ต้องจบปริญญาสาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา 1 คน โดยพิจารณาความ

สอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้ แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

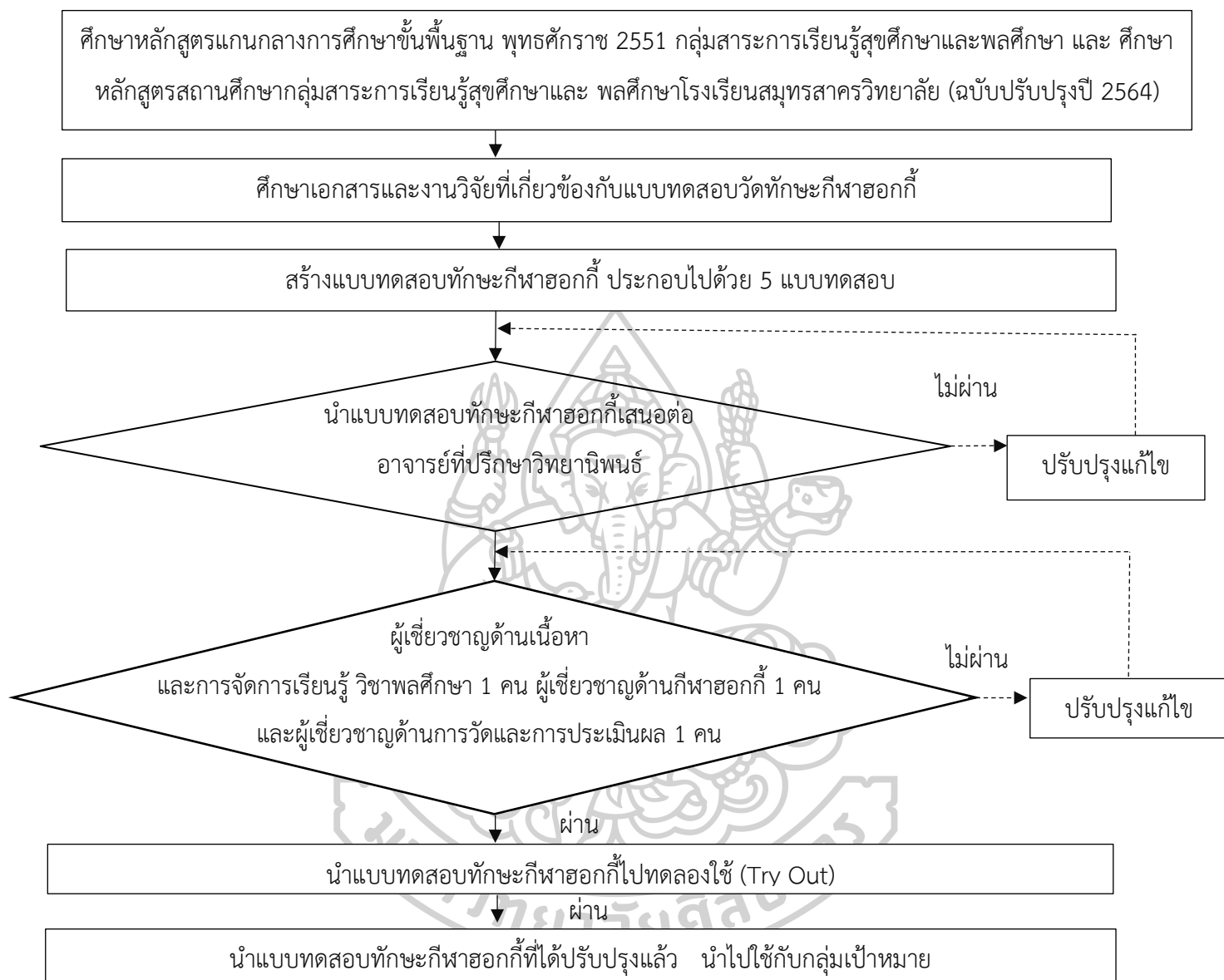
4.2.6 แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย โดยคัดเลือกค่าดัชนีที่มีความสอดคล้องให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 0.50 ขึ้นไป โดยผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 (ภาคผนวก ค) แสดงว่าแบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ใช้ได้

4.2.7 ปรับปรุงแบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า ให้ใช้หน่วยของระยะทางในแบบทดสอบเป็นหน่วยเดียวกับทั้งหมด ปรับเกณฑ์การให้คะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากนั้นนำแบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ที่ได้ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือวิจัย

4.2.8 นำแบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพละนามัย โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม พบว่า แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .833 แปลความหมายว่า แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ มีความเชื่อมั่นในระดับยอมรับได้ แบบทดสอบทักษะการผลักลูกออกก๊ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .750 แปลความหมายว่า แบบทดสอบทักษะการผลักลูกออกก๊ มีความเชื่อมั่นในระดับยอมรับได้ แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกออกก๊ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .750 แปลความหมายว่า แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกออกก๊ มีความเชื่อมั่นในระดับ ยอมรับได้ แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .783 แปลความหมายว่า แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ มีความเชื่อมั่นในระดับ ยอมรับได้ และแบบทดสอบทักษะการตีลูกออกก๊ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .750 แปลความหมายว่า แบบทดสอบทักษะการตีลูกออกก๊ มีความเชื่อมั่นในระดับยอมรับได้ (ภาคผนวก ค)

4.2.9 นำแบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้แสดงในแผนภูมิที่ 2



แผนภูมิที่ 2 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้

4.3 แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม เป็นเครื่องมือประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ตามแนวทางการประเมินสมรรถนะผู้เรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 รูปแบบ ใช้ตามวิธีการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน จากแนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสังเกตพฤติกรรมโดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

4.3.1 ศึกษาการสร้างแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมจากเอกสาร หลักการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.3.2 สร้างแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยใช้เป็นแบบสังเกตพฤติกรรม ในขั้นตอนที่ 4 ของการจัดการเรียนรู้โดยทำการประเมิน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง และ 3) การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง

ตารางที่ 10 ตารางกำหนดแบบสังเกตพฤติกรรม

ด้านที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน		
			ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง			
		1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
2	ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม			
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้			
3	ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน			
		3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง			

คะแนนเต็ม 18 คะแนน ได้.....คะแนน

ตารางที่ 11 ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ			
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลทุกครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลมากกว่า 2 ครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลน้อยกว่า 2 ครั้ง
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองฝ่ายเดียวทุกครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่นมากกว่า จะยึดความคิดเห็นของตนเอง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มักยึดความคิดเห็นของตนแต่ฝ่ายเดียว

รายการการประเมิน	ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง			
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอน ความสามารถในการทำงาน เป็นทีม	สามารถวางแผนการทำงานได้ ตามขั้นตอนและเหมาะสมกับ กิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการ ทำงานได้เหมาะสมกับ กิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงาน ได้แต่ไม่เหมาะสมกับ กิจกรรมที่กำหนด
2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ทุกครั้งตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ มากกว่า 2 ครั้ง	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ น้อยกว่า 2 ครั้ง
ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีและการจัดการความ ขัดแย้ง			
3.1 เข้าใจถึงความสามารถ ของสมาชิกในทีมที่แตกต่าง กัน	เข้าใจถึงความสามารถของ สมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดี และไม่ดีทุกครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของ สมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน ทั้งดีและไม่ดีมากกว่า 2 ครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของ สมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน ทั้งดีและไม่ดีน้อยกว่า 2 ครั้ง
3.2 มีทักษะพื้นฐานการ แก้ไขความขัดแย้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการ แก้ไขความขัดแย้งได้อย่าง เหมาะสมทุกครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐาน ในการแก้ไขความขัดแย้ง ได้อย่างเหมาะสมมากกว่า 2 ครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานใน การแก้ไขความขัดแย้งได้ อย่างเหมาะสมน้อยกว่า 2 ครั้ง

ผลการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรม ทั้ง 6 ข้อ คิดคะแนนจากผลรวมของทุกหัวข้อการ
ประเมิน เกณฑ์การให้คะแนน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนน 13-18 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ดี
ได้คะแนน 7-12 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
ได้คะแนน 6 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ปรับปรุง

4.3.3 นำแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์

4.3.4 นำแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ได้รับการตรวจแก้ไขจาก
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คนประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและ

การจัดการเรียนรู้อาชีวศึกษา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาออกกั 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านประเมินผล 1 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้อาชีวศึกษาต้องมีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้อาชีวศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาออกกัต้องมีประสบการณ์การด้านกีฬาออกกัไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผลต้องจบปริญญาสาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา 1 คน พิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหาและความถูกต้องของภาษาในการสื่อความหมาย จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง ในการตรวจสอบความสอดคล้อง

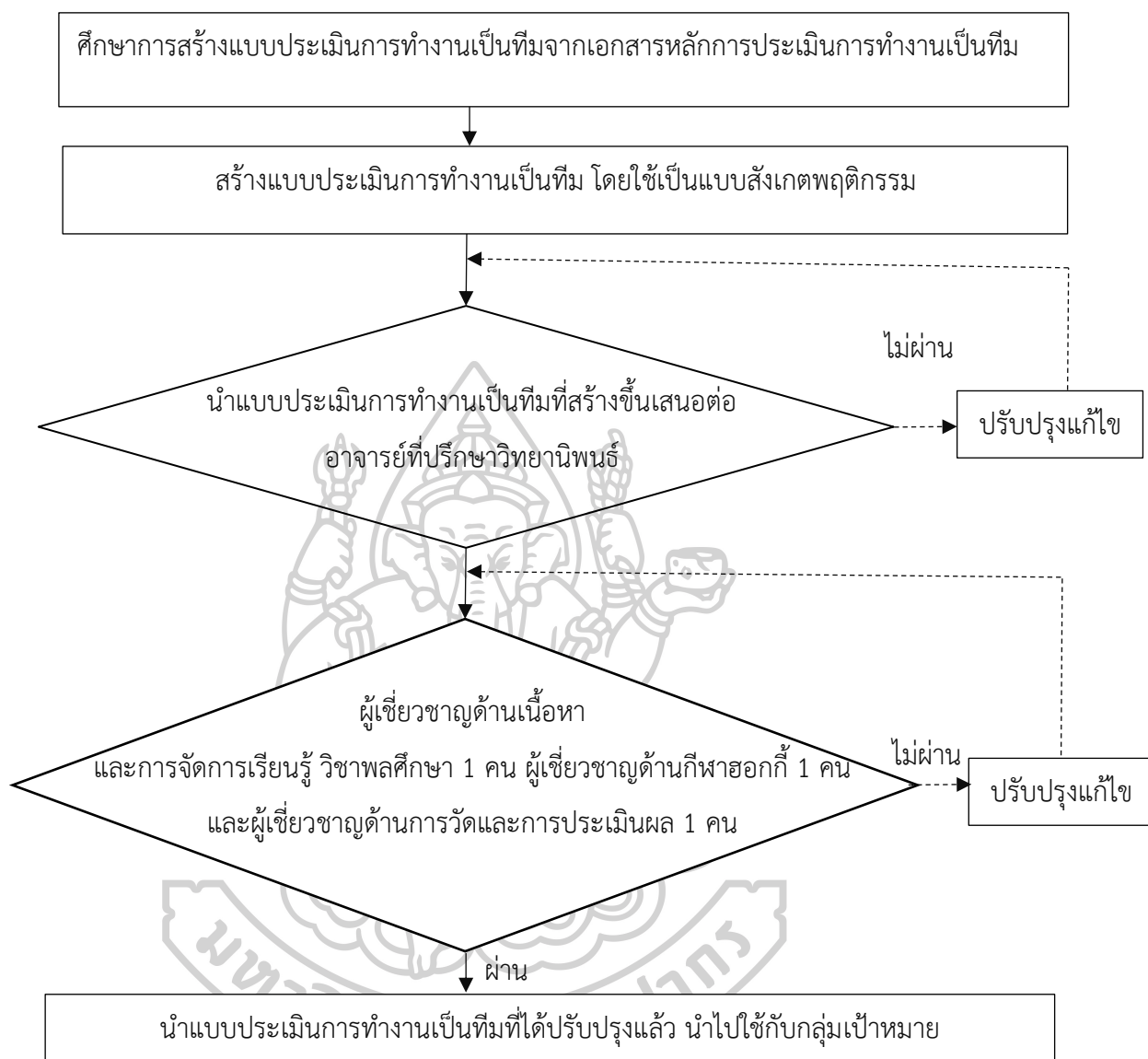
4.3.5 หลังจากที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในด้านความสอดคล้องระหว่างแบบประเมินกับเกณฑ์การประเมินเรียบร้อยแล้วจึงนำผลมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 (ภาคผนวก ค) แสดงว่าแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมมีความเหมาะสมนำมาใช้ได้

4.3.6 ปรับปรุงแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า ควรตรวจสอบเกณฑ์การประเมิน ตรวจสอบคำนิยามในตารางเกณฑ์การประเมิน และปรับปรุงผลการประเมิน

4.3.7 จากนั้นนำแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่ได้ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้งเพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือวิจัย

4.3.8 นำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมแสดงในแผนภูมิที่ 3



แผนภูมิที่ 3 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั๊กโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั๊กโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้านเนื้อหาสาระ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดประเมินผล จำแนกความ คิดเห็นออกเป็น 5 ระดับ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

4.4.1 ศึกษาแนวทางการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ และการพัฒนาข้อคำถาม จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

4.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชา ออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สามารถสรุปรอบเนื้อหาในการสร้างแบบสอบถามได้ 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านด้านการจัดการเรียนรู้ และ ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 20 ข้อ โดยเป็นข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 12 กำหนดเนื้อหาแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ตอนที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน
1	ด้านเนื้อหาสาระ	1.การนำเสนอเนื้อหาที่จัดการเรียนรู้มีรูปแบบชัดเจน ไม่สับสนเข้าใจง่าย 2.เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3.เนื้อหามีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	พึงพอใจมากที่สุดให้คะแนน 5 คะแนน พึงพอใจมากให้คะแนน 4 คะแนน พึงพอใจปานกลางให้คะแนน 3 คะแนน พึงพอใจน้อยให้คะแนน 2 คะแนน พึงพอใจน้อยที่สุดให้คะแนน 1 คะแนน
2	ด้านการจัดการเรียนรู้	4.กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ 5.นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทุกคาบ 6.นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม และช่วยกันทำงานเป็นทีม 7.เวลาที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการปฏิบัติกิจกรรมทั้งหมด 8.การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก็ให้ดีขึ้น 9.กิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิดกล้าพูด กล้าแสดงออก 10.กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียน	

ตอนที่ ที่	หัวข้อ ประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมิน
		<p>เรียนตระหนักถึงความสำคัญของตนเองที่มีต่อความสำเร็จของกลุ่ม</p> <p>11.นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเกมแข่งขันกับคนที่มีระดับความสามารถเท่าเทียม หรือใกล้เคียงกัน</p> <p>12.นักเรียนชอบแสดงความสามารถทางทักษะกีฬา ออกกำลังกายผ่านกิจกรรมเกมการแข่งขัน</p> <p>13.นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก้ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน</p> <p>14.นักเรียนมีความรู้สึกว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน และมีความท้าทาย</p> <p>15.เมื่อเสร็จสิ้นการกิจกรรม ครูชมเชยและให้รางวัลแก่นักเรียน</p>	
3	ด้านการวัด ประเมินผล	<p>16.มีวิธีการวัดผลในการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน หลากหลายและ มีความเหมาะสม</p> <p>17.มีวิธีการประเมินผลที่มีความชัดเจน และมีความเหมาะสม</p> <p>18.มีการแจ้งเกณฑ์การให้คะแนนก่อนวัดและประเมินผลทุกครั้ง</p> <p>19.นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของตนเอง</p> <p>20.นักเรียนสามารถนำทักษะกีฬาออกก้ไปพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้ เช่น การเล่นกีฬาออกก้เพื่อความสนุกสนาน,ออกกำลังกาย, สอนเพื่อน เป็นต้น</p>	

เกณฑ์การให้คะแนน ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ 5 ระดับดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 คะแนน หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ค่าเฉลี่ยระดับ 4.51 – 5.00 พึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระดับ 3.51 – 4.50 พึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระดับ 2.51 – 3.50 พึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระดับ 1.51 – 2.50 พึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระดับ 1.00 – 1.50 พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คือ μ และ σ

4.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่สร้างขึ้นไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

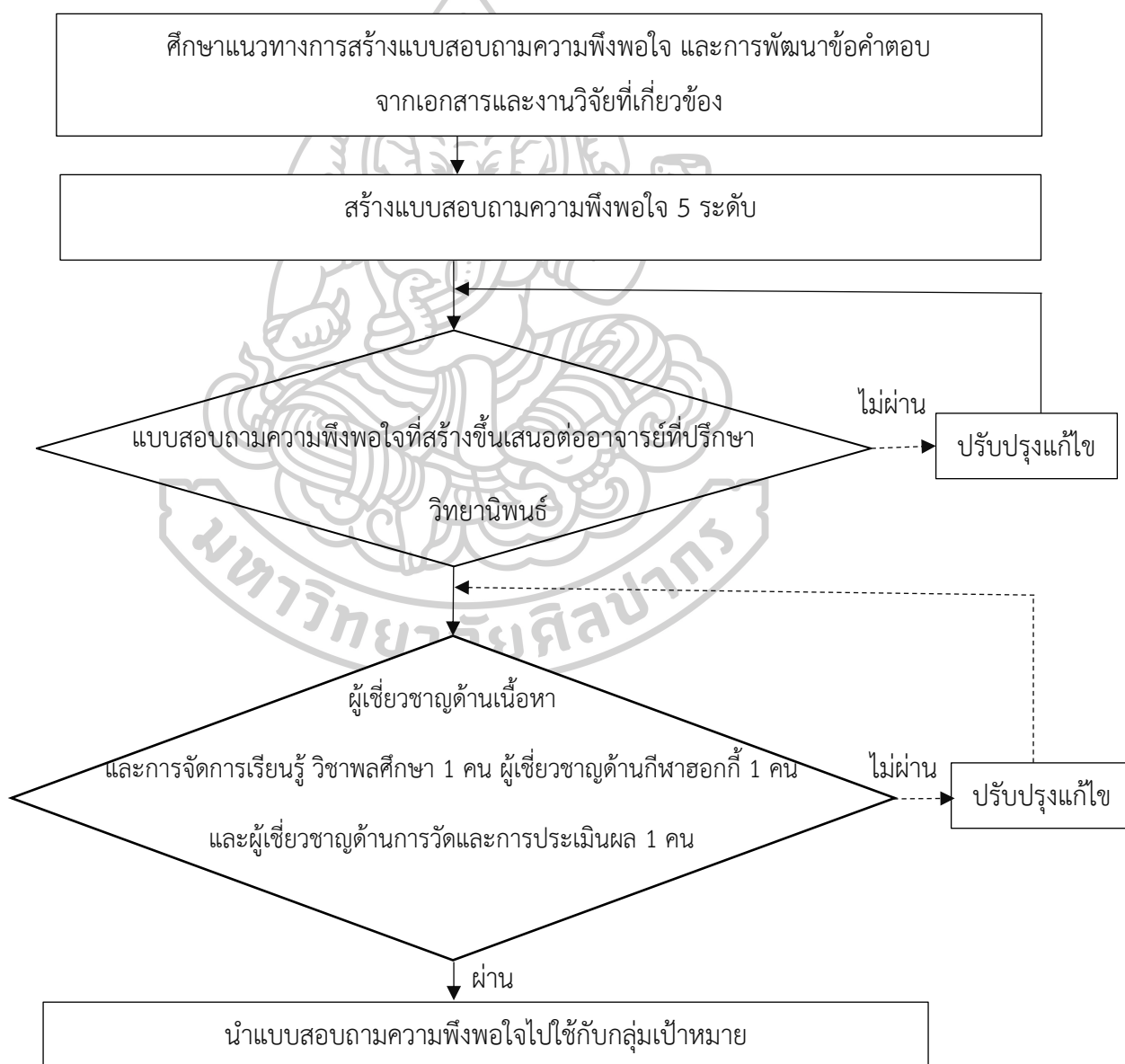
4.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่ได้รับการตรวจแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาออกกั 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านประเมินผล 1 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญดังนี้ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาต้องมีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาออกกัต้องมีประสบการณ์การด้านกีฬาออกกัไม่น้อยกว่า 5 ปี 1 คน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมินผลต้องจบปริญญาสาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา 1 คน ตรวจสอบความสมบูรณ์ของรูปแบบและข้อความ แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) แล้วนำข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของข้อความที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันเท่ากับ 0.67 ทุกข้อ (ภาคผนวก ค) ผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า ตรวจสอบหัวข้อที่ใช้ในการประเมินและปรับการแปลผล แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันสามารถนำไปใช้ได้

4.4.5 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญเสนอว่า ลองตรวจสอบหัวข้อที่ใช้ในการวัดแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันอีกครั้ง

4.4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่ได้ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อความสมบูรณ์ของเครื่องมือวิจัย

4.4.7 นำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียน ปลายานามัย หลังจากการจัดการเรียนรู้ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แสดงในแผนภูมิที่ 4



แผนภูมิที่ 4 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะออกก๊และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

5. การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้วางแผนการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

5.1 ชั้นเตรียมการ

5.1.1 ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่จะใช้ในการวิจัยและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกีโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน 12 ชั่วโมง แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกีที่มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ , แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกีโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

5.1.2 ผู้วิจัยทำหนังสือถึงบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากรเพื่อออกหนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

5.1.3 ผู้วิจัยทำบันทึกข้อความถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

5.2 ชั้นดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 12 ชั่วโมง ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการทดลองดังนี้

5.2.1 ผู้วิจัยชี้แจง วัตถุประสงค์ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกีโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

5.2.2 ผู้วิจัยทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกีซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ คือ

1) แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยงลูกฮอกกี

2) แบบทดสอบทักษะการผลักลูกฮอกกี วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการผลักลูกฮอกกี

3) แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกฮอกกี

4) แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี

5) แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกฮอกกี้

5.2.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทักษะกีฬาฮอกกี้ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี้ 1) ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ 2) ทักษะการผลักลูก 3) ทักษะการตีลูก 4) ทักษะการดักหรือการกระแทก และ 5) ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน

ขั้นที่ 2 ชี้อธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต

ขั้นที่ 3 ชี้อธิบาย (การจัดทีม) จัดทีมให้นักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก

ขั้นที่ 4 ชี้นำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจะมีทำให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล

ขั้นที่ 5 ชี้อธิบาย ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม ในการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการทดลองภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ ใช้ระยะเวลาทั้งหมด 12 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียน ใช้เวลา 2 ชั่วโมง และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้พร้อมทั้งทดสอบหลังเรียนรวม 10 ชั่วโมง และระหว่างนักเรียนดำเนินกิจกรรมในแต่ละช่วงของแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยสังเกตนักเรียนและจดบันทึก

5.2.4 เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ผู้วิจัยประเมินทักษะกีฬาฮอกกี้ด้วยแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ที่มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ คือ 1) แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยงลูกฮอกกี้ , 2) แบบทดสอบทักษะการผลักลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการผลักลูกฮอกกี้ , 3) แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้, 4) แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูก

ฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ และ 5) แบบทดสอบ ทักษะการตีลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูก

5.2.5 เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันแล้ว ผู้วิจัยประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนด้วยแบบ สังกะตพุดติกรรม ในขั้นตอนที่ 4 ของการจัดการเรียนรู้ โดยทำการประเมิน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง และ 3) การ สร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง ผู้วิจัยทำการประเมินทั้งหมด 3 ครั้ง

5.2.6 ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 20 ข้อ โดยเป็นข้อคำถามแบบมาตรา ประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของ Likert

5.2.7 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ตารางที่ 13 สรุปการดำเนินการ

วันที่	การดำเนินการ	เครื่องมือที่ใช้	จำนวนชั่วโมง
05/07/66	ทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ 5 แบบทดสอบ	2
12/07/66	1. ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้	1.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 2.แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้หลังเรียน 3.แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม ครั้งที่ 1	2
19/07/66	2. ทักษะการผลักลูกฮอกกี้	1.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 2. ทดสอบทักษะการผลักลูกฮอกกี้หลังเรียน	2
26/07/66	3. ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกฮอกกี้	1.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 2. ทดสอบทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกฮอกกี้หลังเรียน 3.แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม ครั้งที่ 2	2
02/08/66	4. ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้	1.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 2.ทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้หลังเรียน	2
09/08/66	5. ทักษะการตีลูกฮอกกี้	1.แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 2.ทดสอบทักษะการตีลูกหลังเรียน	2

วันที่	การดำเนินการ	เครื่องมือที่ใช้	จำนวนชั่วโมง
		3.แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม ครั้งที่ 3	
รวมเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้			12

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

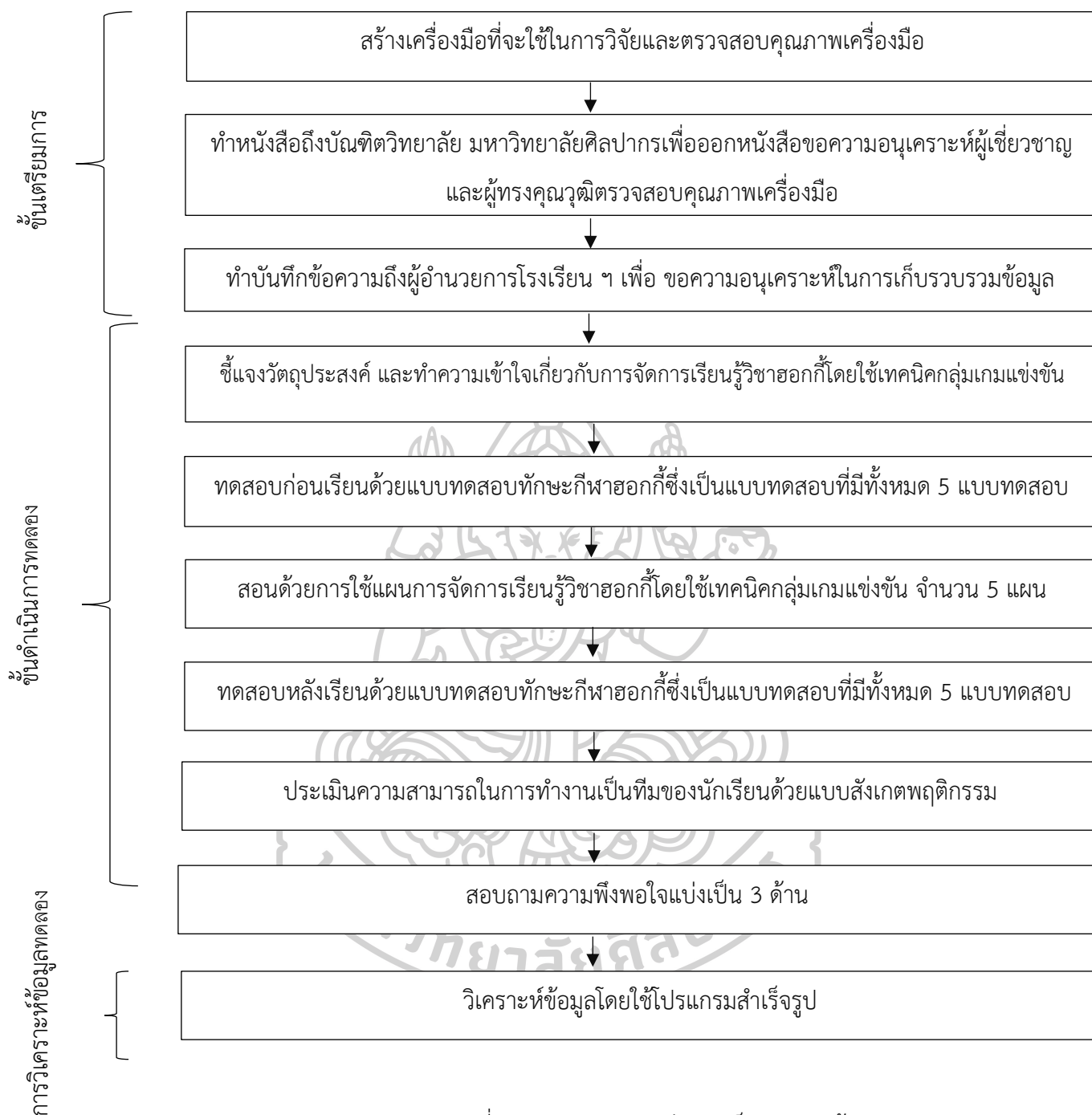
วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังต่อไปนี้

6.1 เปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ีก่อนเรียนและหลังเรียน 5 ทักษะคือ 1) ทักษะการเลี้ยงลูกชอกก๊ีก 2) ทักษะการผลักลูก 3) ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก 4) ทักษะการตักหรือการกระแทก 5) ทักษะการตีลูก ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

6.2 ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

6.3 คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ีกโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)





แผนภูมิที่ 5 การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพละนวมัยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีรายละเอียดตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ตามลำดับต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
2. ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ใช้รูปแบบกลุ่มเดี่ยวสอบก่อนและสอบหลัง เริ่มจากการทดสอบทักษะก่อนการทดลอง จากนั้นให้กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพละนวมัยเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และทำการทดสอบทักษะหลังเรียน ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ใช้แบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊ทั้งหมด 5 แบบทดสอบ คือ

- 1) แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊
- 2) แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกออกก๊
- 3) แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกออกก๊
- 4) แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊
- 5) แบบทดสอบทักษะการตีลูกออกก๊ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปซึ่งมีวัตถุประสงค์รายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเรียนรู้	N	คะแนน เต็ม	Max	Min	μ	σ
ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ ก่อนเรียน	28	5	4	4	4.00	.000
ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ หลังเรียน	28	5	5	3	4.96	.189

จากตารางที่ 14 พบว่าทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 คือ ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊หลังเรียน ($\mu = 4.96, \sigma = .189$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 4.00, \sigma = .000$)

ตารางที่ 15 ผลการเปรียบเทียบทักษะการผลัดลูกออกก๊ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเรียนรู้	N	คะแนน เต็ม	Max	Min	μ	σ
ทักษะการผลัดลูกออกก๊ ก่อนเรียน	28	5	3	2	2.43	.504
ทักษะการผลัดลูกออกก๊ หลังเรียน	28	5	5	3	4.61	.567

จากตารางที่ 15 พบว่าทักษะการผลัดลูกออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 คือ ทักษะการผลัดลูกออกก๊หลังเรียน ($\mu = 4.61, \sigma = .567$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 2.43, \sigma = .504$)

ตารางที่ 16 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเรียนรู้	N	คะแนน เต็ม	Max	Min	μ	σ
ทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ก่อนเรียน	28	5	4	2	3.07	.539
ทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้หลังเรียน	28	5	5	4	4.93	.262

จากตารางที่ 16 พบว่าทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ข้อที่ 1 คือ ทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้หลังเรียน ($\mu = 4.93$, $\sigma = .262$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 3.07$, $\sigma = .539$)

ตารางที่ 17 ผลการเปรียบเทียบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเรียนรู้	N	คะแนน เต็ม	Max	Min	μ	σ
ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ก่อนเรียน	28	5	4	2	2.71	.713
ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้หลังเรียน	28	5	5	4	4.86	.356

จากตารางที่ 17 พบว่าทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ข้อที่ 1 คือ ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้หลังเรียน ($\mu = 4.86$, $\sigma = .356$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 2.71$, $\sigma = .713$)

ตารางที่ 18 ผลการเปรียบเทียบทักษะการตีลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเรียนรู้	N	คะแนน เต็ม	Max	Min	μ	σ
ทักษะการตีลูกชอกกี้ ก่อนเรียน	28	5	1	0	.32	.476
ทักษะการตีลูกชอกกี้ หลังเรียน	28	5	4	1	2.07	.813

จากตารางที่ 18 พบว่าทักษะการตีลูกออกก๊ี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ี่โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 คือ ทักษะการตีลูกออกก๊ี่หลังเรียน ($\mu = 2.07, \sigma = .813$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = .32, \sigma = .476$)

ตารางที่ 19 สรุปผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ี่โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการเรียนรู้	N	μ	σ
ทักษะกีฬาออกก๊ี่ก่อนเรียน	28	2.51	1.36
ทักษะกีฬาออกก๊ี่หลังเรียน	28	4.29	1.25

จากตารางที่ 19 พบว่าผลการเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ี่ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ี่โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 คือ ทักษะกีฬาออกก๊ี่หลังเรียน ($\mu = 4.29, \sigma = 1.25$) สูงกว่าทักษะกีฬาออกก๊ี่ก่อนเรียน ($\mu = 2.51, \sigma = 1.36$)

2. ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ี่โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ผลการศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊ี่โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในขั้นตอนที่ 4 ของการจัดการเรียนรู้ โดยทำการประเมิน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง และ 3) การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองตามลำดับเวลา (Time series experimental design) โดยทำการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เพื่อดูแนวโน้มของพัฒนาการอย่างสม่ำเสมอซึ่งมีแบบแผนการวิจัย ดังนี้

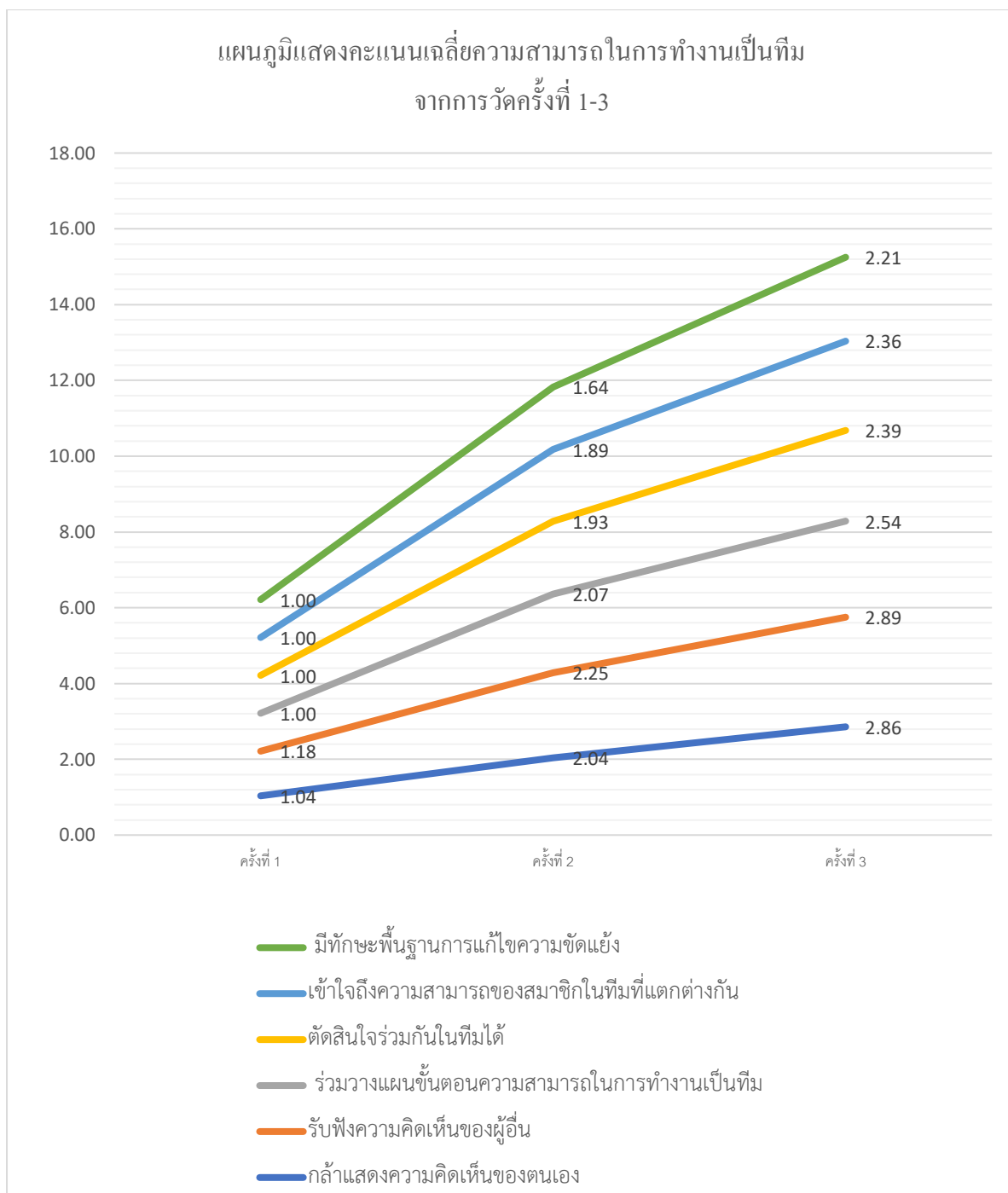
2.1 ผลการวิเคราะห์พัฒนาการในการทำงานเป็นทีมในภาพรวม

2.1.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการทำงานเป็นทีมจากภาพรวมจำแนกตามครั้งของการวัด

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบคะแนนด้านความสามารถในการทำงานเป็นทีมแยกเป็นรายด้าน ประกอบด้วย 3 ด้าน ซึ่งแต่ละด้านจะมี 2 องค์ประกอบและมีคะแนนเต็มองค์ประกอบละ 3 คะแนน (รวม 6 องค์ประกอบ คะแนนเต็ม 18 คะแนน) คะแนนเฉลี่ยรายองค์ประกอบของนักเรียนทั้ง 28 คน ดังตารางที่ 20 และแผนภูมิที่ 6

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการทำงานเป็นทีมในภาพรวมจำแนกตาม ครั้งของการวัด

ด้าน ที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด (คะแนนเต็ม 3 คะแนน)	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	
			μ	σ	μ	σ	μ	σ
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีม ที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็น ของตนเอง	1.04	0.19	2.04	0.51	2.86	0.36
		1.2 รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น	1.18	0.39	2.25	0.52	2.89	0.31
2	ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอน ความสามารถในการทำงาน เป็นทีม	1.00	0.00	2.07	0.38	2.54	0.51
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	1.00	0.00	1.93	0.47	2.39	0.50
3	ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและ การจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถ ของสมาชิกในทีมที่แตกต่าง กัน	1.00	0.00	1.89	0.42	2.36	0.49
		3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไข ความขัดแย้ง	1.00	0.00	1.64	0.49	2.21	0.42
รวม			6.21	0.42	11.82	1.59	15.25	1.38
ระดับความสามารถในการทำงานเป็นทีม			ปรับปรุง		พอใช้		ดี	



แผนภูมิที่ 6 แสดงคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการทำงานเป็นทีมจากการวัดครั้งที่ 1-3

จากตารางที่ 20 และแผนภูมิที่ 6 พบว่าพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันพบว่า

ค่าเฉลี่ยด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ ในหัวข้อกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง ครั้งที่ 1-3 มีค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือ 1.04, 2.04 และ 2.86 ตามลำดับ

ค่าเฉลี่ยด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ ในหัวข้อรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ครั้งที่ 1-3 มีค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือ 1.18, 2.25 และ 2.89 ตามลำดับ

ค่าเฉลี่ยด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง ในหัวข้อร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม ครั้งที่ 1-3 มีค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือ 1.00, 2.07 และ 2.54 ตามลำดับ

ค่าเฉลี่ยด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง ในหัวข้อตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ ครั้งที่ 1-3 มีค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือ 1.00, 1.93 และ 2.39 ตามลำดับ

ค่าเฉลี่ยด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง ในหัวข้อเข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันครั้งที่ 1-3 มีค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือ 1.00, 1.89 และ 2.36 ตามลำดับ

ค่าเฉลี่ยด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง ในหัวข้อมีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง ครั้งที่ 1-3 มีค่าเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง คือ 1.00, 1.64 และ 2.21ตามลำดับ

ดังนั้นพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันกัน เพิ่มสูงขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ผู้วิจัยดำเนินการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน หลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านด้านการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 20 ข้อ โดยเป็นข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของ Likert ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามลำดับ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิค
กลุ่มเกมแข่งขัน

กิจกรรม	μ	σ	ระดับความ พึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหาสาระ			
1) การนำเสนอเนื้อหาที่จัดการเรียนรู้มีรูปแบบชัดเจน ไม่ สับสนเข้าใจง่าย	4.43	0.57	มาก
2) เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.57	0.50	มากที่สุด
3) เนื้อหามีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.54	0.51	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหาสาระ	4.51	0.07	มากที่สุด
2. ด้านการจัดการเรียนรู้			
4) กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างบรรยากาศที่ เหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.57	0.50	มากที่สุด
5) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทุกชั่วโมง	4.36	0.68	มาก
6) นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่มและ ช่วยกันทำงานเป็นทีม	4.57	0.50	มากที่สุด
7) เวลาที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการปฏิบัติกิจกรรมทั้งหมด	4.64	0.49	มากที่สุด
8) การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสามารถพัฒนาทักษะกีฬา ออกก๊ให้ดีขึ้น	4.61	0.50	มากที่สุด
9) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิด กล้าพูด กล้าแสดงออก	4.61	0.50	มากที่สุด
10) กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนตระหนัก ถึงความสำคัญของตนเองที่มีต่อความสำเร็จของกลุ่ม	4.57	0.50	มากที่สุด
11) นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเกมแข่งขันกับคนที่มึระดับ ความสามารถเท่าเทียม หรือใกล้เคียงกัน	4.57	0.50	มากที่สุด
12) นักเรียนชอบแสดงความสามารถทางทักษะกีฬาออกก๊ ผ่านกิจกรรมเกมการแข่งขัน	4.61	0.50	มากที่สุด
13) นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก๊ผ่านการจัดการ เรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	4.61	0.50	มากที่สุด
14) นักเรียนมีความรู้สึกว่าการจัดการเรียนการรู้มีความ	4.57	0.50	มากที่สุด

กิจกรรม	μ	σ	ระดับความพึงพอใจ
สนุกสนาน และมีความท้าทาย			
15) เมื่อเสร็จสิ้นการกิจกรรม ครูชมเชยและให้รางวัลแก่นักเรียน	4.68	0.48	มากที่สุด
รวมด้านการจัดการเรียนรู้	4.58	0.08	มากที่สุด
3. ด้านการวัดประเมินผล			
16) มีวิธีการวัดผลในการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน หลากหลาย และ มีความเหมาะสม	4.64	0.49	มากที่สุด
17) มีวิธีการประเมินผลที่มีความชัดเจน และมีความเหมาะสม	4.61	0.50	มากที่สุด
18) มีการแจ้งเกณฑ์การให้คะแนนก่อนวัดและประเมินผลทุกครั้ง	4.68	0.48	มากที่สุด
19) นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของตนเอง	4.68	0.48	มากที่สุด
20) นักเรียนสามารถนำทักษะกีฬาออกไปพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้ เช่น การเล่นกีฬาออกก็เพื่อความสนุกสนาน, ออกกำลังกาย, สอนเพื่อน เป็นต้น	4.61	0.50	มากที่สุด
รวมด้านการวัดประเมินผล	4.64	0.04	มากที่สุด
รวม (μ)		4.58	
รวม (σ)		0.07	

จากตารางที่ 21 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันรวมกันทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.58$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.07$)

ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาสาระ ในหัวข้อการนำเสนอเนื้อหาที่จัดการเรียนรู้มีรูปแบบชัดเจนไม่สับสนเข้าใจง่ายมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.43$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.57$) ระดับความพึงพอใจมาก ในหัวข้อเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด และ ในหัวข้อเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.54$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.51$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยด้านการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทุกชั่วโมงมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.36$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.68$) ระดับความพึงพอใจมาก ในหัวข้อนักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่มและช่วยกันทำงานเป็นทีมมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อเวลาที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการปฏิบัติกิจกรรมทั้งหมดมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.64$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.49$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุดในหัวข้อการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก๊ี้ให้ดีขึ้นมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.61$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุดในหัวข้อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิดกล้าพูด กล้าแสดงออกมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.61$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเรียนตระหนักถึงความสำคัญของตนเองที่มีต่อความสำเร็จของกลุ่มมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเกมแข่งขันกับคนที่มีความสามารถเท่าเทียม หรือใกล้เคียงกันมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุดในหัวข้อนักเรียนชอบแสดงความสามารถทางทักษะกีฬาออกก๊ี้ผ่านกิจกรรมเกมการแข่งขันมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.61$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อนักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก๊ี้ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.61$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อนักเรียนมีความรู้สึกว่าการเรียนการเรียนรู้มีความสุขสนุกสนานและมีความท้าทายมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อเมื่อเสร็จสิ้นการกิจกรรม ครูชมเชยและให้รางวัลแก่นักเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.68$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.48$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยด้านการวัดประเมินผลในหัวข้อมีวิธีการวัดผลในการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนหลากหลายและ มีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.64$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.49$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อมีวิธีการประเมินผลที่มีความชัดเจนและมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.61$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อมีการแจ้งเกณฑ์การให้คะแนนก่อนวัดและประเมินผลทุกครั้งมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.68$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.48$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อนักเรียนมีโอกาสได้ทราบ

คะแนนของตนเองมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.68$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.48$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ในหัวข้อนักเรียนสามารถนำทักษะกีฬาออกไปพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้ เช่น การเล่นกีฬาออกไปเพื่อความสนุกสนาน, ออกกำลังกาย, สอนเพื่อน เป็นต้นมีค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.61$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.50$) ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

สรุปความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

นักเรียนแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกแสดงถึงความชื่นชอบและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันเนื่องจากนักเรียนมีความสนุกสนานกับการทำกิจกรรมกลุ่มที่มีการละความสามารรถและเพศอีกทั้งยังได้แข่งขันกันช่วยให้พัฒนาทักษะในการเล่นกีฬาออกก๊เพิ่มขึ้น ดังความคิดเห็นของนักเรียนที่กล่าวว่า

“...ชอบการทำกิจกรรมกลุ่มที่ได้แข่งขันกันและเป็นกลุ่มที่มีทั้งเพศชายและหญิง...”
(นักเรียนคนที่ 1)

“...การทำเป็นกลุ่มดีกว่าทำเดี่ยว ชอบทำกิจกรรมกลุ่ม...”
(นักเรียนคนที่ 2)

“...ครูแบ่งกลุ่มให้ก็ดีค่ะ ถ้าแบ่งเองคนเก่งก็จะชอบอยู่ด้วยกัน สนุกมาก...”
(นักเรียนคนที่ 3)

“...ได้รับความรู้ ความสนุก การเข้าใจในการเล่น...”
(นักเรียนคนที่ 4)

จะสามารถสรุปได้ว่าเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านนักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันอยู่ในระดับมากที่สุดโดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ด้านการวัดประเมินผล ค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.64$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.04$) รองลงมาคือ ด้านการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.58$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.08$) และด้านเนื้อหาสาระ ค่าเฉลี่ย ($\mu = 4.51$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.07$) และนักเรียนแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกแสดงถึงความชื่นชอบและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์

- 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
- 2) เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
- 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แผนการเรียนพลานามัย โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาครสมุทรสงคราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งมีนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 28 คน ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ตัวแปรตาม ได้แก่ 1) ทักษะกีฬาออกก๊ 2) ความสามารถในการทำงานเป็นทีม และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 4 ชนิด ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบทักษะกีฬาออกก๊มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ 3) แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

วิเคราะห์ข้อมูลโดย 1) เปรียบเทียบทักษะกีฬาออกก๊ก่อนเรียนและหลังเรียน 5 ทักษะคือ ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ ทักษะการผลัดลูก ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก ทักษะการดักหรือการกระแทก และ ทักษะการตีลูก ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) 2) วิเคราะห์พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และ 3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

การผลการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และ ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.1 ทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งยอมรับสมมติฐานข้อที่ 1 คือ หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะกีฬาออกก๊สูงกว่าก่อนเรียน

1.2 พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมในขั้นตอนที่ 4 ของการจัดการเรียนรู้ ทำการประเมิน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง และ 3) การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้งโดยทำการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 หลังจากการจัดการเรียนรู้พบว่ามีการพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่เพิ่มสูงขึ้นและต่อเนื่อง ซึ่งยอมรับสมมติฐานข้อที่ 2 คือ การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมที่สูงขึ้น

1.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งยอมรับสมมติฐานข้อที่ 3 คือ การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันอยู่ในระดับมากขึ้นไป

2. อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย เรื่องผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1) ทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน 2) พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

2.1 ทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ทักษะกีฬาออกก๊ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีทักษะกีฬาออกก๊ด้านทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ ทักษะการผลักลูก ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก ทักษะการดักหรือการกระแทก และ ทักษะการตีลูก ที่เพิ่มสูงขึ้น ทักษะที่นักเรียนปฏิบัติได้ดีที่สุดจะเป็นทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ อาจเป็นเพราะทักษะการเลี้ยงลูกเป็นทักษะที่ใกล้เคียงกับกีฬาฟุตบอล และฟุตบอล ซึ่งเป็นกีฬาที่นักเรียนส่วนใหญ่รู้จัก จึงส่งผลทำให้นักเรียนปฏิบัติทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ได้ดี และจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันเป็นการจัดการเรียนรู้ ที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ แบบคละความสามารถ เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ร่วมกันวิเคราะห์จากการใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนที่มีทักษะที่ดีช่วยพัฒนาทักษะให้กับสมาชิกในกลุ่มให้มีทักษะที่สูงขึ้น สมาชิกในกลุ่มได้ร่วมกันวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558), จิรวัฒน์ วงศ์ชุมภู (2562), ทิศนา ขมมณี (2564) และ พิชรียา จันทร์ดา (2565) ได้กล่าวในทิศทางเดียวกันที่ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (Team – Games Tournament : TGT) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบคละความสามารถและเพศ มีการให้คะแนนและการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด และองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ประกอบไปด้วย 1) การจัดการเรียนรู้ เป็นการให้ความรู้ใหม่ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต 2) การจัดทีม การจัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบคละความสามารถและเพศ 3) เกม กิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเป็นเกมง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียน และ 4) การแข่งขัน จัดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในช่วงทำกิจกรรม มีการให้สะสมแต้มและมีรางวัล และสอดคล้องกับงานวิจัยของคณิศร ธรรมชัย (2561) พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะเทคนิค TGT เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานแฮนด์บอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนันท์ หิรัตพรหม (2561) พบว่าการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิส ตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) พบว่า ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาออลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาท ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาออลเลย์บอลระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI กับแบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI,เทคนิค TGT และแบบปกติสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาออลเลย์บอลได้ดีตามลำดับ Luo (2563) พบว่า ผลของการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขัน (TGT) ที่มีต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนพบว่าระดับทักษะการเรียนรู้และแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT) สูงกว่าผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ ปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของพัชรียา จันทรดา (2565) พบว่า การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถภาพทางกายเรื่อง การเคลื่อนไหวและการออกกำลังกายโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 81.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

2.2 พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันเพิ่มสูงขึ้น ในการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยทำการประเมิน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ การเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำจะช่วยให้ นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น จากการประเมินการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำในช่วงแรก นักเรียนบางส่วนยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองเพราะยังไม่คุ้นเคยกับเพื่อนจึงรู้สึกเกรงใจและนักเรียนบางส่วนมีความเป็นตัวของตัวเองมากจน ไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แต่เมื่อหลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันนักเรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันบ่อยขึ้นจึงคุ้นเคยกันมากขึ้นส่งผลทำให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น ส่งผลทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังจะช่วยให้ นักเรียนร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีมและตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ จากการประเมินกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังในช่วงแรกของ

การประเมิน นักเรียนยังขาดการร่วมกันวางแผนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ และยังไม่กล้าตัดสินใจร่วมกัน แต่เมื่อหลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยขึ้นจึงคุ้นเคยกันมากขึ้นส่งผลทำให้นักเรียนสามารถร่วมกันวางแผนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลให้ประสบผลสำเร็จในกิจกรรมตามเป้าหมายและนักเรียนกล้าตัดสินใจขณะทำกิจกรรมมากขึ้นและ 3) การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันและมีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง ในช่วงแรกของการประเมินนักเรียนไม่เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิก ในทีมว่าใครเก่งด้านใด และทุกคนต่างมีความสามารถที่ไม่ได้เหมือนหรือเท่ากันส่งผลทำให้เมื่อเกิดปัญหานักเรียนจึงไม่สามารถแก้ไขความขัดแย้งภายในทีมได้ดีเท่าที่ควร แต่เมื่อหลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันบ่อยขึ้นส่งผลทำให้นักเรียนเข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันและนักเรียนมีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกลุ่มที่เพิ่มมากขึ้น ส่งผลทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย

ดังนั้นจากการที่ผู้วิจัยทำการประเมินพัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ 2) กระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง 3) การสร้างความสัมพันธ์และจัดการความขัดแย้ง พบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับ ทิศนา แชนมณี (2564) ที่กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมกับการทำงานเป็นกลุ่มว่าเป็นการที่กลุ่มบุคคลเข้ามาปฏิบัติงานร่วมกัน และทุกคนในกลุ่มมีบทบาทในการช่วยกันดำเนินงานกลุ่ม มีการติดต่อสื่อสารประสานงาน และร่วมกันตัดสินใจ เพื่อให้งานบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมาย ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2559 : 11) ก็ได้กล่าวว่าการทำงานเป็นทีมการทำงานบางอย่างต้องอาศัยการทำงานร่วมกันจึงจะประสบความสำเร็จ เนื่องจากทุกคนมีความสามารถแต่ความสามารถของทุกคนมีจำกัด การนำความสามารถของทุกคนมารวมกันจึงเกิดผลงานมากขึ้น ซึ่งจิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562 : 39) และพิชชาภา เกาะเต็น (2563) ก็กล่าวในทิศทางเดียวกันที่ว่า การทำงานเป็นทีม เป็นการรวมกลุ่มของบุคคลเพื่อร่วมกันทำกิจกรรมอย่างมีหลักการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สมาชิกทุกคนในทีมสามารถปฏิบัติงานได้ตามบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบของตนอย่างถูกต้องเหมาะสม โดยมีการประสานความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันรวมทั้งมีความพึงพอใจในงานที่ตนปฏิบัติ เพื่อให้บรรลุตามความมุ่งหมายร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการทำงานโดยมีสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มาปฏิบัติงานร่วมกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกัน รวมถึงทุกคนมีบทบาทในการช่วยดำเนินงาน

การติดต่อสื่อสาร การประสานงาน การตัดสินใจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สนับสนุนช่วยเหลือกัน ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการจัดการเรียนรู้วิชา ออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของจิรวัดน์ วงศ์ชุมภู (2562) พบว่าการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอล และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬา แฮนด์บอลและทักษะการทำงานเป็นทีม หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการ ทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เช่นเดียวกับวิชฌมัย ญาณกร (2564) ได้ศึกษาการพัฒนา ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนนายสิบทหารบกเหล่าทหารช่างโดยใช้กรณีศึกษา ร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์พบว่า พัฒนาการความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนนายสิบ โดยใช้ กรณีศึกษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์เพิ่มสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันสามารถพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีม เพิ่มสูงขึ้นได้

2.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิค กลุ่มเกมแข่งขัน

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกม แข่งขันอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน เป็น กระบวนการการเรียนรู้ที่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ แบบอิสระความสามารถและเพศ มีการให้คะแนน และการแข่งขันเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน ร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด จาก การจัดการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันทำให้ความพึงพอใจในด้านเนื้อหา สารอยู่ในระดับความพอใจมากที่สุด ด้านการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับความพอใจมากที่สุด ด้านการ วัตถุประสงค์อยู่ในระดับความพอใจมากที่สุด สอดคล้องกับ Maslow (2000) ที่กล่าวว่ามนุษย์มี ความต้องการหลายประการและเป็นความต้องการที่ไม่มีที่สิ้นสุด ความต้องการจะมีความสำคัญ แตกต่างกัน มนุษย์จึงสามารถจะลำดับความสำคัญของความต้องการได้ (Hierarchy of Need) บุคคล จะแสวงหาความต้องการที่สำคัญที่สุดหรือสำคัญมากกว่าก่อน เมื่อบุคคลได้สิ่งที่ต้องการบำบัดความ ต้องการของตนแล้ว ความจำเป็นในสิ่งนั้นจะหมดไป บุคคลจะเริ่มสนใจในความต้องการสำคัญอย่าง อื่นๆ ต่อไป ตามทฤษฎีของ Maslow ได้จัดประเภทความต้องการพื้นฐาน 5 ระดับจากต่ำไปสูง คือ 1) ความต้องการทางร่างกาย 2) ความต้องการความปลอดภัย 3) ความต้องการด้านสังคม 4) ความ ต้องการการยกย่อง 5) ความต้องการประสบความสำเร็จสูงสุดในชีวิต เช่นเดียวกันกับ อัมพล ชูสนุก

และคณะ (2559) ที่กล่าวว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกส่วนบุคคล การที่แสดงความรู้สึกยินดีกับการที่บุคคลนั้นได้รับการตอบสนองความต้องการของตนเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมที่แสดงออกมาของแต่ละบุคคลทั้งนี้มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมใด ความพึงพอใจนั้นสามารถสร้างได้จากภายในตัวตนของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งอ้อมจันทร์ วงศ์วิเศษและคณะ (2560) ก็ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันที่ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองในสิ่งต่างๆเมื่อบุคคลนั้นบรรลุวัตถุประสงค์หรือความต้องการต่าง ๆ ได้ผ่านพ้นไป ความพึงพอใจนั้นเป็นความชอบของแต่ละบุคคลซึ่งความพึงพอใจนั้นก็ไ้แบ่งเป็นระดับที่มีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับบุคคลนั้น ๆ เช่นเดียวกับนาลิน เทียมแก้ว (2561) ที่กล่าวว่าความพึงพอใจ (Satisfaction) คือ ความรู้สึกชอบ หรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง ซึ่งยุทธศักดิ์ อร่ามดี และมานิตย์ กุลศลคุ้ม (2562) ก็ได้กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นทัศนคติอย่างหนึ่ง ที่เป็นนามธรรมเป็นความรู้สึกส่วนตัวทั้ง ทางด้านบวกและลบขึ้นอยู่กับได้รับการตอบสนองเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรม ในการแสดงออกของบุคคลที่มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งและพัฒนาพรหมณี (2563) ก็กล่าวว่าความพึงพอใจ เป็นสิ่งที่เกิดจากแรงจูงใจซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในที่ผลักดันให้เกิด ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ยินดี ไม่ยินดี เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการ และความคาดหวัง ที่เกิดจากการประมาณค่า อันเป็น การเรียนรู้ประสบการณ์จากการกระทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการตอบสนองความต้องการตามเป้าหมาย ของแต่ละบุคคล สอดคล้องกับงานวิจัยของสุนันท์ หิรัตพรหม (2561) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ที่มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนจุมังคังพลังราษฎร์องค์การบริหารส่วนจังหวัดกาฬสินธุ์ ผลการวิจัยพบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.01/86.15 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7643 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพึงพอใจในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณวิไล รักดิรักษ์ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน และเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาออลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาทการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI ในวิชาออลเลย์บอล ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI, เทคนิค TGT และแบบปกติสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาออลเลย์บอลได้ดีตามลำดับส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาออลเลย์บอล และมีแนวโน้มที่สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับวิชาพลศึกษาในอนาคตต่อไป และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พัชรียา จันทร์ดา (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถภาพทางกายเรื่องการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกายโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ แบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน ใช้การเรียนรู้ 12 ชั่วโมง แต่ละแผนมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 เตรียม ขั้นที่ 2 อธิบายและสาธิต ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติขั้นที่ 4 นำไปใช้และขั้นที่ 5 สรุป โดยมีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ร้อยละ 81.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 นักเรียนมี สมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ อยู่ในระดับต่ำมากถึงระดับดี และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ใน ระดับมากที่สุด

3. ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 จากผลการวิจัยพบว่าหลังการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะกีฬาออกก๊สูงกว่าก่อนเรียน ทั้ง 5 ทักษะแต่ทักษะการตีลูกออกก๊เป็นทักษะที่นักเรียนยังปฏิบัติได้ไม่ดีเนื่องจากทักษะการตีลูกออกก๊จะเป็นทักษะที่ต้องใช้ความแม่นยำดังนั้นควรที่จะต้องเพิ่มเวลาในการฝึกซ้อมให้มากขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความเคยชินของกล้ามเนื้อจะช่วยทำให้ทักษะการตีลูกออกก๊เพิ่มสูงขึ้นกว่าเดิมได้มาก

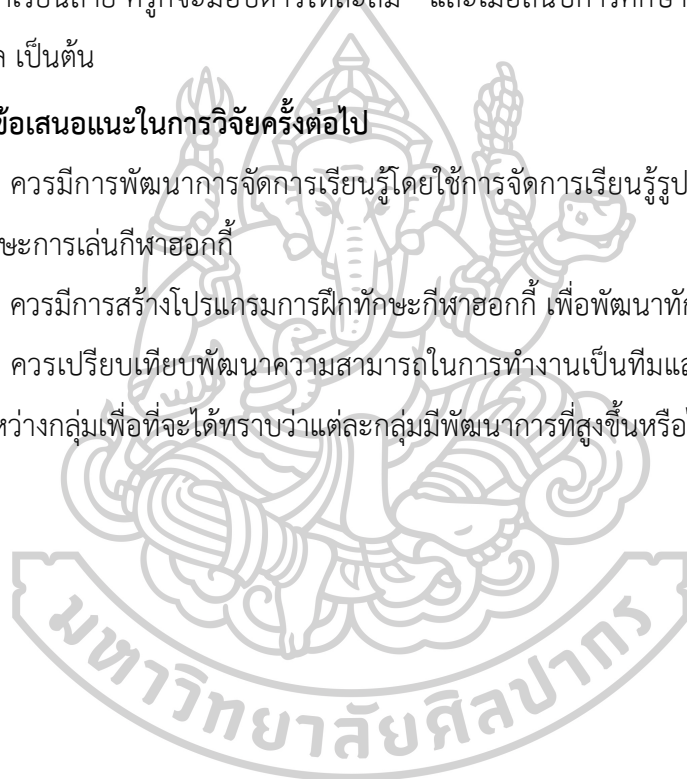
3.1.2 จากผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมมีพัฒนาการที่สูงขึ้น แต่จากการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง ในหัวข้อมีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง จะมีพัฒนาการที่น้อยที่สุดอาจเป็นเพราะเป็นเพื่อนกันในห้องเรียนต่างฝ่ายต่างเกรงใจไม่กล้าที่จะพูดตรง ๆ กับเพื่อนจึงส่งผลทำให้การแก้ไขความขัดแย้งภายในกลุ่มมีพัฒนาการที่น้อยที่สุดดังนั้นควรจัดกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ผลัดกัน

เป็นหัวหน้าในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งและมีการสร้างกฎกติกาในการรวมกลุ่มที่เพิ่มขึ้นเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้มีการพูดคุยกันตรง ๆ

3.1.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันรวมกันทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด แต่ด้านการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทุกชั่วโมงจะมีค่าความพึงพอใจน้อยที่สุด อาจเป็นเพราะเนื้อหาในการเรียน อาจจะไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ดังนั้นครูผู้สอนอาจจะต้องเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนที่เพิ่มมากขึ้น เช่น ใช้การให้นักเรียนสะสมดาวจากการทำดีต่างๆ เช่น กรณีเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง ไม่เข้าเรียนสาย ครูก็จะมอบดาวให้สะสม และเมื่อสิ้นปีการศึกษาใครสะสมดาวได้มากที่สุดจะได้รับรางวัล เป็นต้น

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น เช่น บอร์ดเกม เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาออกก๊
2. ควรมีการสร้างโปรแกรมการฝึกทักษะกีฬาออกก๊ เพื่อพัฒนาทักษะกีฬาออกก๊
3. ควรเปรียบเทียบพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมและพัฒนาการของทักษะกีฬาออกก๊ระหว่างกลุ่มเพื่อที่จะได้ทราบว่าแต่ละกลุ่มมีพัฒนาการที่สูงขึ้นหรือไม่



รายการอ้างอิง

ภาษาอังกฤษ

- Dubois, D. J. (1990). The relationship between selected student team learning strategies and student achievement and attitude in middle school mathematics. University of Houston.
- Francis, D., & Young, D. (1979). *Improving work groups, a practical manual for team building*. University Associates.
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). *The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills*. *Creative Education*, 10(12), 2529-2539.
- Norahmi, M. (2017). 21st-century teachers: *The students' perspectives*. *Journal on English as a foreign Language*, 7(1), 77-96.
- Wilairat, P. (2009). The success of executives. Retrieved July 2, 2018.
- Williams, M. S. (1988). The effects of cooperative team learning on student achievement and student attitude in the algebra classroom. The University of Alabama.
- Yu-Jy Luo. (2020). The Effects of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education. *Sustainability* 2020, 12(15), 1-12.

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *สาระและมาตรฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2566. เข้าถึงได้จาก http://www.psc.ac.th/docs/laws/education_core2551.pdf. เกษตรศาสตร์.
- จรรยา ทารพรม. (2560). การพัฒนาผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์และพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม โดยการจัดการเรียนรู้แบบ STAD ร่วมกับ KWDL ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- จาตุรนต์ มหากนก. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. ปรินญาณิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู. (2562). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอลและ ความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4. ปรินญาณิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนมน ตั้งพิทักษ์ไกร. (2558). การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning เพื่อเสริมสร้างทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (การงานอาชีพ 1) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนดอนเมืองทหารอากาศบำรุง กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิการศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: พีบาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นตัง.
- ชาตรี พรหมพุทธ. (2555). การสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาออกกัสำหรับนักศึกษา สถาบันการพลศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปรินญาณิการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาพลศึกษา.
- ทิตนา แคมมณี. (2564). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรนนท์ ต้นพานิชย์. (2563). กีฬาออกกักลางแจ้ง. กรุงเทพฯ: วิสต้า อินเตอร์ปริ้นท์, 2563. ถ่ายเอกสาร.
- นาลิน เทียมแก้ว. (2561). รายงานการศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิธินันท์ กลั่นคูวัฒน์. (2559). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบ TAI ร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหา. ของโพลยาที่ส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์เรื่องการแก้โจทย์สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปรินญาณิพนธ์หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาการสอนคณิตศาสตร์. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา.

- นิโบล นิมกิงรัตน์.(2543). การวิจัยการศึกษา = Educational Research.เชียงใหม่ : ภาควิชา
ประเมินผลและวิจัยการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พงษ์พิณิจ พรหมเนตร. (2563). ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการ
ทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา. วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). เข้าถึง
เมื่อ 7 มีนาคม 2566. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/1234567>
- พัชรียา จันทร์ดา. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถภาพทางกายเรื่องการ
เคลื่อนไหวและการออกกำลังกายโดยใช้เทคนิคการสอนแบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมการเล่น
พื้นบ้านสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต.
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- พัฒนา พรหมณี. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้าง แบบสอบถาม ความพึงพอใจใน
งาน. APHEIT JOURNAL, 26(1), 59-66.
- พิชชาภา เกาะเต้น. (2563). ผลกระทบของความสามารถในการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำการ
เปลี่ยนแปลงและการรับรู้การสนับสนุนจากองค์กรที่ส่งผลต่อความผูกพันและประสิทธิภาพใน
การปฏิบัติงานของพนักงาน บริษัท โตโยต้านครธน. วิทยานิพนธ์หลักสูตรบริหารธุรกิจ
มหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิริยา ขนรักษา. (2560). ผลของการฝึกเสริมด้วยการวิ่งหลายทิศทางที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวใน
นักกีฬาหญิงระดับเยาวชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา.
- ภูษิต สุวรรณราช. (2559). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการ
เชิงเส้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบ 4MAT และการ
จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- มาเรียม นิลพันธ์. (2558). วิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 9. นครปฐม : ศูนย์วิจัยและพัฒนาการ
เมลตา รุ่งเรือง. (2562). ผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT และ STAD ใน
รายวิชาคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. ปริญญามหาบัณฑิตภาควิชา
คณิตศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยุทธศักดิ์ อร่ามดี และ มานิตย์ กุศลคุ้ม (2562). รายงานความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนและ
สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนรายวิชากฎหมายกับชีวิตและสังคมของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏ ธนบุรี. งบประมาณรายได้มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

รัตนา บุตรอุดม. (2559). ผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT โดยใช้ชุดฝึกทักษะ

การอ่านและเขียนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้ภาษาถิ่นใน
ชีวิตประจำวัน. ปริญญาโทหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.
คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยบูรพา.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. กรุงเทพฯ. นานมีบุ๊คส์
พับลิเคชันส์, 2556.

วรรณวิไล ภักดิ์รักษา. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันและ

เทคนิคกลุ่ม ช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาออลเลย์บอลของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาท. ปริญญาโท
หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาสาขาศึกษาและพลศึกษา คณะพลศึกษา. มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.

วันวิสา อุบลโชค. (2564). ผลการประยุกต์เทคนิคการสอน TGT ร่วมกับการฝึกด้วยน้ำหนักรวมที่มีต่อ

ความแม่นยำในการโยนลูกเบตองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์. ปริญญาโทหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชา
พลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติวิทยาเขตชลบุรี.

วายุ กาญจนศร, ธนากร ศรีชาพันธุ์, และ ไรจพล บุณรักษ์. (2559). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบ
ร่วมมือต่อทักษะการเล่นลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน และความพึงพอใจ ของนักศึกษา
สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์ มา
วิทยาลัยขอนแก่น, 4(39), 53.

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การจัดการเรียนรู้พลศึกษา. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.

วิษย์ ญาณกร. (2564). การพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนนาย

สิบทหารบก เหล่าทหารช่าง โดยใช้กรณีศึกษาร่วมกับเทคนิคจิ๊กซอว์. ปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอนบัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิภาดา แก้วคงคา. (2560). การพัฒนารูปแบบโมบายเลิร์นนิ่งแบบร่วมมือร่วมมือกับการใช้เหรียญดิจิทัล

เพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ปริญญา
มหาบัณฑิต. เข้าถึงเมื่อ 7 มีนาคม 2566. เข้าถึงได้จาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/582>

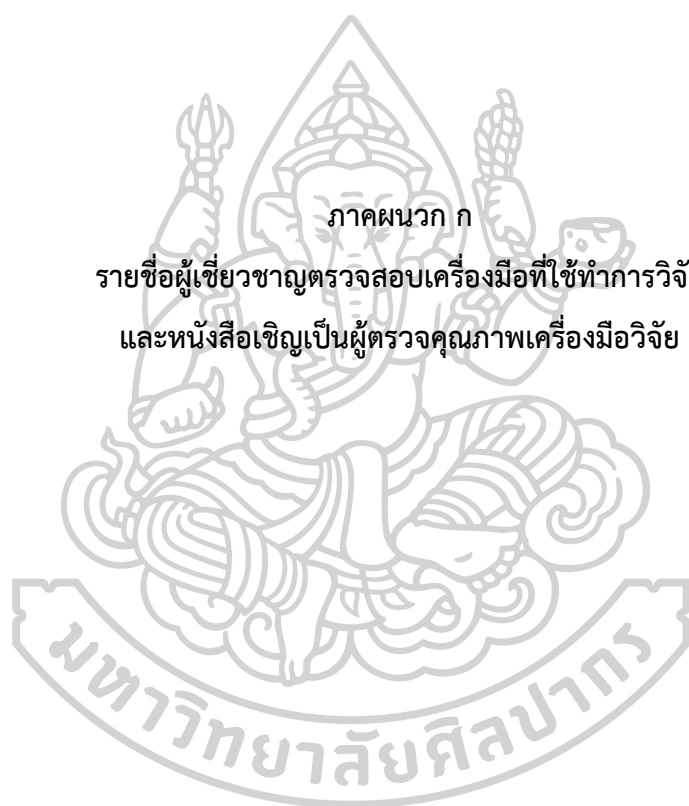
วิสูตร กองจินดา. (2530). การจัดและบริหารพลศึกษาในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลศึกษา คณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

- ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย. (2562). วิธีสอนทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 4 นครปฐม : ศูนย์วิจัยและพัฒนาทาง
 ศิวนนท์ อธิจันทร์รัตน์. (2564). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือด้วยเทคนิคแบบเพื่อนช่วย
 เพื่อน และแบบ เอส.ที.เอ.ดี.ที่มีต่อทักษะเทควันโดของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินญา
 นิพนธ์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2562). ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี
 (พ.ศ. 2561-2580). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการ
 ยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). รายงานเฉพาะเรื่องที่ ๑๒ หลักสูตร
 และการเรียนการสอนฐานสมรรถนะ. รายงานพันธกิจโดยคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูป
 การศึกษา.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). โครงการวิจัยเรื่องการกำหนดแนวทางการพัฒนาการศึกษา
 ไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21 (รายงานการวิจัย). กระทรวงศึกษาธิการ.
- สิทธิศักดิ์ บุญหาญ. (2558). ประวัติและหลักการพลศึกษาในประเทศไทย. ยะลา: คณะศึกษาศาสตร์
 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตยะลา.
- สุนันท์ หิรัตพรหม. (2561). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่ม
 ร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด. วารสารมหาวิทยาลัย
 ราชภัฏร้อยเอ็ด. 21(2). 96-109.
- อ้อมจันทร์ วงศ์วิเศษ และวิลาสินี ยนต์วิทย์ (2560). ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดบริการที่มี อิทธิพล
 ต่อความพึงพอใจของผู้บริโภคในการเลือกใช้บริการธุรกิจออฟฟิตร่วมแบ่งปัน ใน
 กรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 12(3), 59-66.
- อัมพล ชูสนุก, มลิณลดา กุลนาญ, ฉวีวรรณ ชูสนุก และสุภาพร เฟ่งพิศ. (2559). อิทธิพลของคุณภาพ
 บริการต่อคุณค้ำรับรู้ความพึงพอใจ และความจงรักภักดีของผู้ใช้บริการคลินิกเสริม ความงามใน
 เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารVeridian E-Journal มหาวิทยาลัยศิลปากร, 9(1), 1565-1584



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย
และหนังสือเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย

ตารางที่ 22 รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย

ที่	รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่ง	ผู้เชี่ยวชาญด้าน
1	อาจารย์ธนยศ พุทธพงศ์	สมาชิกสมาคมฮอกกี้ แห่งประเทศไทย	ผู้เชี่ยวชาญด้าน กีฬาฮอกกี้
2	ดร.เมอริลินณ์ ธัญวรินทร์	ศึกษานิเทศก์ วิทยฐานะ ศึกษานิเทศก์ชำนาญ การ. กลุ่มงานนิเทศการ วิจัยและประเมินผล การศึกษา หน่วย ศึกษานิเทศก์	ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และการจัดการเรียนรู้ วิชาพลศึกษา
3	รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม	รองศาสตราจารย์ อาจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาควิชาพื้นฐานทาง การศึกษา	ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด และการประเมินผล

หนังสือเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย อาจารย์ธนายศ พุทธพงษ์



ที่ อว 8612/3150

คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

31 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ธนายศ พุทธพงษ์

ด้วย นางสาวภาวณา สลอลตะคุร หัสประจักษ์ 630620129 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์
โทร.0 3425 5095

หนังสือเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย ดร.เมอริลินณ์ ธัญวรินณ์

ที่ อว 8612/๒๕๕๙



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๒๑ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.เมอริลินณ์ ธัญวรินณ์

ด้วย นางสาวภาวณา สลอลตะคุร ทัสประจาดำ 630620129 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์

โทร.0 3425 5095

หนังสือเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/139A

วันที่ ๖ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

ด้วย นางสาวภาวณา สลอลตะคุ รหัสประจำตัว 630620129 นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " ผลการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันที่มีต่อทักษะกีฬาออกกัและความสามารถในการทำงาน เป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนช้วนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน จำนวน 5 แผน
- แบบทดสอบทักษะกีฬาออกกั้มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ
- แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม
- แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แผนการจัดการเรียนรู้ 1

ชื่อรายวิชา ฮอกกี้ รหัสวิชา พ20204 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย
 หน่วยที่ 4 เรื่อง ทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ เวลา 18 ชั่วโมง
 เรื่อง ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ เวลา 2 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน ครูภาวนา สลottedตะคุ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

1. ผลการเรียนรู้

ปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้)

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทักษะกีฬาที่ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญ ผู้เล่นต้องมีการเตรียมความพร้อมที่ดี ปฏิบัติตามกระบวนการเรียนรู้และรูปแบบวิธีที่ถูกต้อง ซึ่งทักษะการเลี้ยงลูก คือ ความสามารถในการใช้หน้าไม้ในการสัมผัสกับลูกฮอกกี้ และพาลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ต้องการ การเลี้ยงลูกฮอกกี้ (Dribbling) คือ การพาลูกเคลื่อนที่ไปข้างหน้า โดยใช้ไม้ฮอกกี้ควบคุมลูกฮอกกี้ให้ไปในทิศทางต่างๆ เพื่อไปยังเป้าหมายที่ต้องการ การเลี้ยงลูกเป็นทักษะที่สำคัญอย่างมาก ซึ่งจะต้องใช้ทักษะการกลับหน้าไม้ทั้งซ้ายและขวาเป็นพื้นฐาน เพราะการเลี้ยงลูกเป็นการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางที่ไม่สัมผัสไปกับลูก การเลี้ยงลูกที่ดีจะต้องอยู่ในการบังคับของหน้าไม้ หากที่ฝึกทักษะการกลับหน้าไม้ไม่ได้ ก็สามารถเลี้ยงและบังคับลูกได้ดี ทำให้มีโอกาสเลี้ยงลูกไปในแดนคู่ต่อสู้ หลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อไปยังประตูหรือส่งให้ฝ่ายเดียวกันยิงประตูและยากที่ฝ่ายตรงข้ามจะสกัดกั้นได้ เช่น การเลี้ยงลูกซิกแซก การเลี้ยงลูกด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้าห่างตัว เป็นต้น (ธีรนนท์ ตันพานิชย์, 2563 : 42-44) และการเลี้ยงลูกฮอกกี้ด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้า เป็นลักษณะการเคลื่อนที่ไปพร้อมกับลูกฮอกกี้ โดยวางไม้ฮอกกี้ชิดติดลูกฮอกกี้แล้วเคลื่อนที่ไปข้างหน้า

3. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะในการเลี้ยงลูกฮอกกี้) อย่างถูกต้องได้

ทักษะที่สำคัญ (P)

- นักเรียนสามารถแสดงทักษะในการเลี้ยงลูกฮอกกี้ได้อย่างถูกต้องได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม (ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊) และแบบฝึกทักษะ (ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊) ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานเป็นทีมด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัย

4. หลักฐานหรือร่องรอยของการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

4.1 ความรู้ (K)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาออกก๊อย่างถูกต้องได้ (ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊) -การเลี้ยงลูกทางตรง -การเลี้ยงลูกอ้อมหลัก)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	นักเรียนร้อยละ 70 สามารถตอบคำถามในชั้นเรียน มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี

4.2 ทักษะที่สำคัญ (P)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถแสดงทักษะในการเล่นกีฬาออกก๊ (ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊) -การเลี้ยงลูกทางตรง -การเลี้ยงลูกอ้อมหลัก)	การปฏิบัติทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊	แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊	นักเรียนร้อยละ 70 แสดงทักษะในการเล่นกีฬาออกก๊ (ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

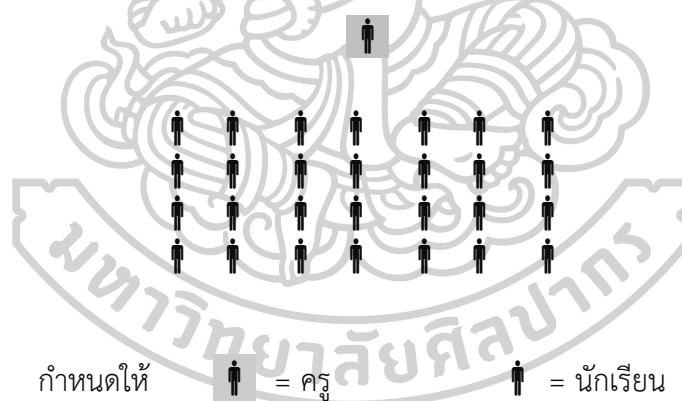
4.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม (ทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้) และแบบฝึกทักษะ (ทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้) ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานเป็นทีมด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัย	สังเกตความสามารถในการทำงานเป็นทีม	แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม	นักเรียนร้อยละ 70 มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี

5. การจัดการกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน) 10 นาที

1.1 นักเรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง 7 แถว เท่า ๆ กัน



1.2 ตัวแทนนักเรียนอบอุ่นร่างกาย (warm-up) โดยใช้ท่าทางและรูปแบบจากประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่ผ่านมาเกี่ยวกับวิธีการและแนวทางในการอบอุ่นร่างกาย เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ท่ากายบริหาร 8 ท่า 1) ท่าเอียงคอก้มและเงย 2) ท่าแบะไหล่ หมุนแขน 3) ท่าพับแขนเหนือศีรษะ 4) ท่าเหยียดแขน 5) ท่าดึงศอกเอนตัว 6) ท่าบิดลำตัว 7) ท่าหลังสะโพก ต้นขาด้านหน้า 8) ท่าเอนร้อยหวาย น่อง หลัง เป็นต้น

1.3 นักเรียนฟังคำชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนและทบทวนเนื้อหาในชั่วโมงที่ผ่านมาแล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) (เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต) 10 นาที

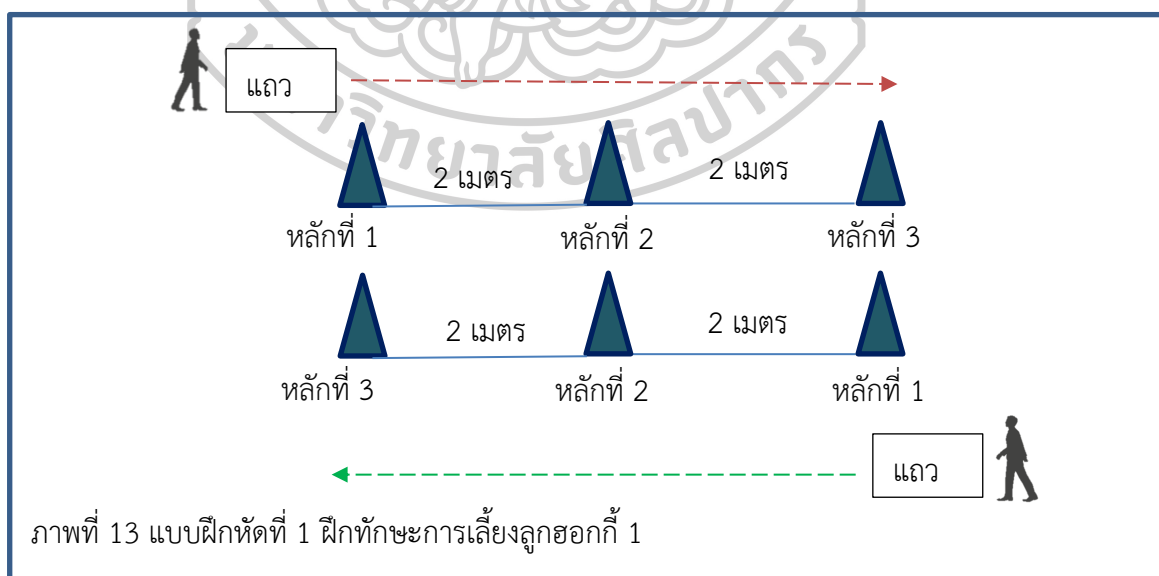
2.1 ครูอธิบายและสาธิต ให้ความรู้เรื่อง ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้า โดยเริ่มจากการฝึกใช้ไม้ฮอกกี้ลากลูกฮอกกี้จากขวามือไปซ้ายมือ โดยครูอธิบายประกอบการสาธิตตามลำดับ แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม โดยครูคอยให้คำแนะนำและดูแลการปฏิบัติอย่างใกล้ชิด โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด

2.2 ครูให้ความรู้เรื่อง ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ฝึกเลี้ยงลูกฮอกกี้จากขวามือไปซ้ายมือ และจากด้านซ้ายมือไปด้านขวามือ โดยใช้การกลับหน้าไม้ ครูอธิบายประกอบการสาธิตตามลำดับ แล้วให้นักเรียน ฝึกปฏิบัติตาม โดยครูคอยให้คำแนะนำและดูแลการปฏิบัติอย่างใกล้ชิด

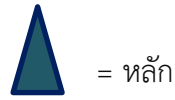
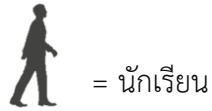
ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) (จัดกลุ่มให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบความสามารถและเพศ ฝึกหัดตามแบบฝึก) 15 นาที

3.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ แบบความสามารถและเพศ

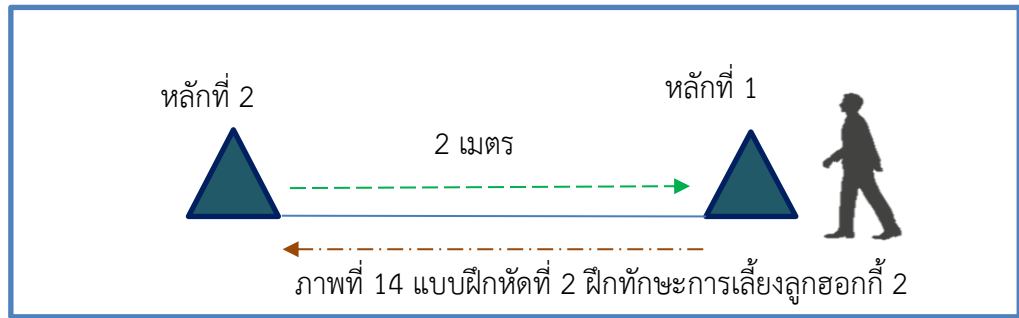
3.2 แบบฝึกหัดที่ 1 ฝึกทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ 1 นักเรียนฝึกทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ โดยการเลี้ยงลูกฮอกกี้ด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงหลักที่ 1 ไปหลักที่ 2 และจากหลักที่ 2 ไปหลักที่ 3 แต่ละจุดห่างกันในระยะ 2 เมตร ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด ดังภาพ



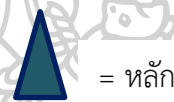
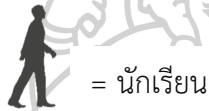
กำหนดให้



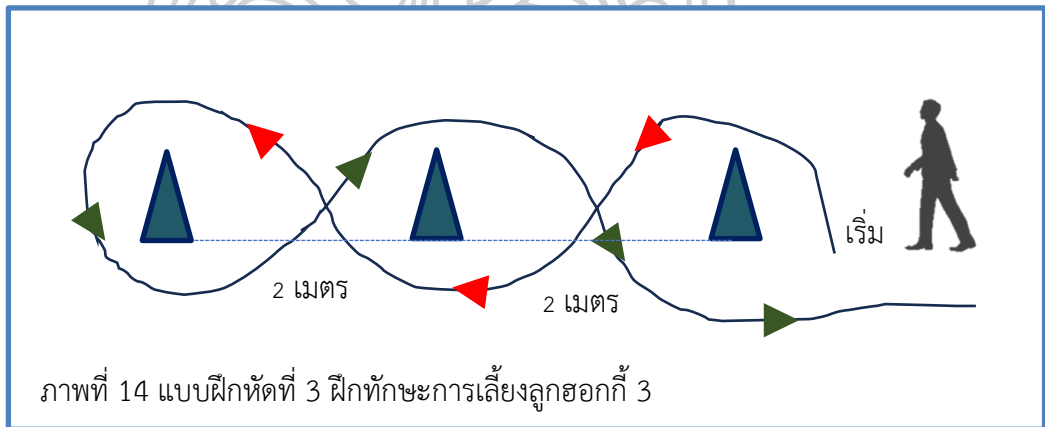
3.3 แบบฝึกหัดที่ 2 ฝึกทักษะการเลี้ยวลูกศอกที่ 2 นักเรียนเลี้ยวลูกศอกก็จากหลักรที่ 1 เข้าหาหลักรที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วใช้การพลิกหน้าไม้เลี้ยวลูกกลับมายังจุดที่ 1 ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด ดังภาพ



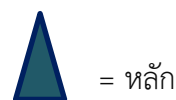
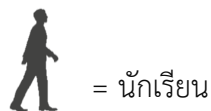
กำหนดให้



3.4 แบบฝึกหัดที่ 3 ฝึกทักษะการเลี้ยวลูกศอกที่ 3 นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกเลี้ยวลูกอ้อมหลักร



กำหนดให้



ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) (แต่ละกลุ่มแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและกลุ่มใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล) **20 นาที**

4.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ โดยแต่ละกลุ่มละความสามารถและเพศ จำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมที่ชื่อว่า “เกมเลี้ยงดีๆนะ”

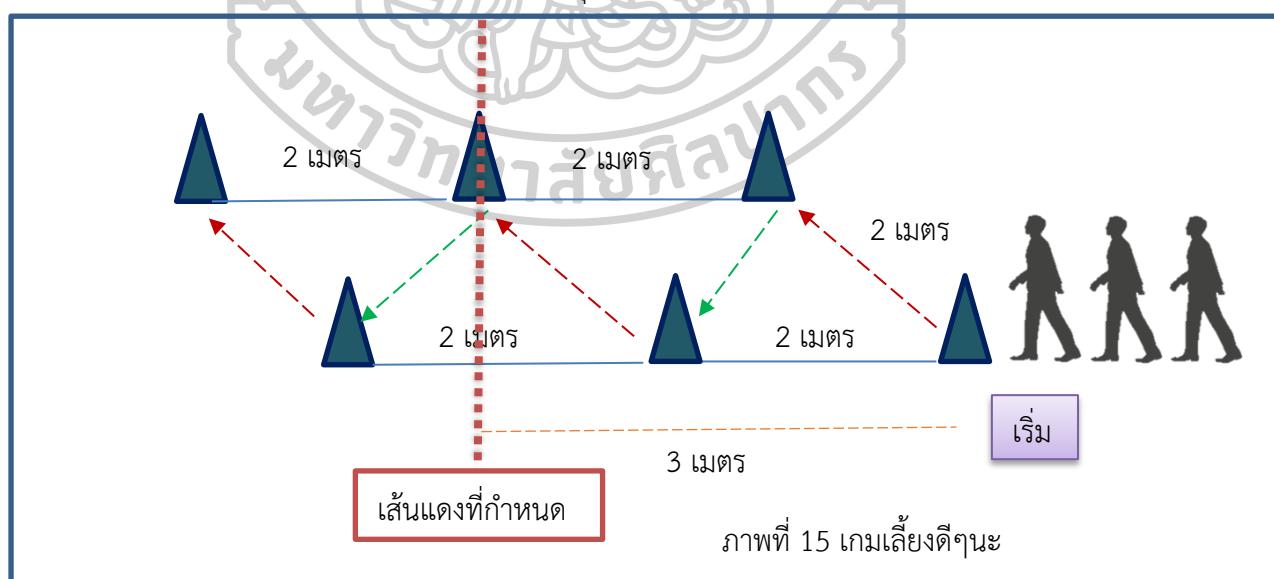
4.2 นักเรียนเข้าแถวตามภาพ

4.3 นักเรียนปฏิบัติดังตัวอย่างเช่น นักเรียนคนแรก ไข่ม้อยอกก็เลี้ยงลูกชอกก็ด้วยหน้าไม้เลี้ยงลูกชอกก็เข้าหาหลักโดยใช้การพลิกหน้าไม้เลี้ยงลูกและการเลี้ยงลูกด้วยหน้าไม้ไปด้านหน้า

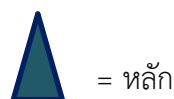
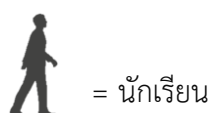
4.4 นักเรียนคนที่ 2 ทำเหมือนคนแรกแต่จะเคลื่อนตัวออกจากจุดเริ่มต้นหลังจากที่คนแรกไปถึงเส้นแดงที่กำหนดไว้ โดยทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ

4.5 กลุ่มใดปฏิบัติเสร็จเป็นกลุ่มแรกถือว่ากลุ่มนั้นชนะ และจะได้คะแนน 5 คะแนน เสร็จกลุ่มที่ 2 ได้ 3 คะแนน กลุ่มที่ 3 ได้ 2 คะแนน และกลุ่มที่ 4 ได้ 1 คะแนน

4.6 ทำการแข่งขันสองรอบ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในทีมได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน จากการนำผลการแข่งขันในรอบแรกมาร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเอง และผู้อื่นอันจะนำกลุ่มไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด นักเรียนในทีมช่วยกันกำหนดความสามารถของแต่ละคนให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในทีม



กำหนดให้



ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม) 45 นาที

5.1 ครูชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ชนะ และให้กำลังใจกลุ่มนักเรียนที่แพ้ในการแข่งขัน และให้กำลังใจ แต่ละกลุ่มที่พยายามแข่งขันด้วยน้ำใจนักกีฬา

5.2 นักเรียนในทีมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน วิเคราะห์ปัญหา และอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในทีม ร่วมกันวางแผนการเล่นเกมครั้งต่อไป

5.3 ทดสอบทักษะในการเลี้ยงลูกชอกกี้ โดยใช้แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้

5.4 นักเรียนอาสาสมัครผลัดเปลี่ยนกันออกมานำเพื่อนคลายกล้ามเนื้อ (cool-down) โดยใช้ท่ากายบริหารที่ศึกษาผ่านมา

5.5 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้และผลที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน แล้วให้นักเรียนบันทึกความรู้โดยส่งเขปลงในสมุดบันทึก

6. กิจกรรมเสนอแนะ

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สนามกีฬา

7.2 แบบบันทึกผลการทดสอบ

7.3 อุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬาชอกกี้

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดกระบวนการเรียนรู้

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(นางสาวภาวณา สลottedตะคุ)

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....
.....

ลงชื่อ
()

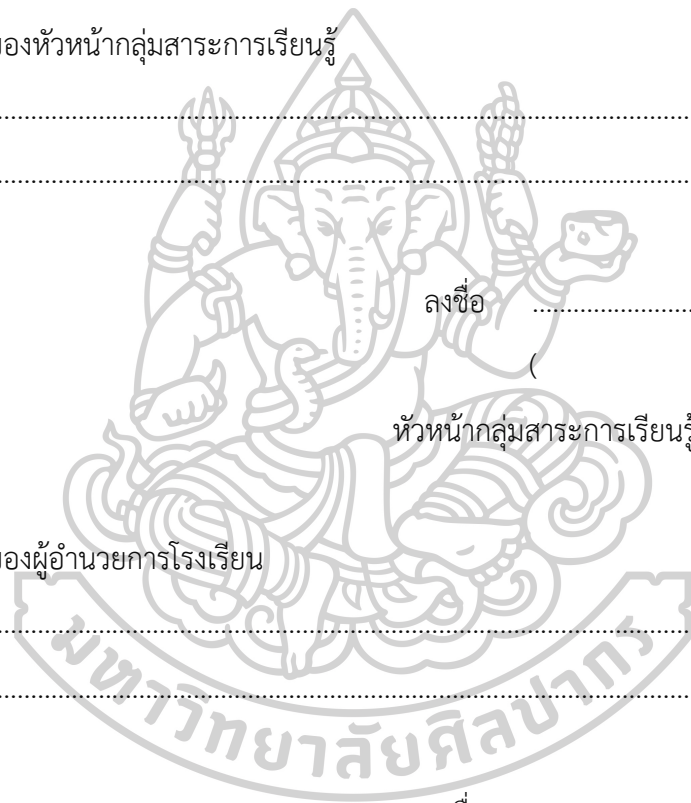
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....

ลงชื่อ
()

ผู้อำนวยการโรงเรียน



แบบประเมินความรู้ (K)

แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม			
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน			
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร			

หมายเหตุ การคิดคะแนนเฉลี่ยคิดได้จากการนำคะแนนรวมในแต่ละช่องรายการปฏิบัติมารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนข้อ จากนั้นนำคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การตัดสินคุณภาพและสรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนเฉลี่ย	3.00–2.01	2.00–1.01	1.00
ระดับคุณภาพ	3 ดี	2 ปานกลาง	1 พอใช้

สรุประดับคุณภาพการอภิปราย (เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน)

ระดับคุณภาพที่ได้

3 2 1

--	--	--

ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม	มีความมั่นใจในการตอบคำถามทุกครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 2 ครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 1 ครั้ง
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้องสมบูรณ์ทุกครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้อง 1 ครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ถูกต้องแต่ยังไม่ตรงตามหลักภาษา	ไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้



แบบประเมินทักษะ (P)

แบบทดสอบทักษะการเลียงลูกชอกกี้

- คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง
2. นำเวลาครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มาคิดค่าเฉลี่ยของเวลา และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลียงลูกชอกกี้

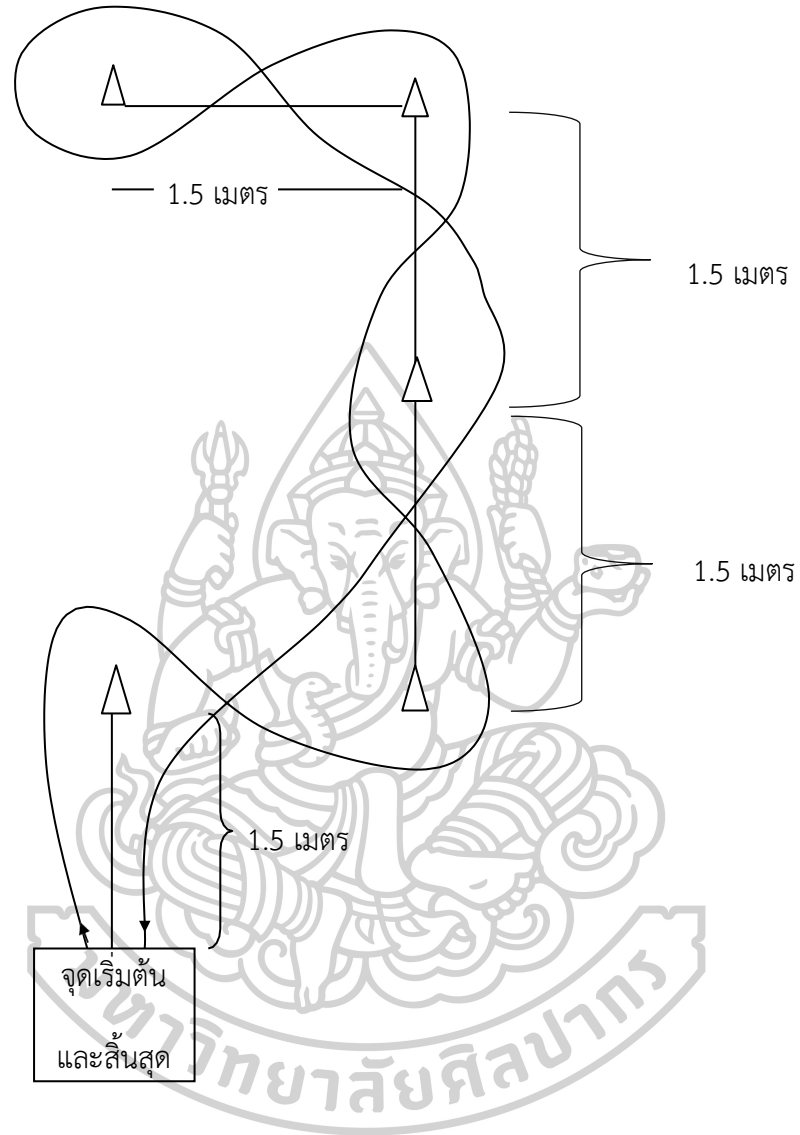
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกชอกกี้จำนวน 5 ลูก
2. นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
3. หลักจรรยา 5 อัน
4. ที่วัดระยะ 1 ตลับ

วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้รับการทดสอบพร้อมด้วยลูกชอกกี้ ยืนอยู่ในพื้นที่เริ่มต้น
2. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณระวิ้ง “เริ่ม” ให้ผู้เข้ารับการทดสอบเลียงลูกชอกกี้ล้อมหลักจำนวน 5 อัน ซึ่งตั้งอยู่ในลักษณะทิศทางต่าง ๆ กัน ดังภาพประกอบ
3. เลียงลูกชอกกี้ล้อมหลักอยู่ในพื้นที่เริ่มต้นทั้งผู้เข้ารับการทดสอบและลูกชอกกี้โดยใช้เวลาที่กำหนด
4. พร้อมทั้งทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง
5. การคิดคะแนน ดังนี้

ใช้เวลาตั้งแต่ 0 – 59 วินาที	ได้ 5 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 60 วินาที - 90 วินาที	ได้ 4 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 91 วินาที - 120 วินาที	ได้ 3 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 121 วินาที - 180 วินาที	ได้ 2 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 181 วินาทีขึ้นไป	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 16 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยวลูกชอกกี้



ตาราง แสดงใบบันทึกคะแนน

ใบบันทึกคะแนน
แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี

การทดสอบ ก่อนเรียน หลังเรียน

ที่	แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี			
	เลขที่	ครั้งที่ 1 ปฏิบัติใช้เวลา	ครั้งที่ 2 ปฏิบัติใช้เวลา	รวม ปฏิบัติใช้เวลา

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ตารางกำหนดแบบสังเกตพฤติกรรม

ด้าน ที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมินการทำงานเป็นทีม		
			ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีม ที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง			
		1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
2	ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถ ในการทำงานเป็นทีม			
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้			
3	ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและ การจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิก ในทีมที่แตกต่างกัน			
		3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความ ขัดแย้ง			

คะแนนเต็ม 18 คะแนน ได้.....คะแนน



ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ			
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลทุกครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลมากกว่า 2 ครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลน้อยกว่า 2 ครั้ง
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองฝ่ายเดียวทุกครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น มากกว่าจะยึดความคิดเห็นของตนเอง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มักยึดความคิดเห็นของตนแต่ฝ่ายเดียว
ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง			
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	สามารถวางแผนการทำงานได้ตามขั้นตอนและเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้ แต่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด
2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ทุกครั้งตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้มากกว่า 2 ครั้ง	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้น้อยกว่า 2 ครั้ง
ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน ทั้งดีและไม่ดีทุกครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีมากกว่า 2 ครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ได้น้อยกว่า 2 ครั้ง
3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมทุกครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมมากกว่า 2 ครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมน้อยกว่า 2 ครั้ง

ผลการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรม ทั้ง 6 ข้อ คิดคะแนนจากผลรวมของทุกหัวข้อการประเมิน เกณฑ์การให้คะแนน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนน 13-18 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ดี
ได้คะแนน 7-12 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
ได้คะแนน 6 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ปรับปรุง



แผนการจัดการเรียนรู้ 2-3

ชื่อรายวิชา ฮอกกี้ รหัสวิชา พ20204 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย
 หน่วยที่ 4 เรื่อง ทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ เวลา 18 ชั่วโมง
 เรื่อง ทักษะการผลักลูกฮอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้ เวลา 4 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน ครูภาวนา สลอดตะคุ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

1. ผลการเรียนรู้

ปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการผลักลูกฮอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้)

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทักษะการผลักลูก คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ลากลูกหรือผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการและการส่งลูกแบบนี้เป็นวิธีการส่งได้ง่าย รวดเร็ว แน่นอน และผู้รับซึ่งเป็นฝ่ายเดียวกันกับผู้ส่งก็สามารถรับลูกหรือเล่นลูกต่อไปได้ง่าย จะส่งลูกฮอกกี้ โดยจับไม้ด้วยมือซ้ายให้อยู่ด้านบนมือขวาอยู่ด้านล่างให้ลูกฮอกกี้อยู่ด้านหน้า หันไหล่ซ้ายไปยังทิศทางที่ต้องการส่ง วางไม้ชิดหลังลูก ก้าวเท้าซ้ายไปด้านข้าง พร้อมกับลากลูกตามและผลักลูกออกไปยังทิศทางที่กำหนด ทำให้ลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไปกับพื้นโดยอาศัยการผลัก โดยไม้ฮอกกี้จะต้องอยู่ใกล้กับลูกฮอกกี้ในจังหวะเริ่มต้นและหลังจากที่ทำการผลักลูกฮอกกี้ออกไปแล้ว ทั้งลูกฮอกกี้และหัวไม้จะต้องอยู่กับพื้นสนามฮอกกี้ ด้วยความแม่นยำการส่งลูกแบบนี้มี 2 แบบ คือ การส่งลูกด้วยหน้าไม้ธรรมดา กับการกลับหน้าไม้ส่งลูก (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563 : 44) ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ป้องกันหรือสกัดกั้น เพื่อให้ลูกฮอกกี้หยุดในตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้ด้วยหน้าไม้แล้วรับภายในพื้นที่รับลูกหรือหยุดลูกที่กำหนดไว้ ทักษะการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้ (Fielding) มี 2 ทักษะ ดังนี้ 1) การรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้ที่มาจากพื้นสนาม มี 2 แบบ ได้แก่ การรับลูกแบบหน้าไม้ และการรับลูกฮอกกี้แบบกลับหน้าไม้ 2) การรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้ในอากาศ

3. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการผลักลูกฮอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้) อย่างถูกต้องได้

ทักษะที่สำคัญ (P)

- นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการผลักลูกชอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี้ อย่างถูกต้องได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม (ทักษะการผลักลูกชอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี้) และแบบฝึกทักษะ(ทักษะการผลักลูกชอกกี้และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกกี้)ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานเป็นทีมด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัย

4. หลักฐานหรือร่องรอยของการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

4.1 ความรู้ (K)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาชอกกี้ อย่างถูกต้องได้ (ทักษะการผลักลูกชอกกี้ -การผลักลูกกระยะใกล้ -การผลักลูกกระยะไกล -การผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ) (ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกชอกกี้ -การรับลูกหรือหยุดลูก)	สังเกต พฤติกรรม	แบบสังเกต พฤติกรรม การตอบคำถาม ในชั้นเรียน	นักเรียนร้อยละ 70 สามารถตอบคำถาม ในชั้นเรียน มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี

4.2 ทักษะที่สำคัญ (P)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการผลักลูกฮอกกี้)	การปฏิบัติ ทักษะการผลักลูกฮอกกี้	แบบทดสอบ ทักษะ การผลักลูกฮอกกี้	นักเรียนร้อยละ 70 แสดงทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการผลักลูกฮอกกี้) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
-การผลักลูกระยะใกล้ -การผลักลูกระยะไกล -การผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ) (ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกฮอกกี้ -การรับลูกหรือหยุดลูก)	ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกฮอกกี้	แบบทดสอบ ทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้	นักเรียนร้อยละ 70 แสดงทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูกฮอกกี้) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

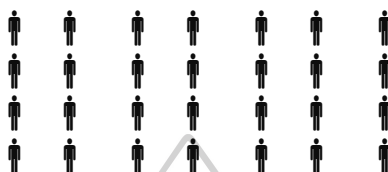
4.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม (ทักษะการผลักลูกฮอกกี้) และแบบฝึกทักษะ (ทักษะการผลักลูกฮอกกี้)ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานเป็นทีม ด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัย	สังเกตความสามารถในการทำงานเป็นทีม	แบบประเมิน ความสามารถ ในการทำงานเป็นทีม	นักเรียนร้อยละ 70 มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี

5. การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน) 10 นาที

1.1 นักเรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง 7 แถว เท่า ๆ กัน



กำหนดให้  = ครู  = นักเรียน

1.2 ตัวแทนนักเรียนอบอุ่นร่างกาย (warm-up) โดยใช้ท่าทางและรูปแบบจากประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่ผ่านมาเกี่ยวกับวิธีการและแนวทางในการอบอุ่นร่างกาย เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ท่ากายบริหาร 8 ท่า 1) ท่าเอียงคอก้มและเงย 2) ท่าแบะไหล่ หมุนแขน 3) ท่าพับแขนเหนือศีรษะ 4) ท่าเหยียดแขน 5) ท่าดึงศอกเอนตัว 6) ท่าบิดลำตัว 7) ท่าหลังสะโพก ต้นขาด้านหน้า 8) ท่าเอินร้อยหวาย น่อง หลัง เป็นต้น

1.3 นักเรียนฟังคำชี้แจงชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนและทบทวนเนื้อหาในชั่วโมงที่ผ่านมาแล้ว (ทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊)

ขั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) (เป็นการจัดการการเรียนรู้ ความรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต) 10 นาที

2.1 ครูอธิบายและสาธิต เรื่อง ทักษะการผลักลูก (Push) โดยการใช้หน้าไม้ฮอกกี้ลากลูกหรือผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ ให้ความรู้การผลักลูกระยะใกล้ การผลักลูกระยะไกล การผลักลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ ครูอธิบายประกอบการสาธิตตามลำดับ แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม โดยครูคอยให้คำแนะนำและดูแลการปฏิบัติอย่างใกล้ชิด

2.2 ครูให้ความรู้เรื่อง ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้ มี 2 แบบ ได้แก่ การรับลูกแบบหน้าไม้ และการรับลูกฮอกกี้แบบกลับหน้าไม้ ซึ่งทักษะการรับลูกหรือการหยุดลูก คือ การใช้หน้าไม้ฮอกกี้ป้องกันหรือสกัดกั้น เพื่อให้ลูกฮอกกี้หยุดในตำแหน่งที่ต้องการ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) (แต่ละกลุ่มแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจ เช่น เกมง่าย ๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและกลุ่มใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล) **20 นาที**

4.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ โดยแต่ละกลุ่มละความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่มร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมที่ชื่อว่า “เกมผลัดมาทางนี้เธอรับได้ไหม”

4.2 นักเรียนเข้าแถวตามภาพ

4.3 และปฏิบัติดังตัวอย่างเช่น นักเรียนคนแรกเลี้ยงลูกชอกก็ไปจุดที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วให้ส่งลูกชอกก็ไปหาคนที่ 2 โดยใช้ทักษะการผลัดลูก นักเรียนคนที่ 2 ยืนอยู่ในจุดที่ 1 จะทำหน้าที่รับลูกชอกก็โดยใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกก็

4.4 นักเรียนคนแรกเมื่อส่งลูกชอกก็ไปให้คนที่ 2 แล้วให้วิ่งกลับไปต่อที่แถวของตนเอง

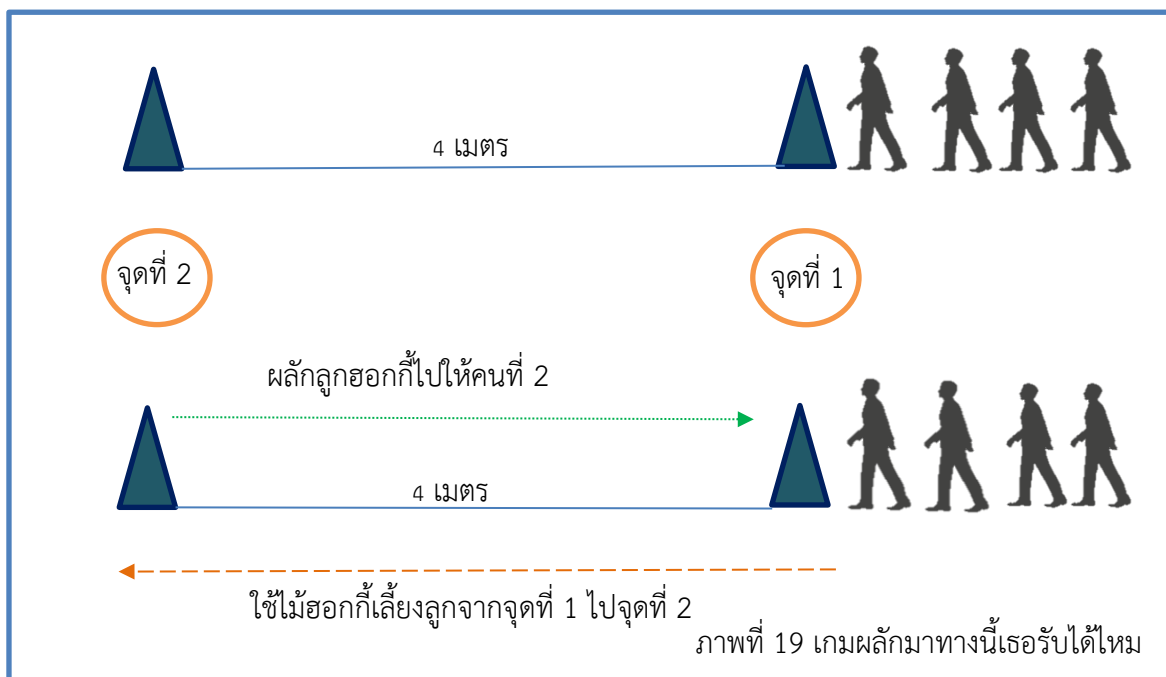
4.5 นักเรียนคนที่ 2 หลังจากรับลูกชอกก็ที่คนแรกส่งให้แล้วนั้น ให้คนที่ 2 เลี้ยงลูกชอกก็ไปจุดที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วให้ส่งลูกชอกก็ไปหาคนที่ 3 โดยใช้ทักษะการผลัดลูก นักเรียนคนที่ 3 ยืนอยู่ในจุดที่ 1 จะทำหน้าที่รับลูกชอกก็โดยใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกชอกก็

4.6 นักเรียนคนที่ 2 เมื่อส่งลูกชอกก็ไปให้คนที่ 3 แล้วให้วิ่งกลับไปต่อที่แถวของตนเอง

4.7 ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทั้งหมด

4.8 กลุ่มไหนปฏิบัติเสร็จเป็นกลุ่มแรก ถือว่ากลุ่มนั้นชนะ และจะได้คะแนน 5 คะแนน กลุ่มที่ 2 ได้ 3 คะแนน กลุ่มที่ 3 ได้ 2 คะแนน กลุ่มที่ 4 ได้ 1 คะแนน

4.9 ทำการแข่งขันสองรอบ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในทีมได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน จากการนำผลการแข่งขันในรอบแรกมารวมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่นอันจะนำกลุ่มไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด นักเรียนในทีมช่วยกันกำหนดความสามารถของแต่ละคนให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในทีม



กำหนดให้



= นักเรียน



= หล็ก

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม) **45 นาที**

5.1 . ครูชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ชนะ และให้กำลังใจกลุ่มนักเรียนที่แพ้ในการแข่งขัน และให้กำลังใจ แต่ละกลุ่มที่พยายามแข่งขันด้วยน้ำใจนักกีฬา

5.2 นักเรียนในทีมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน วิเคราะห์ปัญหา และอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่มให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในทีม ร่วมกันวางแผนการเล่นเกมครั้งต่อไป

5.3 ทดสอบทักษะการผลึกลูกฮอกกี้ โดยใช้แบบทดสอบทักษะการผลึกลูกฮอกกี้

5.4 ทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้ โดยใช้แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้

5.5 นักเรียนอาสาสมัครผลัดเปลี่ยนกันออกมาทำเพื่อนคลายกล้ามเนื้อ (cool-down) โดยใช้ท่ากายบริหารที่ศึกษาผ่านมา

5.6 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้และผลที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน แล้วให้นักเรียนบันทึกความรู้โดยสังเขปลงในสมุดบันทึก

6. กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สนามกีฬา

7.2 แบบบันทึกผลการทดสอบ

7.3 อุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬาฮอกกี้

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดกระบวนการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวภาวนา สลอดตะคุ)

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....

.....

ลงชื่อ

()

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....

ลงชื่อ

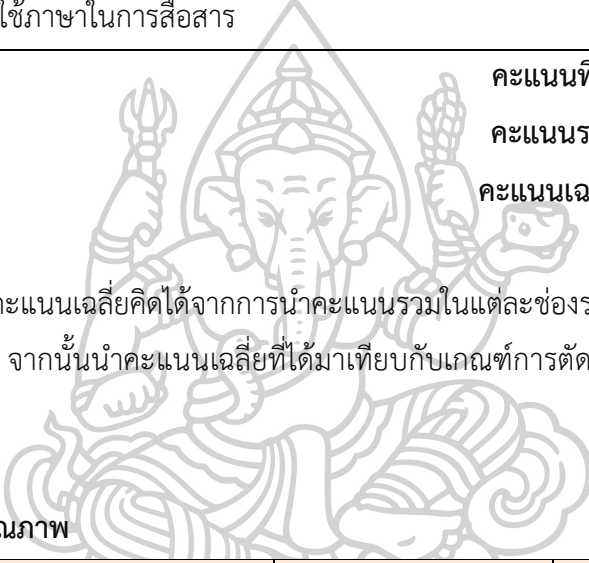
()

ผู้อำนวยการโรงเรียน



แบบประเมินความรู้ (K)

แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม			
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน			
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร			
	คะแนนที่ได้		
	คะแนนรวม		
	คะแนนเฉลี่ย		

หมายเหตุ การคิดคะแนนเฉลี่ยคิดได้จากการนำคะแนนรวมในแต่ละช่องรายการปฏิบัติมารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนข้อ จากนั้นนำคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การตัดสินคุณภาพและสรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนเฉลี่ย	3.00–2.01	2.00–1.01	1.00
ระดับคุณภาพ	3 ดี	2 ปานกลาง	1 พอใช้

สรุประดับคุณภาพการอภิปราย (เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน □)

ระดับคุณภาพที่ได้

3 2 1

--	--	--

ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม	มีความมั่นใจในการตอบคำถามทุกครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 2 ครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 1 ครั้ง
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้องสมบูรณ์ทุกครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้อง 1 ครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ถูกต้องแต่ยังไม่ตรงตามหลักภาษา	ไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้



แบบประเมินทักษะ (P)



- คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง
2. นำจำนวนครั้งในการผลัดลูกฮอกกี้ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 รวมกัน และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการผลัดลูกฮอกกี้

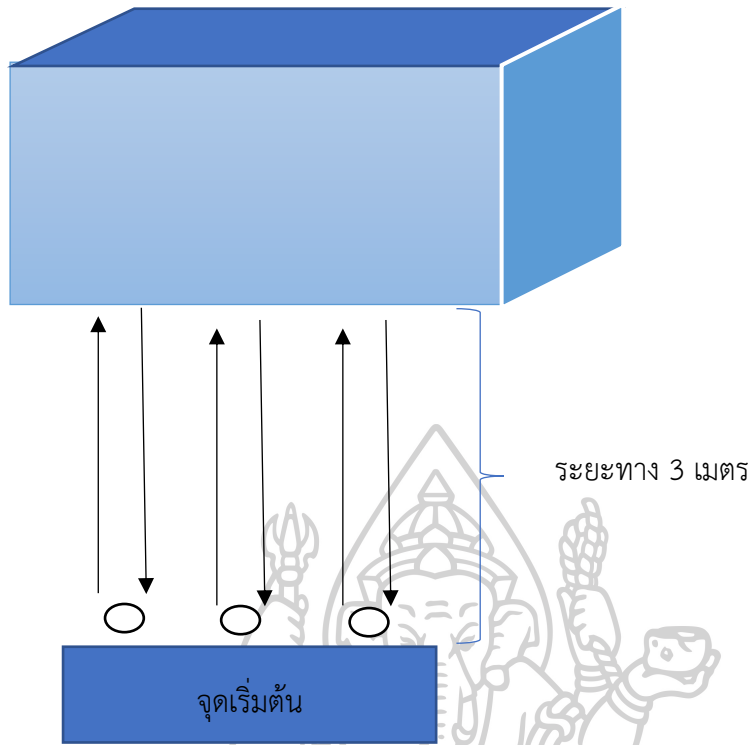
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกฮอกกี้
2. นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
3. ผืนเรียบ
4. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
5. เทปวัดระยะ

วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบพร้อมด้วยลูกฮอกกี้
2. ยืนอยู่ห่างจากผืนเป็นระยะทาง 3 เมตร
3. ให้ผลัดลูกฮอกกี้ไปกระทบผืนให้กระดอนออกมา
4. การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้จากการทดสอบทั้งสองครั้ง

จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ตั้งแต่ 13 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ระหว่าง 10-12 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ระหว่าง 7-9 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ระหว่าง 4-6 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกฮอกกี้ต่ำกว่า 3 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 20 แบบทดสอบทักษะการผลักรูทออกกึ่ง

กำหนดให้



ใบบันทึกคะแนน
แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกชอกกี้

การทดสอบ

ก่อนเรียน

หลังเรียน

ที่	แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกชอกกี้			
	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการผลัดลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการผลัดลูกชอกกี้	ผลรวม จำนวนครั้ง ในการ ผลัดลูกชอกกี้

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ

แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้

คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้งจับเวลาครั้งละ 30 วินาที
2. นำจำนวนครั้งในการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มารวมจำนวนครั้ง และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกชอกกี้

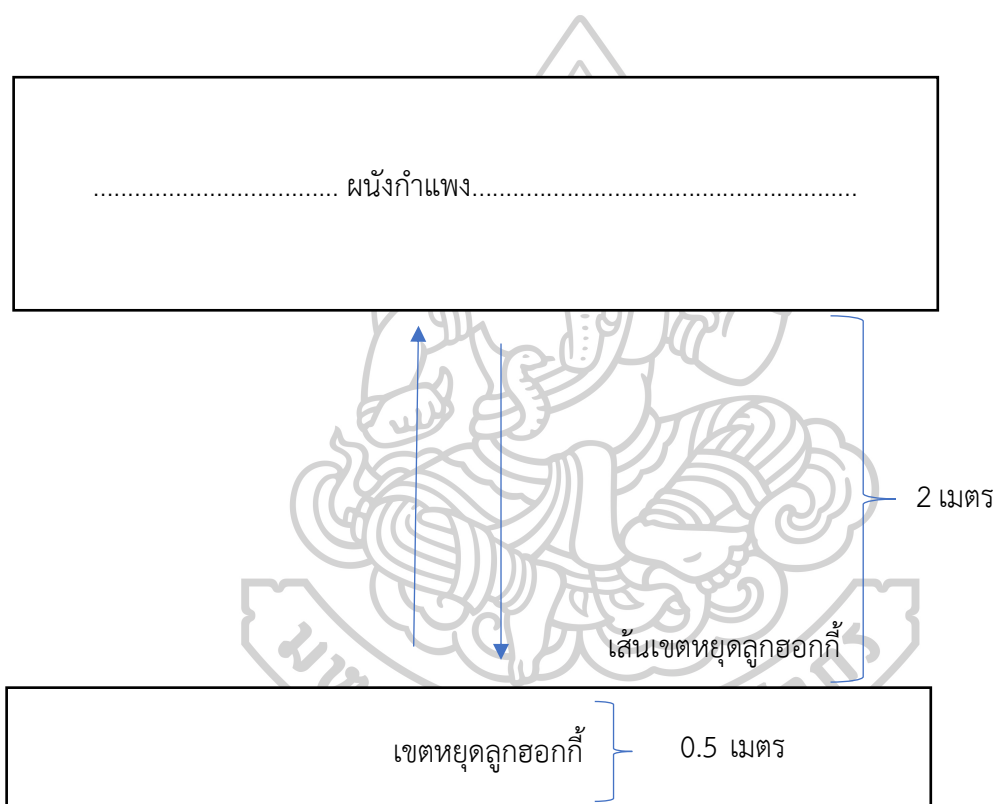
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ไม้ชอกกี้
2. ลูกชอกกี้
3. นาฬิกาจับเวลา
4. เทปวัดระยะ
5. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
6. ปูนขาว ชอล์ก
7. ผืนผ้าแดงหรืออุปกรณ์ที่ใช้แทนกันได้
8. ใบบันทึกคะแนน

วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบทดสอบทีละคน คนละ 30 วินาที
2. เริ่มต้นโดยการยืนเตรียมพร้อมกับลูกชอกกี้ 1 ลูกวางอยู่บนพื้นสนามหลังเส้นเขตหยุดลูก
3. ผู้ดำเนินการทดสอบยืนอยู่แนวเดียวกันกับเส้นเขตหยุดลูกด้านข้างใดข้างหนึ่ง ซึ่งห่างจากปลายเส้นเขตรับลูก 0.5 เมตร บนพื้นด้านหน้ามีลูกชอกกี้สำรอง 1 ลูกวางอยู่
4. ผู้ช่วยผู้ดำเนินการทดสอบทำการบันทึกคะแนนตามคำบอก
5. เมื่อผู้ดำเนินการให้สัญญาณ ให้ผู้ที่ได้รับการทดสอบใช้ทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ โดยการกระแทกลูกชอกกี้ให้กระทบผนัง ให้ลูกชอกกี้กระดอนกลับมาให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด
6. เมื่อรับหรือหยุดลูกชอกกี้อย่างถูกต้องผู้ดำเนินการทดสอบจะขานคะแนน
7. ครบ 30 วินาทีจะให้สัญญาณหยุดทดสอบโดยใช้คำว่า “หมดเวลา”

8. การคิดคะแนนคิดจากผลรวมของจำนวนครั้งในการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนแบบทดสอบ
- | | |
|---|-------------|
| จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ตั้งแต่ 8 ครั้งขึ้นไป | ได้ 5 คะแนน |
| จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ระหว่าง 6-7 ครั้ง | ได้ 4 คะแนน |
| จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ระหว่าง 4-5 ครั้ง | ได้ 3 คะแนน |
| จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ระหว่าง 2-3 ครั้ง | ได้ 2 คะแนน |
| จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ต่ำกว่า 1 ครั้ง | ได้ 1 คะแนน |



ภาพที่ 21 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้

กำหนดให้



= ทิศทางการรับหรือ
หยุดลูกฮอกกี้



= ผนังกำแพง

ใบบันทึกคะแนน

แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี

การทดสอบ

 ก่อนเรียน หลังเรียน

ที่	แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี			
	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้งในการรับ หรือหยุดลูกชอกกี	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้งในการรับ หรือหยุดลูกชอกกี	รวม จำนวนครั้งในการรับ หรือหยุดลูกชอกกี

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ตารางกำหนดแบบสังเกตพฤติกรรม

ด้าน ที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมินการทำงานเป็นทีม		
			ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีม ที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง			
		1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
2	ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถ ในการทำงานเป็นทีม			
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้			
3	ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและ การจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิก ในทีมที่แตกต่างกัน			
		3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความ ขัดแย้ง			

คะแนนเต็ม 18 คะแนน ได้.....คะแนน



ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ			
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลทุกครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลมากกว่า 2 ครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลน้อยกว่า 2 ครั้ง
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองฝ่ายเดียวทุกครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่นมากกว่าจะยึดความคิดเห็นของตนเอง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มักยึดความคิดเห็นของตนแต่ฝ่ายเดียว
ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง			
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	สามารถวางแผนการทำงานได้ตามขั้นตอนและเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้แต่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด
2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ทุกครั้งตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้มากกว่า 2 ครั้ง	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้น้อยกว่า 2 ครั้ง
ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน ทั้งดีและไม่ดีทุกครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีมากกว่า 2 ครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีน้อยกว่า 2 ครั้ง
3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมทุกครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมมากกว่า 2 ครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมน้อยกว่า 2 ครั้ง

ผลการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรม ทั้ง 6 ข้อ คิดคะแนนจากผลรวมของทุกหัวข้อการประเมิน เกณฑ์การให้คะแนน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนน 13-18 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ดี
ได้คะแนน 7-12 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
ได้คะแนน 6 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ปรับปรุง



แผนการจัดการเรียนรู้ 4

ชื่อรายวิชา ฮอกกี้ รหัสวิชา พ20204 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย

หน่วยที่ 4 เรื่อง ทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้

เวลา 18 ชั่วโมง

เรื่อง ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้

เวลา 2 ชั่วโมง

ครูผู้สอน ครูภาวนา สลอดตะคุ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

1. ผลการเรียนรู้

ปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้)

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทักษะการดักหรือการกระแทก คือ ความสามารถในการตีลูกฮอกกี้ โดยไม่ต้องเปลี่ยนการจับไม้ ใช้ไม้เคาะหรือกระแทกลูกได้เลย การดักหรือการกระแทกเป็นการตีที่ผู้เล่นสามารถตีลูกฮอกกี้ได้โดยไม่ต้องเปลี่ยนการจับไม้ในขณะที่เล่นลูก หรือเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกาย วิธีนี้สามารถทำให้ผู้เล่นตีลูกบอลได้อย่างรวดเร็ว และเป็นการเล่นที่ปลอดภัยในการเล่นฮอกกี้หรือดักบอลให้ลูกเคลื่อนที่ไปยังที่ทางที่ต้องการ ลักษณะคล้ายกับการผลักบอล แต่จะมีข้อสังเกตคือจะมีเสียงไม้กระทบลูกฮอกกี้ (ธีรนนท์ ตันพานิชย์, 2563 : 45)

3. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้) อย่างถูกต้องได้

ทักษะที่สำคัญ (P)

- นักเรียนสามารถแสดงทักษะในการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ได้อย่างถูกต้องได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- นักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ (ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้) และแบบฝึกทักษะ(ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้)ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานเป็นทีมด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัย

4. หลักฐานหรือร่องรอยของการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

4.1 ความรู้ (K)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
<p>นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ อย่างถูกต้องได้</p> <p>(ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -การดักหรือกระแทก ระยะใกล้ -การดักหรือกระแทก ระยะไกล -การดักหรือกระแทกไปยังทิศทางที่ต้องการ) 	สังเกตพฤติกรรม	<p>แบบสังเกตพฤติกรรม</p> <p>การตอบคำถาม</p> <p>ในชั้นเรียน</p>	<p>นักเรียนร้อยละ 70 สามารถตอบคำถาม</p> <p>ในชั้นเรียน มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี</p>

4.2 ทักษะที่สำคัญ (P)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
<p>นักเรียนสามารถแสดงทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -การดักหรือกระแทก ระยะใกล้ -การดักหรือกระแทก ระยะไกล 	<p>การปฏิบัติ</p> <p>ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้</p>	<p>แบบทดสอบทักษะ</p> <p>การดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้</p>	<p>นักเรียนร้อยละ 70 แสดงทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน</p>

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
-การดัดหรือกระแทกไป ยังทิศทางที่ต้องการ)			

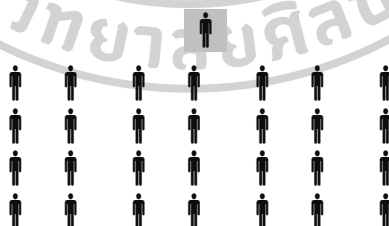
4.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ (ทักษะการดัดหรือ การกระแทกลูกฮอกกี -การดัดหรือกระแทก ระยะใกล้ -การดัดหรือกระแทก ระยะไกล -การดัดหรือกระแทกไป ยังทิศทางที่ต้องการ)	สังเกตความสนใจและ ความร่วมมือในกิจกรรม	แบบสังเกตความสนใจ และความร่วมมือใน กิจกรรม	นักเรียนร้อยละ 70 มีผลการประเมิน ผ่าน

5. การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน) 10 นาที

1.1 นักเรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง 7 แถว เท่า ๆ กัน



กำหนดให้



= ครู



= นักเรียน

1.2 ตัวแทนนักเรียนอบอุ่นร่างกาย (warm-up) โดยใช้ท่าทางและรูปแบบจากประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่ผ่านมาเกี่ยวกับวิธีการและแนวทางในการอบอุ่นร่างกาย เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ท่ากายบริหาร 8 ท่า 1) ท่าเอียงคอก้มและเงย 2) ท่าแบะไหล่ หมุนแขน

3) ท่าพับแขนเหนือศีรษะ 4) ท่าเหยียดแขน 5) ท่าดึงศอกเอนตัว 6) ท่าบิดลำตัว 7) ท่าหลัง สะโพก ต้นขาด้านหน้า 8) ท่าเอ็นร้อยหวาย น่อง หลัง เป็นต้น

1.3 นักเรียนฟังคำชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนและทบทวนเนื้อหาในช่วงที่ผ่านมาแล้ว

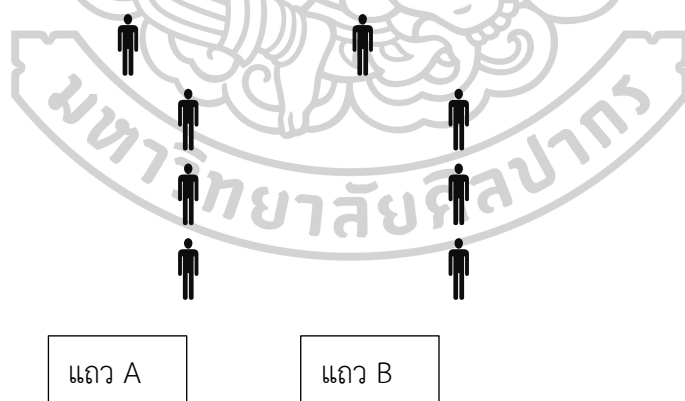
ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) (เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต) 10 นาที

2.1 ครูอธิบายและสาธิตให้ความรู้เรื่อง ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ คือความสามารถในการตีลูกชอกกี้ โดยไม่ต้องเปลี่ยนการจับไม้ ใช้ไม้เคาะหรือกระแทกลูกชอกกี้ได้ และสามารถทำให้ผู้เล่นตีลูกชอกกี้ได้อย่างรวดเร็ว ครูอธิบายประกอบการสาธิต การดักหรือกระแทก ระยะใกล้ การดักหรือกระแทก ระยะไกล การดักหรือกระแทก ไปยังทิศทางที่ต้องการตามลำดับ แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม โดยครูคอยให้คำแนะนำและดูแลการปฏิบัติอย่างใกล้ชิด โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) (การจัดกลุ่มจัดกลุ่มให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบละความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่มฝึกหัดตามแบบฝึก) 15 นาที

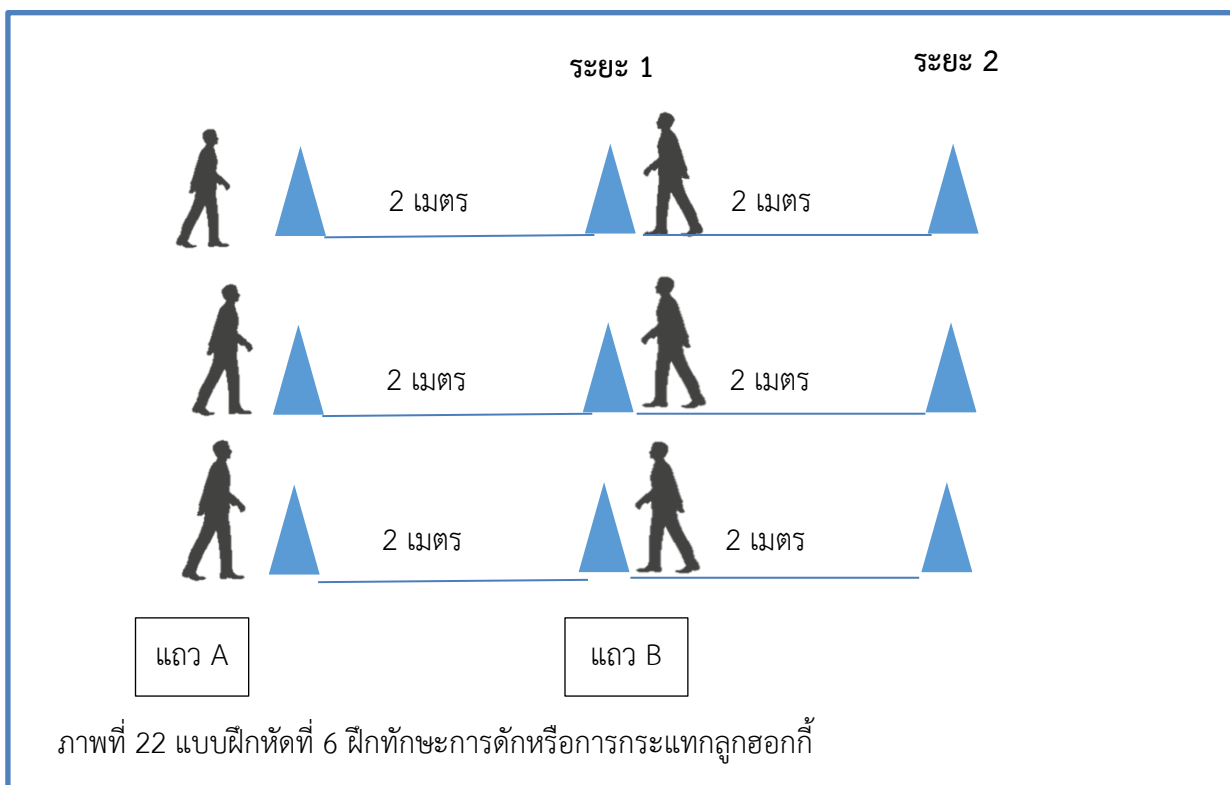
3.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ แบบละความสามารถและเพศ

3.2 นักเรียนเข้าแถวเป็นหน้ากระดาน 2 แถว คือแถว A และแถว B ตามรูป



กำหนดให้  = นักเรียน

3.3 แต่ละแถวหันหน้าเข้าหากัน ดังภาพ



กำหนดให้



= นักเรียน

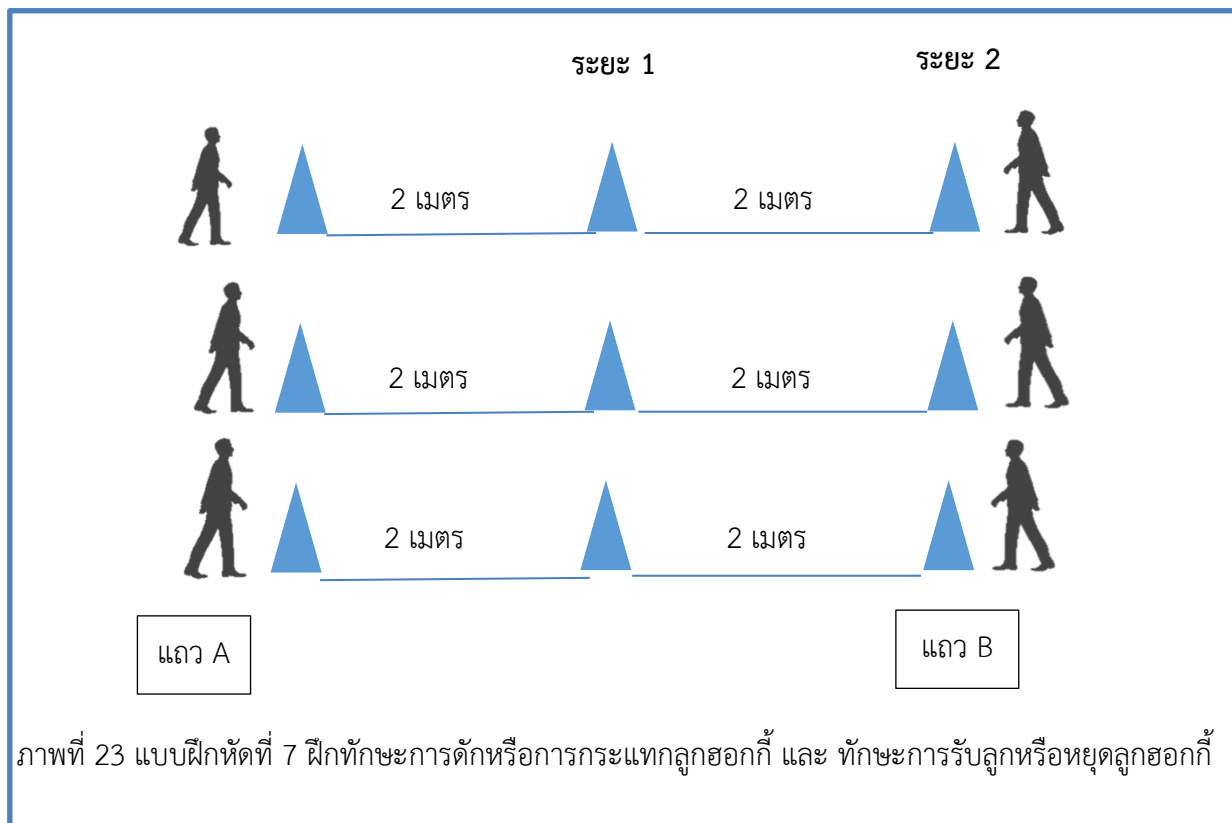


= หลัก

3.3 นักเรียนฝึกทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ โดยการดักหรือการกระแทกด้วยหน้าไม้ ไปข้างหน้าโดยเริ่มจากระยะใกล้ๆ คือให้คนที่ยืนแถว A ยืนแถว A ส่วนคนที่ยืนแถว B ยืนระยะที่ 1 ทำการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊สลับไประหว่างแถว A กับ B ในกรณีคนที่ยืนแถว A ส่งลูกจะใช้ทักษะเคาะหรือการกระแทกลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว B จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ และในกรณีในกรณีคนที่ยืน แถว B ส่งลูกจะใช้ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว A จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด

3.4 นักเรียนฝึกทักษะการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊ โดยการดักหรือการกระแทกด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้าโดยเริ่มจากระยะใกล้ๆ คือให้คนที่ยืนแถว A ยืนแถว A ส่วนคนที่ยืนแถว B ยืนระยะที่ 2 ทำการดักหรือการกระแทกลูกออกก๊สลับไประหว่างแถว A กับ B ในกรณีคนที่ยืนแถว A ส่งลูกจะใช้ทักษะเคาะหรือการกระแทกลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว B จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุด

ลูกชอกกี้ และในกรณีในกรณีคนที่ยืนแถว B ส่งลูกชอกกี้ใช้ทักษะการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ คนที่ยืนแถว A จะใช้ทักษะการรับลูกชอกกี้หรือหยุดลูกชอกกี้ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด



ภาพที่ 23 แบบฝึกหัดที่ 7 ฝึกทักษะการตักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ และ ทักษะการรับลูกชอกกี้หรือหยุดลูกชอกกี้

กำหนดให้



ขั้นที่ 4 ชื่อนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) (แต่ละกลุ่มแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและกลุ่มใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล) **20 นาที**

4.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ โดยแต่ละกลุ่มละความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่มร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมที่ชื่อว่า “เคาะมาทางนี้”

4.2 นักเรียนเข้าแถวตามภาพ

4.3 และปฏิบัติดังตัวอย่างเช่น นักเรียนคนแรกเลี้ยงลูกชอกกี้ไปจุดที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วให้ส่งลูกชอกกี้ไปหาคนที่ 2 โดยใช้ทักษะการตักหรือการกระแทก นักเรียนคนที่ 2 ยืนอยู่ในจุดที่ 1 จะทำหน้าที่รับลูกชอกกี้โดยใช้ทักษะการรับลูกชอกกี้หรือหยุดลูกชอกกี้

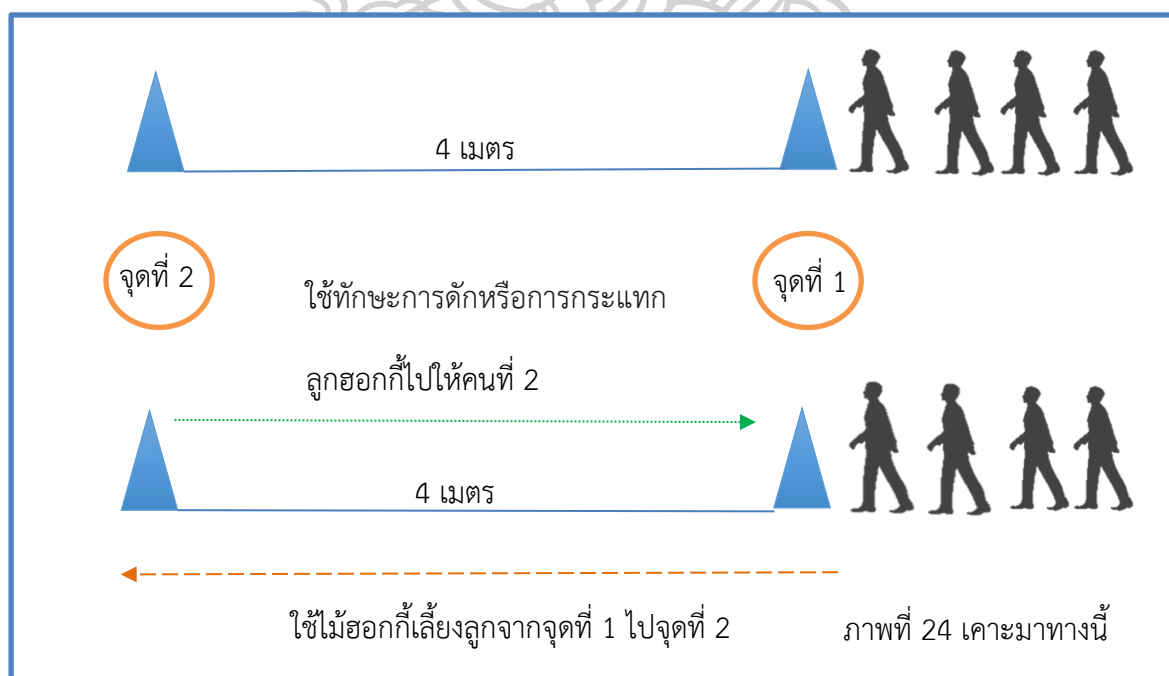
4.4 นักเรียนคนแรกเมื่อส่งลูกฮอกกี้ไปให้คนที่ 2 โดยใช้ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้แล้วให้วิ่งกลับไปต่อที่แถวของตนเอง

4.5 นักเรียนคนที่ 2 หลังจากรับลูกฮอกกี้ที่คนแรกส่งให้โดยใช้ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้แล้วนั้น ให้คนที่ 2 เลี้ยงลูกฮอกกี้ไปจุดที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วให้ส่งลูกฮอกกี้โดยใช้ทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ไปหาคนที่ 3 นักเรียนคนที่ 3 ยืนอยู่ในจุดที่ 1 จะทำหน้าที่รับลูกฮอกกี้โดยใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกฮอกกี้

4.6 ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทั้งหมด

4.7 กลุ่มไหนปฏิบัติเสร็จเป็นกลุ่มแรก ถือว่ากลุ่มนั้นชนะ และจะได้คะแนน 5 คะแนน กลุ่มที่ 2 ได้ 3 คะแนน กลุ่มที่ 3 ได้ 2 คะแนน กลุ่มที่ 4 ได้ 1 คะแนน

4.8 ทำการแข่งขันสองรอบ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน จากผลการแข่งขันในรอบแรกมาร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่น อันจะนำกลุ่มไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดความสามารถของแต่ละคนให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่ม



กำหนดให้



= นักเรียน



= หลัก

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม)

45 นาที

5.1 . ครูชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ชนะ และให้กำลังใจกลุ่มนักเรียนที่แพ้ในการแข่งขัน และให้กำลังใจแต่ละกลุ่มที่พยายามแข่งขันด้วยน้ำใจนักกีฬา

5.2 นักเรียนในทีมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน วิเคราะห์ปัญหา และอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในทีม ร่วมกันวางแผนการเล่นเกมครั้งต่อไป

5.3 ทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ โดยใช้แบบทดสอบแบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้

5.4 นักเรียนอาสาสมัครผลัดเปลี่ยนกันออกมานำเพื่อนคลายกล้ามเนื้อ (cool-down) โดยใช้ท่ากายบริหารที่ศึกษาผ่านมา

5.5 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้และผลที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน แล้วให้นักเรียนบันทึกความรู้โดยสังเขปลงในสมุดบันทึก

6. กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สนามกีฬา

7.2 แบบบันทึกผลการทดสอบ

7.3 อุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬาฮอกกี้

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดกระบวนการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน
(นางสาวภาวณา สลottedตะคุ)

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....
.....

ลงชื่อ
()

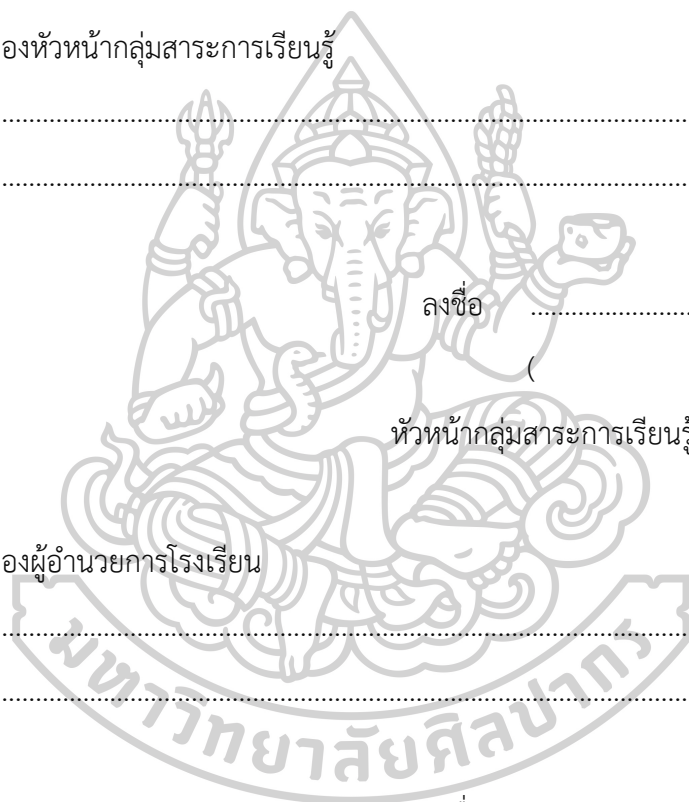
หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....

ลงชื่อ
()

ผู้อำนวยการโรงเรียน



แบบประเมินความรู้ (K)

แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม			
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน			
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร			

คะแนนที่ได้

คะแนนรวม

คะแนนเฉลี่ย

หมายเหตุ การคิดคะแนนเฉลี่ยคิดได้จากการนำคะแนนรวมในแต่ละช่องรายการปฏิบัติมารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนข้อ จากนั้นนำคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การตัดสินคุณภาพและสรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนเฉลี่ย	3.00–2.01	2.00–1.01	1.00
ระดับคุณภาพ	3 ดี	2 ปานกลาง	1 พอใช้

สรุประดับคุณภาพการอภิปราย (เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน □)

ระดับคุณภาพที่ได้

3 2 1

--	--	--

ตาราง ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม	มีความมั่นใจในการตอบคำถามทุกครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 2 ครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 1 ครั้ง
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้องสมบูรณ์ทุกครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้อง 1 ครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ถูกต้องแต่ยังไม่ตรงตามหลักภาษา	ไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้



แบบประเมินทักษะ (P)

แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี

คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้งจับเวลาครั้งละ 30 วินาที
2. นำจำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มารวมกันและนำมา คิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกชอกกี
2. นาฬิกาจับเวลา
3. คู่ที่ทำการทดสอบ
4. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
5. เทปวัดระยะ

วิธีการทดสอบ


1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบจับคู่กันและให้ยืนห่างกัน 1 เมตร
2. ใช้ทักษะในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี
3. คิดจำนวนครั้งที่แต่ละคู่ทำได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 30 วินาทีของการทดสอบ
4. ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีจากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนทดสอบ

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีตั้งแต่ 16 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีระหว่าง 12-15 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีระหว่าง 8-11 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีระหว่าง 4-7 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีต่ำกว่า 3 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 25 แบบทดสอบทักษะการตีความหรือการระแวกลูกชอกกี้

กำหนดให้

 = นักเรียน



ใบบันทึกคะแนน
แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้

การทดสอบ

 ก่อนเรียน หลังเรียน

ที่	แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ (Fielding)			
	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้งในการดักหรือ การกระแทกลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้งในการดักหรือ การกระแทกลูกชอกกี้	รวม จำนวนครั้งในการดัก หรือการกระแทก ลูกชอกกี้

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

แบบสังเกตความสนใจและความร่วมมือในกิจกรรม

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง แสดงพฤติกรรมให้เห็นมาก

ระดับ 2 หมายถึง แสดงพฤติกรรมให้เห็นปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง แสดงพฤติกรรมให้เห็นน้อย

ลำดับที่	พฤติกรรม/ ระดับคะแนน	สนใจและ ให้ความ ร่วมมือใน การดำเนิน กิจกรรม			รับผิดชอบ งานที่ได้รับ มอบหมาย			มีความ สามัคคี และ ช่วยเหลือ กัน			รวม คะแนน	การ ประเมินผล		หมายเหตุ
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนตั้งแต่ 4 - 9 ผ่าน

8 - 9 = ดี

6 - 7 = ปานกลาง

4 - 5 = พอใช้

คะแนนต่ำกว่า 4 ไม่ผ่าน

เกณฑ์แบบสังเกตความสนใจและความร่วมมือในกิจกรรม

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
ความสนใจและความร่วมมือในกิจกรรม	เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง ทักษะการเล่นกีฬาออกก๊และแบบฝึกทักษะการเล่นกีฬาออกก๊ ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัยตั้งใจและจดจ่อในขณะที่เรียน ร่วมกิจกรรมทุกครั้ง	เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง ทักษะการเล่นกีฬาออกก๊ และแบบฝึกทักษะการเลี้ยงลูกออกก๊ร่วมกับผู้อื่นด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัยตั้งใจ ร่วมกิจกรรมสองครั้ง เช่น ฝึกเลี้ยงลูกออกก๊	เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้แต่ไม่ตั้งใจขณะเรียนและไม่ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ
รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย	ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายทุกครั้ง	ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมายสองครั้ง	ไม่ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับมอบหมาย
มีความสามัคคีและช่วยเหลือกัน	ช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การปฏิบัติ การเสนอความคิดเห็นมากกว่า 3 ครั้ง	ช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การปฏิบัติ การเสนอความคิดเห็น 2-3 ครั้ง	ช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ การปฏิบัติ การเสนอความคิดเห็นน้อยกว่า 1 ครั้ง

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนตั้งแต่ 3 - 9 ผ่าน

8 - 9 = ดี

6 - 7 = ปานกลาง

3 - 5 = พอใช้

คะแนนต่ำกว่า 3 ไม่ผ่าน

แผนการจัดการเรียนรู้ 5

ชื่อรายวิชา ฮอกกี้ รหัสวิชา พ20204 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย
 หน่วยที่ 4 เรื่อง ทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ เวลา 18 ชั่วโมง
 เรื่อง ทักษะการตีลูกฮอกกี้ เวลา 2 ชั่วโมง
 ครูผู้สอน ครูภาวนา สลอดตะคุ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

1. ผลการเรียนรู้

ปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการตีลูกฮอกกี้)

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทักษะการตีลูก คือ การส่งลูกฮอกกี้ไปในทิศทางที่ต้องการ ซึ่งมีวิธีการคือใช้มือทั้งสองจับไม้ในลักษณะมือชิดกัน เหวี่ยงไม้ลงมาตีลูกไปยังทิศทางที่ต้องการ จะใช้เมื่อต้องการจะส่งลูกให้ได้ระยะทางที่ไกล ๆ สามารถทำให้ผู้เล่นตีลูกบอลได้อย่างรวดเร็ว การมีทักษะในการเล่นฮอกกี้ที่ดีสามารถบังคับลูกได้ดี ทำให้มีโอกาสพาลูกไปในแดนคู่ต่อสู้ หลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อไปยังประตูหรือส่งให้ฝ่ายเดียวกันยิงประตูและยากที่ฝ่ายตรงข้ามจะสกัดกั้นได้ การตีไม้สั้น (Shot-Hit) คือ การตีลูกในลักษณะการจับไม้ฮอกกี้บริเวณกึ่งกลางไม้ระหว่างฝ่าพื้นไม้ หรือเรียกว่าค่อไม้ เหวี่ยงแขนเร็ว ออกแรงสูงสุดเพื่อให้ลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว การตีไม้ยาว (Long-Hit) คือ การตีลูกฮอกกี้ในลักษณะการจับไม้ฮอกกี้บริเวณค่อนปลายไม้ตรงฝ่าพื้นไม้ เหวี่ยงแขนเร็ว ออกแรงสูงสุดเพื่อให้ลูกเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว (ธีรนนท์ ต้นพานิชย์, 2563 : 49-50)

3. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

- นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ ทักษะการตีลูกฮอกกี้) อย่างถูกต้องได้

ทักษะที่สำคัญ (P)

- นักเรียนแสดงทักษะการตีลูกฮอกกี้ได้อย่างถูกต้องได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม (ทักษะการตีลูกฮอกกี้) และแบบฝึกทักษะ(ทักษะการตีลูกฮอกกี้) ร่วมกับผู้อื่นในลักษณะการทำงานเป็นทีมด้วยความสนใจและมีระเบียบวินัย

4. หลักฐานหรือร่องรอยของการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

4.1 ความรู้ (K)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและแนวทางการปฏิบัติทักษะการเล่นกีฬาฮอกกี้ได้อย่างถูกต้องได้ (ทักษะการตีลูกฮอกกี้ -การตีไปยังทิศทางที่ต้องการ)	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามในชั้นเรียน	นักเรียนร้อยละ 70 สามารถตอบคำถามในชั้นเรียน มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี

4.2 ทักษะที่สำคัญ (P)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนแสดงทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการตีลูกฮอกกี้ -การตีไปยังทิศทางที่ต้องการ)	การปฏิบัติ ทักษะการตีลูกฮอกกี้	แบบทดสอบ ทักษะการตีลูกฮอกกี้	นักเรียนร้อยละ 70 แสดงทักษะในการเล่นกีฬาฮอกกี้ (ทักษะการตีลูกฮอกกี้) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

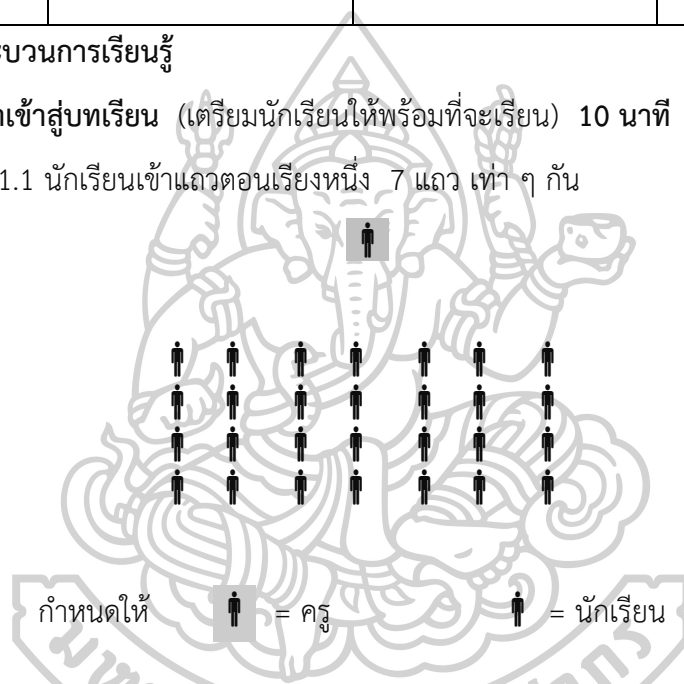
4.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

ภาระงาน/ชิ้นงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์ที่ใช้ประเมิน
นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม (ทักษะการตีลูก - การตีไปยังทิศทางที่ต้องการ)	สังเกตความสามารถในการทำงานเป็นทีม	แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม	นักเรียนร้อยละ 70 มีผลการประเมินอยู่ในระดับคุณภาพดี

5. การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน) 10 นาที

1.1 นักเรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง 7 แถว เท่า ๆ กัน



1.2 ตัวแทนนักเรียนอบอุ่นร่างกาย (warm-up) โดยใช้ท่าทางและรูปแบบจากประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่ผ่านมาเกี่ยวกับวิธีการและแนวทางในการอบอุ่นร่างกาย เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ท่ากายบริหาร 8 ท่า 1) ท่าเอียงคอก้มและเงย 2) ท่าแบะไหล่ หมุนแขน 3) ท่าพับแขนเหนือศีรษะ 4) ท่าเหยียดแขน 5) ท่าดึงศอกเอนตัว 6) ท่าบิดลำตัว 7) ท่าหลังสะโพก ต้นขาด้านหน้า 8) ท่าเอินร้อยหวาย น่อง หลัง เป็นต้น

1.3 นักเรียนฟังคำชี้แจงวัตถุประสงค์ในการเรียนและทบทวนเนื้อหาในชั่วโมงที่ผ่านมาแล้ว

ขั้นที่ 2 ชี้นำอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) (เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้การอธิบายและสาธิต) 10 นาที

2.1 ครูอธิบายและสาธิตให้ความรู้เรื่อง ทักษะการการตีลูก คือการส่งลูกออกไปในทิศทางที่ต้องการ ซึ่งมีวิธีการคือใช้มือทั้งสองจับไม้ในลักษณะมือชิดกัน เหวี่ยงไม้ลงมาตีลูกไปยังทิศทางที่

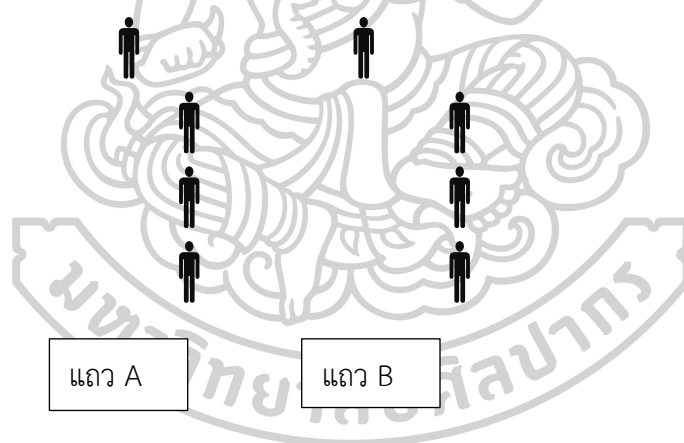
ต้องการ จะใช้เมื่อต้องการจะส่งลูกให้ได้ระยะทางที่ไกล ๆ ครูอธิบายประกอบการสาธิตตามลำดับ แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม โดยครูคอยให้คำแนะนำและดูแลการปฏิบัติอย่างใกล้ชิด โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด

2.2 ครูให้ความรู้เรื่อง การตีไม้สั้น (Shot-Hit) คือ การตีลูกในลักษณะการจับไม้ฮอกกี้บริเวณ กึ่งกลางไม้ระหว่างฝ่าฟันไม้ หรือเรียกว่าคอไม้ เหวี่ยงแขนเร็ว ออกแรงสูงสุด เพื่อให้ลูกฮอกกี้เคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว การตีไม้ยาว (Long-Hit) คือ การตีลูกฮอกกี้ในลักษณะการจับไม้ฮอกกี้บริเวณค่อนปลายไม้ตรงฝ่าฟันไม้ เหวี่ยงแขนเร็ว ออกแรงสูงสุดเพื่อให้ลูกเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) (การจัดกลุ่มจัดกลุ่มให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบคละความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่มฝึกหัดตามแบบฝึก) 15 นาที

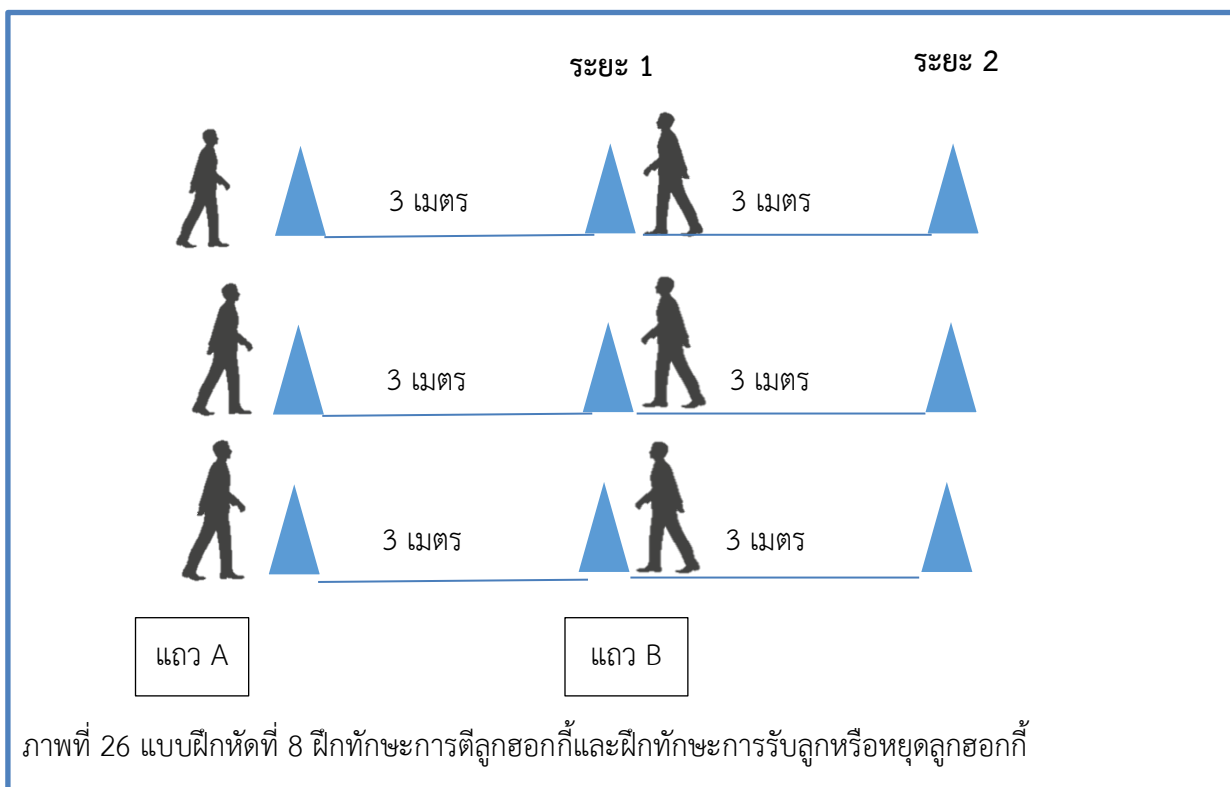
3.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ แบบคละความสามารถและเพศ

3.2 นักเรียนเข้าแถวเป็นหน้ากระดาน 2 แถว คือแถว A และแถว B ตามรูป



กำหนดให้  = นักเรียน

3.3 แต่ละแถวหันหน้าเข้าหากัน ดังภาพ



กำหนดให้



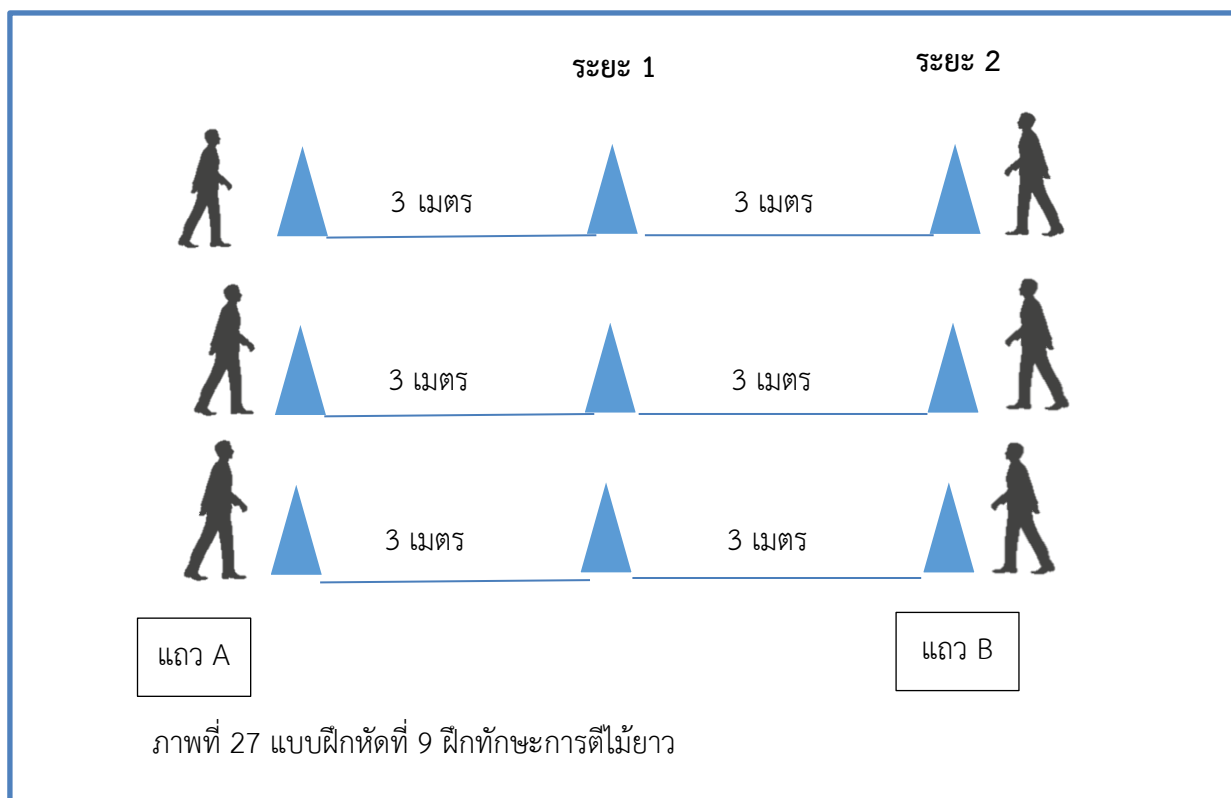
= นักเรียน



= ลูก

3.4 นักเรียนฝึกทักษะการตีลูกออกก๊และฝึกทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ โดยการตีไม้สั้นด้วยหน้าไม้ไปข้างหน้าโดยเริ่มจากระยะใกล้ๆ คือให้คนที่ยืนแถว A ยืนแถว A ส่วนคนที่ยืนแถว B ยืนระยะที่ 1 ทำการตีลูกออกก๊สลับไประหว่างคนที่ยืนแถว A กับ คนที่ยืนแถว B ในกรณีคนที่ยืนแถว A ส่งลูกจะใช้ทักษะการตีลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว B จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ และในกรณีในกรณีคนที่ยืนแถว B ส่งลูกจะใช้ทักษะตีลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว A จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด

3.5 นักเรียนฝึกทักษะการตีไม้ยาว โดยเริ่มจากระยะที่ 2 ทำการตีลูกออกก๊ สลับไประหว่างคนที่ยืนแถว A กับ คนที่ยืนแถว B ในกรณีคนที่ยืนแถว A ส่งลูกจะใช้ทักษะตีลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว B จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ และในกรณีในกรณีคนที่ยืนแถว B ส่งลูกจะใช้ทักษะการตีลูกออกก๊ คนที่ยืนแถว A จะใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก๊ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้เวลาตามที่ครูกำหนด



กำหนดให้



= นักเรียน



= หลัก

ขั้นที่ 4 ชื่อนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) (แต่ละกลุ่มแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและกลุ่มใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล) 20 นาที

4.1 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ โดยแต่ละกลุ่มละความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่มร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมการเล่นเกมที่ชื่อว่า “ตีไปให้ถึงเป้า”

4.2 นักเรียนเข้าแถวตามภาพ

4.3 และปฏิบัติดังตัวอย่างเช่น นักเรียนคนแรกเลี้ยงลูกออกไปจุดที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วให้ส่งลูกออกไปหาคนที่ 2 โดยใช้ทักษะตีไม้สั้น นักเรียนคนที่ 2 ยืนอยู่ในจุดที่ 1 จะทำหน้าที่รับลูกออกก็โดยใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก็

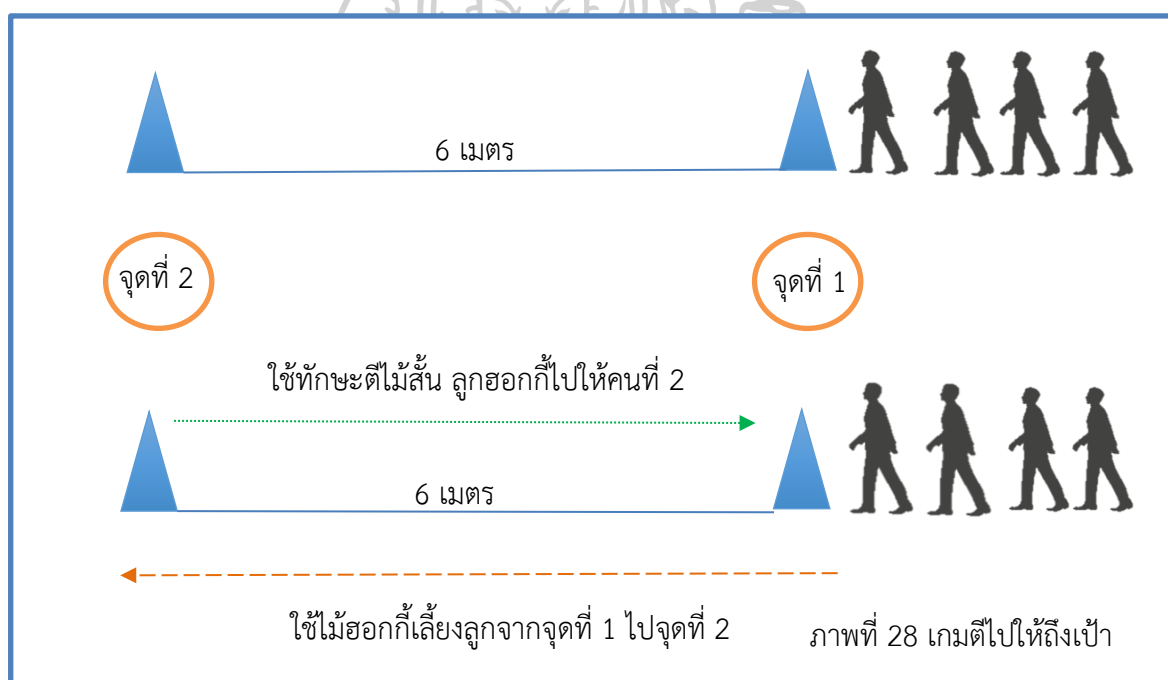
4.4 นักเรียนคนแรกเมื่อส่งลูกออกไปให้คนที่ 2 โดยใช้ทักษะตีไม้สั้น แล้วให้วิ่งกลับไปต่อที่แถวของตนเอง

4.5 นักเรียนคนที่ 2 หลังจากรับลูกออกก็ให้คนแรกส่งให้โดยใช้ทักษะตีไม้สั้น แล้วนั้นให้คนที่ 2 เลี้ยงลูกออกก็ไปจุดที่ 2 เมื่อถึงจุดที่ 2 แล้วให้ส่งลูกออกก็โดยใช้ทักษะตีไม้สั้น ไปหาคนที่ 3 นักเรียนคนที่ 3 ยืนอยู่ในจุดที่ 1 จะทำหน้าที่รับลูกออกก็โดยใช้ทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก็

4.6 ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทั้งหมด

4.7 กลุ่มไหนปฏิบัติเสร็จเป็นกลุ่มแรก ถือว่ากลุ่มนั้นชนะ และจะได้คะแนน 5 คะแนน กลุ่มที่ 2 ได้ 3 คะแนน กลุ่มที่ 3 ได้ 2 คะแนน กลุ่มที่ 4 ได้ 1 คะแนน

4.8 ทำการแข่งขันสองรอบ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันจากการนำผลการแข่งขันในรอบแรกมารวมกันวิเคราะห์ วางแผนเพื่อพัฒนาทักษะของตนเองและผู้อื่น อันจะนำกลุ่มไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดความสามารถของแต่ละคนให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่ม



กำหนดให้



= นักเรียน



= หลีก

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม) 45 นาที

5.1 . ครูชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ชนะ และให้กำลังใจกลุ่มนักเรียนที่แพ้ในการแข่งขัน และให้กำลังใจแต่ละกลุ่มที่พยายามแข่งขันด้วยน้ำใจนักกีฬา

5.2 นักเรียนในทีมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน วิเคราะห์ปัญหา และอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในทีม ร่วมกันวางแผนการเล่นเกมครั้งต่อไป

5.3 ทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ โดยใช้แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้

5.4 นักเรียนอาสาสมัครผลัดเปลี่ยนกันออกมานำเพื่อนคลายกล้ามเนื้อ (cool-down) โดยใช้ท่ากายบริหารที่ศึกษาผ่านมา

5.5 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้และผลที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน แล้วให้นักเรียนบันทึกความรู้โดยส่งเขปลงในสมุดบันทึก

6. กิจกรรมเสนอแนะ

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

7.1 สนามกีฬา

7.2 แบบบันทึกผลการทดสอบ

7.3 อุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬาฮอกกี้

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดกระบวนการเรียนรู้

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ

ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวภาวณา สลอดตะคุ)

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

.....
.....

ลงชื่อ

()

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....
.....

ลงชื่อ

()

ผู้อำนวยการโรงเรียน



แบบประเมินความรู้ (K)

แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามในชั้นเรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	3	2	1
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม			
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน			
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร			
	คะแนนที่ได้		
	คะแนนรวม		
	คะแนนเฉลี่ย		

หมายเหตุ การคิดคะแนนเฉลี่ยคิดได้จากการนำคะแนนรวมในแต่ละช่องรายการปฏิบัติมารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนข้อ จากนั้นนำคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การตัดสินคุณภาพและสรุปผลการประเมิน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนเฉลี่ย	3.00–2.01	2.00–1.01	1.00
ระดับคุณภาพ	3 ดี	2 ปานกลาง	1 พอใช้

สรุประดับคุณภาพการอภิปราย (เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน □)

ระดับคุณภาพที่ได้

3 2 1

--	--	--

ตาราง ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน
1. ความมั่นใจในการตอบคำถาม	มีความมั่นใจในการตอบคำถามทุกครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 2 ครั้ง	มีความมั่นใจในการตอบคำถาม 1 ครั้ง
2. ความถูกต้องสมบูรณ์ของคำตอบจากการตอบคำถามในชั้นเรียน	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้องสมบูรณ์ทุกครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้ถูกต้อง 1 ครั้ง	สามารถตอบคำถามในชั้นเรียนได้
3. ความถูกต้องของการใช้ภาษาในการสื่อสาร	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษา	สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ถูกต้องแต่ยังไม่ตรงตามหลักภาษา	ไม่สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้



แบบประเมินทักษะ (P)



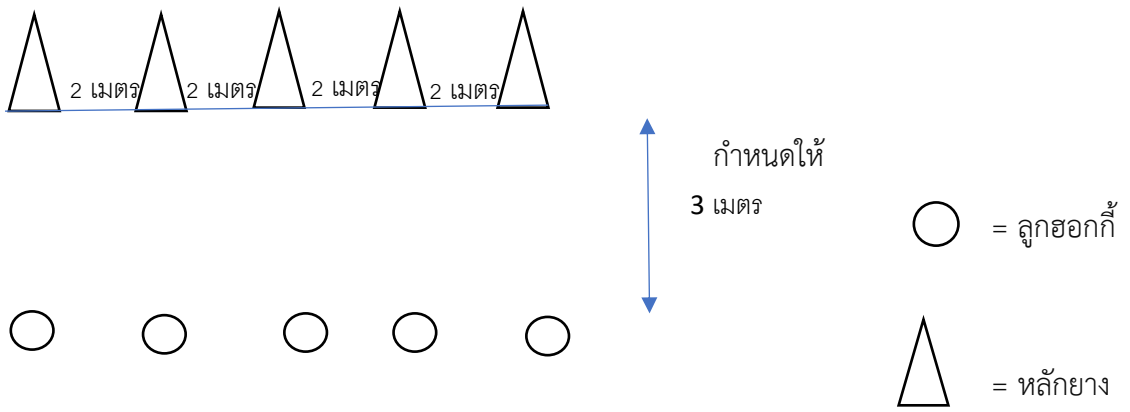
คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้งจับเวลาครั้งละ 30 วินาที
2. นำจำนวนลูกฮอกกี้ที่โดนหลักยางลุ่มครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มารวมกัน และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกฮอกกี้
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกฮอกกี้จำนวน 5 ลูก
2. หลักยางจำนวน 5 อัน
3. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
4. เทปวัดระยะ

วิธีการทดสอบ

1. ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรับดังนี้
2. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบยืนอยู่ในแนวหลังเส้นตรงเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่ม ให้ผู้เข้ารับการทดสอบนั้นวิ่งเข้ามาที่ลูกฮอกกี้
3. แล้วตีลูกฮอกกี้ให้โดนหลักยางจำนวน 5 อัน (หลักยางมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 18 เซนติเมตร)
4. ภายในเวลาที่กำหนด 30 วินาที โดยเส้นห่างจากการตี 3 เมตร และปรับการคิดคะแนนเพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากจำนวนลูกฮอกกี้ที่โดนหลักยาง



ภาพที่ 29 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้



ใบบันทึกคะแนน

แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้

การทดสอบ

 ก่อนเรียน หลังเรียน

ที่	แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้ (Hit)			
	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนลูกชอกกี้ ที่โดนหลักยาง	ครั้งที่ 2 จำนวนลูกชอกกี้ ที่โดนหลักยาง	รวม จำนวนลูกชอกกี้ ที่โดนหลักยาง

ลงชื่อ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

ตารางกำหนดแบบสังเกตพฤติกรรม

ด้าน ที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมินการทำงานเป็นทีม		
			ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีม ที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง			
		1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
2	ด้านกระบวนการ ทำงานแบบร่วมมือรวม พลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถ ในการทำงานเป็นทีม			
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้			
3	ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและ การจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิก ในทีมที่แตกต่างกัน			
		3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความ ขัดแย้ง			

คะแนนเต็ม 18 คะแนน ได้.....คะแนน

ตาราง ตารางเกณฑ์การให้คะแนน

รายการการประเมิน	ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ			
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลทุกครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลมากกว่า 2 ครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลน้อยกว่า 2 ครั้ง
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองฝ่ายเดียวทุกครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่นมากกว่าจะยึดความคิดเห็นของตนเอง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มักยึดความคิดเห็นของตนแต่ฝ่ายเดียว
ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง			
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	สามารถวางแผนการทำงานได้ตามขั้นตอนและเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้แต่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด
2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ทุกครั้งตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้มากกว่า 2 ครั้ง	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้น้อยกว่า 2 ครั้ง
ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีทุกครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีมากกว่า 2 ครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ได้น้อยกว่า 2 ครั้ง
3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมทุกครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมมากกว่า 2 ครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมน้อยกว่า 2 ครั้ง

ผลการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรม ทั้ง 6 ข้อ คิดคะแนนจากผลรวมของทุกหัวข้อการประเมิน เกณฑ์การให้คะแนน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนน 13-18 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ดี
ได้คะแนน 7-12 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
ได้คะแนน 6 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ปรับปรุง



แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ที่มีต่อทักษะกีฬาฮอกกี้และความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มีทั้งหมด 5 แบบทดสอบ คือ

1. แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยงลูกฮอกกี้
2. แบบทดสอบทักษะการพาลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการพาลูกฮอกกี้
3. แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้
4. แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกฮอกกี้
5. แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกฮอกกี้ เป็นแบบทดสอบที่วัดจากการลงมือปฏิบัติ

แบบทดสอบทักษะการเลียงลูกฮอกกี

- คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง
2. นำเวลาครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มาคิดค่าเฉลี่ยของเวลา และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลียงลูกฮอกกี

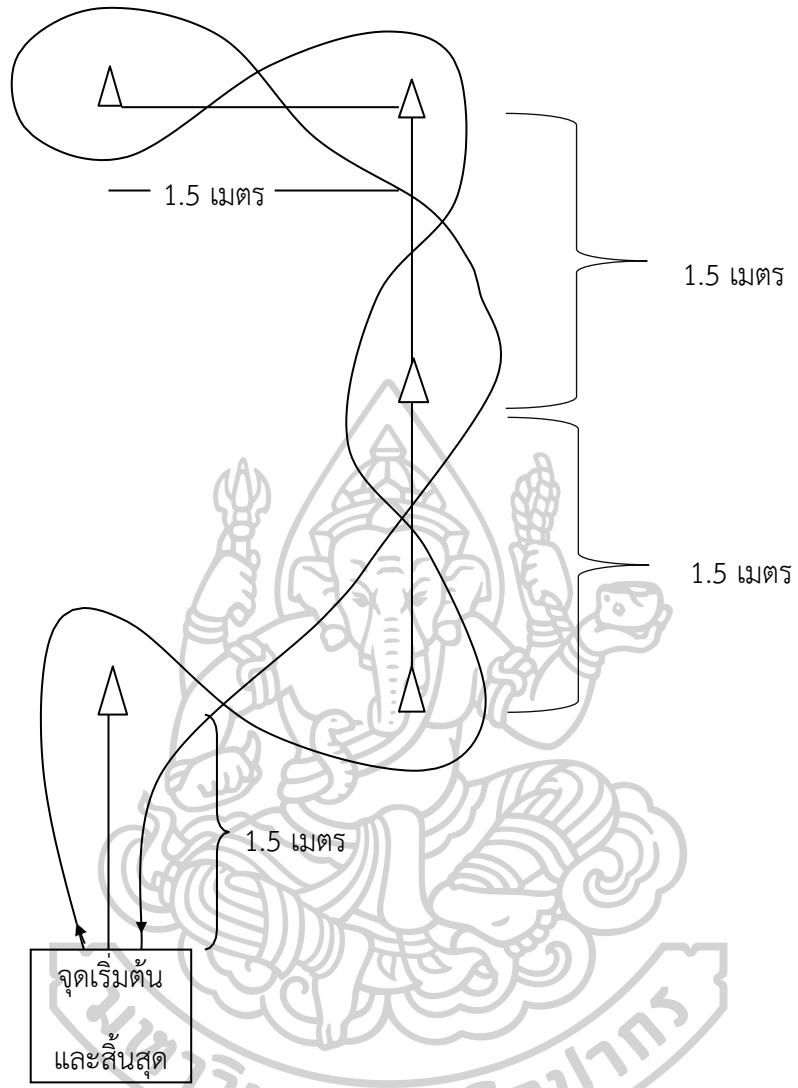
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกฮอกกีจำนวน 5 ลูก
2. นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
3. กรวยจราจร 5 อัน
4. ที่วัดระยะ 1 ตลับ

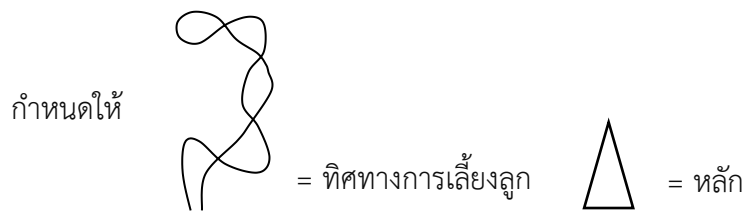
วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้รับการทดสอบพร้อมด้วยลูกฮอกกี ยืนอยู่ในพื้นที่เริ่มต้น
2. เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ ระวัง “เริ่ม” ให้ผู้เข้ารับการทดสอบเลียงลูกฮอกกีอ้อมหลัก 5 อัน ซึ่งตั้งอยู่ในลักษณะทิศทางต่าง ๆ กัน ดังภาพประกอบ
3. เลียงลูกฮอกกีอ้อมหลักอยู่ในพื้นที่เริ่มต้นทั้งผู้เข้ารับการทดสอบและลูกฮอกกีโดยใช้เวลาที่กำหนด
4. พร้อมทั้งทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง การคิดคะแนน ดังนี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

ใช้เวลาตั้งแต่ 0 – 59 วินาที	ได้ 5 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 60 วินาที - 90 วินาที	ได้ 4 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 91 วินาที - 120 วินาที	ได้ 3 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 121 วินาที - 180 วินาที	ได้ 2 คะแนน
ใช้เวลาตั้งแต่ 181 วินาทีขึ้นไป	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 30 แบบทดสอบทักษะการเลี้ยวลูกชอกกัก



แบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้

- คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้ง
2. นำจำนวนครั้งในการผลักลูกชอกกี้ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 รวมกัน และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการผลักลูกชอกกี้

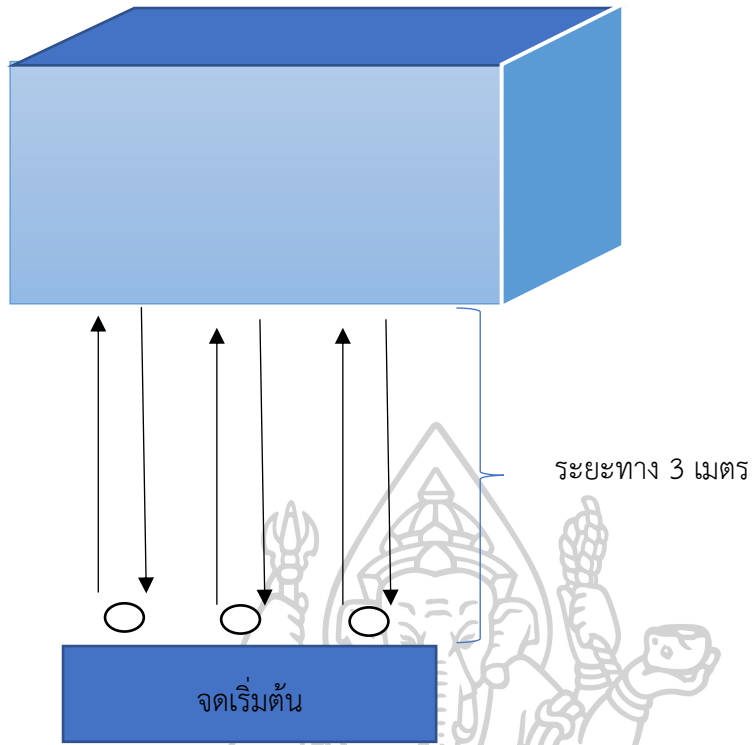
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกชอกกี้
2. นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน
3. ผนังเรียบ
4. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
5. เทปวัดระยะ

วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบพร้อมด้วยลูกชอกกี้
2. ยืนอยู่ห่างจากผนังเป็นระยะทาง 3 เมตร
3. ให้ผลักลูกชอกกี้ไปกระทบฝาผนังให้กระดอนออกมา
4. การคิดคะแนน คิดคะแนนจากผลรวมของเวลาจากการทดสอบทั้งสองครั้ง

จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ตั้งแต่ 13 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 10-12 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 7-9 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ระหว่าง 4-6 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการส่งลูกชอกกี้ต่ำกว่า 3 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 31 แบบทดสอบทักษะแบบทดสอบทักษะการผลักลูกชอกกี้

กำหนดให้



แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้

คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้งจับเวลาครั้งละ 30 วินาที
2. นำจำนวนครั้งในการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มารวมจำนวนครั้ง และนำมาคิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการรับหรือหยุดลูกชอกกี้

อุปกรณ์ที่ใช้

1. ไม้ชอกกี้
2. ลูกชอกกี้
3. นาฬิกาจับเวลา
4. เทปวัดระยะ
5. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
6. ปูนขาว ชอล์ก
7. ผืนผ้าแดงหรืออุปกรณ์ที่ใช้แทนกันได้
8. ใบบันทึกคะแนน

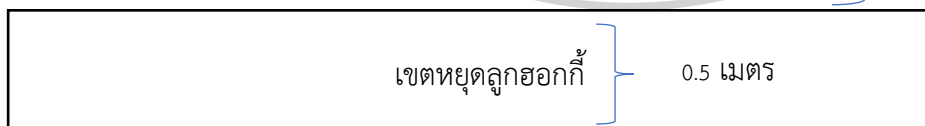
วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบทดสอบทีละคน คนละ 30 วินาที
2. เริ่มต้นโดยการยืนเตรียมพร้อมกับลูกชอกกี้ 1 ลูกวางอยู่บนพื้นสนามหลังเส้นเขตหยุดลูก
3. ผู้ดำเนินการทดสอบยืนอยู่แนวเดียวกันกับเส้นเขตหยุดลูกด้านข้างใดข้างหนึ่ง ซึ่งห่างจากปลายเส้นเขตรับลูก 0.5 เมตร บนพื้นด้านหน้ามีลูกชอกกี้สำรอง 1 ลูกวางอยู่
4. ผู้ช่วยผู้ดำเนินการทดสอบทำการบันทึกคะแนนตามคำบอก
5. เมื่อผู้ดำเนินการให้สัญญาณ ให้ผู้ที่ได้รับการทดสอบใช้ทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ โดยการกระแทกลูกชอกกี้ให้กระทบผนัง ให้ลูกชอกกี้กระดอนกลับมาให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด
6. เมื่อรับหรือหยุดลูกชอกกี้อย่างถูกต้องผู้ดำเนินการทดสอบจะขานคะแนน
7. ครบ 30 วินาทีจะให้สัญญาณหยุดทดสอบโดยใช้คำว่า “หมดเวลา”

การคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการคิดคะแนน ให้คะแนน จากผลรวมของจำนวนครั้งในการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้จากการทดสอบ 2 ครั้งเป็น คะแนนแบบทดสอบ

จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ตั้งแต่ 8 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ระหว่าง 6-7 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ระหว่าง 4-5 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ระหว่าง 2-3 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการหยุดลูกฮอกกี้ต่ำกว่า 1 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน

..... ผนังกำแพง.....



ภาพที่ 32 แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้

กำหนดให้



= ทิศทางการรับหรือ
หยุดลูกฮอกกี้



= ผนังกำแพง

แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี

คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้งจับเวลาครั้งละ 30 วินาที
2. นำจำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี ครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มารวมกันและนำมา คิดคะแนน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี

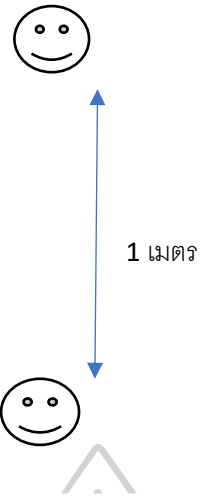
อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกชอกกี
2. นาฬิกาจับเวลา
3. คู่ที่ทำการทดสอบ
4. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
5. เทปวัดระยะ

วิธีการทดสอบ

1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบจับคู่กันและให้ยืนห่างกัน 1 เมตร
2. ใช้ทักษะในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี
3. คิดจำนวนครั้งที่แต่ละคู่ทำได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 30 วินาทีของการทดสอบ
4. ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน ให้คะแนนจากผลรวมของจำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีจากการทดสอบ 2 ครั้งเป็นคะแนนทดสอบ

จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีตั้งแต่ 16 ครั้งขึ้นไป	ได้ 5 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีระหว่าง 12-15 ครั้ง	ได้ 4 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีระหว่าง 8-11 ครั้ง	ได้ 3 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีระหว่าง 4-7 ครั้ง	ได้ 2 คะแนน
จำนวนครั้งในการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีต่ำกว่า 3 ครั้ง	ได้ 1 คะแนน



ภาพที่ 33 แบบทดสอบทักษะการเคาะหรือการกระแทกลูกฮอกกี

กำหนดให้



= นักเรียน



แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้

คำชี้แจง : 1. ผู้เข้ารับการทดสอบแต่ละคนจะได้ทำแบบทดสอบ 2 ครั้งจับเวลาครั้งละ 30 วินาที
2. นำจำนวนลูกชอกกี้ที่โดนหลักยางลัมครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 มารวมกัน และนำมาคิดคะแนน

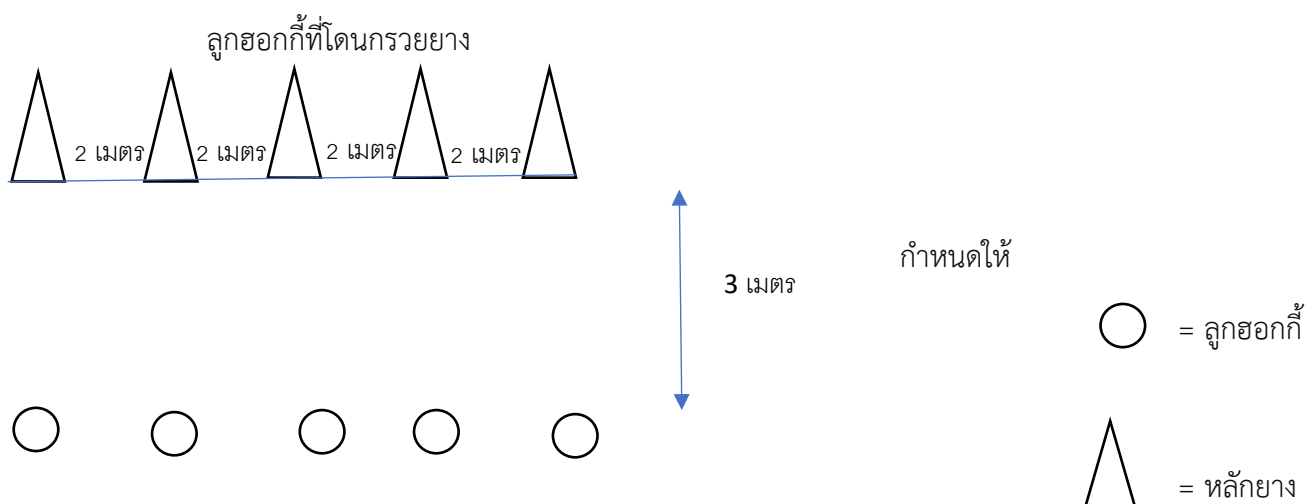
วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการตีลูกชอกกี้

อุปกรณ์ที่ใช้

1. ลูกชอกกี้จำนวน 5 ลูก
2. กรวยยางจำนวน 5 อัน
3. ที่วัดระยะ 1 ตลับ
4. เทปวัดระยะ

วิธีการทดสอบ

1. ในการคิดคะแนนให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรับดังนี้
2. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบยืนอยู่ในแนวหลังเส้นตรงเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณเริ่ม ให้ผู้เข้ารับการทดสอบนั้นวิ่งเข้ามาที่ลูกชอกกี้
3. แล้วตีลูกชอกกี้ให้โดนกรวยยางจำนวน 5 อัน (กรวยยางมีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 18 เซนติเมตร)
4. ภายในเวลาที่กำหนด 30 วินาที โดยเส้นห่างจากการตี 3 เมตร และปรับการคิดคะแนนเพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้ การคิดคะแนน คิดคะแนนจากจำนวนลูกชอกกี้ที่โดนกรวยยาง



ภาพที่ 34 แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี้

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม โดยใช้เป็นแบบสังเกตพฤติกรรม
เลขที่.....

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงตามสภาพจริงของการปฏิบัติของนักเรียน

ตารางกำหนดแบบสังเกตพฤติกรรม

ด้าน ที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด	เกณฑ์การประเมินการทำงานเป็นทีม		
			ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง			
		1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
2	ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม			
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้			
3	ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน			
		3.1 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง			

คะแนนเต็ม 18 คะแนน ได้.....คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

รายการการประเมิน	ดีมาก 3 คะแนน	ดี 2 คะแนน	พอใช้ 1 คะแนน
ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดี และมีภาวะผู้นำ			
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลทุกครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลมากกว่า 2 ครั้ง	แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลน้อยกว่า 2 ครั้ง
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองฝ่ายเดียวทุกครั้ง	ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่นมากกว่า จะยึดความคิดเห็นของตนเอง	ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มักยึดความคิดเห็นของตนแต่ฝ่ายเดียว
ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง			
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	สามารถวางแผนการทำงานได้ตามขั้นตอนและเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้	สามารถวางแผนการทำงานได้แต่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด
2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ทุกครั้งตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้มากกว่า 2 ครั้ง	ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้น้อยกว่า 2 ครั้ง
ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีทุกครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีมากกว่า 2 ครั้ง	เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีน้อยกว่า 2 ครั้ง
3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมทุกครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมมากกว่า 2 ครั้ง	สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมน้อยกว่า 2 ครั้ง

ผลการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรม ข้อ 1-6 คิดคะแนนจากผลรวมของทุกหัวข้อการ
ประเมิน เกณฑ์การให้คะแนน/ระดับคุณภาพ

ได้คะแนน 13-18 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ดี
ได้คะแนน 7-12 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
ได้คะแนน 6 คะแนน	หมายถึง	อยู่ในระดับ ปรับปรุง



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั

โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกัโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน สามารถสรุปกรอบเนื้อหาในแบบสอบถามได้ 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 20 ข้อ โดยเป็นข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

หมายเหตุ การตอบแบบสอบถามจะไม่มีผลกระทบต่อคะแนนของนักเรียน

กิจกรรม	ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหาสาระ					
1) การนำเสนอเนื้อหาที่จัดการเรียนรู้มีรูปแบบชัดเจน ไม่สับสนเข้าใจง่าย					
2) เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้					
3) เนื้อหามีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. ด้านการจัดการเรียนรู้					
4) กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้					
5) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทุกชั่วโมง					
6) นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่มและช่วยกันทำงานเป็นทีม					
7) เวลาที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการปฏิบัติกิจกรรมทั้งหมด					
8) การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกกัให้ดีขึ้น					
9) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิดกล้าพูด กล้าแสดงออก					

กิจกรรม	ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
10) กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเรียนตระหนักถึงความสำคัญของตนเองที่มีต่อความสำเร็จของกลุ่ม					
11) นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเกมแข่งขันกับคนที่มึระดับความสามารถเท่าเทียมหรือใกล้เคียงกัน					
12) นักเรียนชอบแสดงความสามารถทางทักษะกีฬาออกก็ผ่านกิจกรรมเกมการแข่งขัน					
13) นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก็ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน					
14) นักเรียนมีความรู้สึ่กว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนาน และมีความท้าทาย					
15) เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ครูชมเชยและให้รางวัลแก่นักเรียน					
3. ด้านการวัดประเมินผล					
16) มีวิธีการวัดผลในการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน หลากหลายและ มีความเหมาะสม					
17) มีวิธีการประเมินผลที่มีความชัดเจน และมีความเหมาะสม					
18) มีการแจ้งเกณฑ์การให้คะแนนก่อนวัดและประเมินผลทุกครั้ง					
19) นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของตนเอง					
20) นักเรียนสามารถนำทักษะกีฬาออกก็ไปพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้ เช่น การเล่นกีฬาออกก็เพื่อความสนุกสนาน, ออกกำลังกาย, สอนเพื่อน เป็นต้น					

เกณฑ์การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

ค่าเฉลี่ยระดับ 4.51 – 5.00 พึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระดับ 3.51 – 4.50 พึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ยระดับ 2.51 – 3.50 พึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระดับ 1.51 – 2.50 พึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยระดับ 1.00 – 1.50 พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คือค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย

ภาคผนวก ค

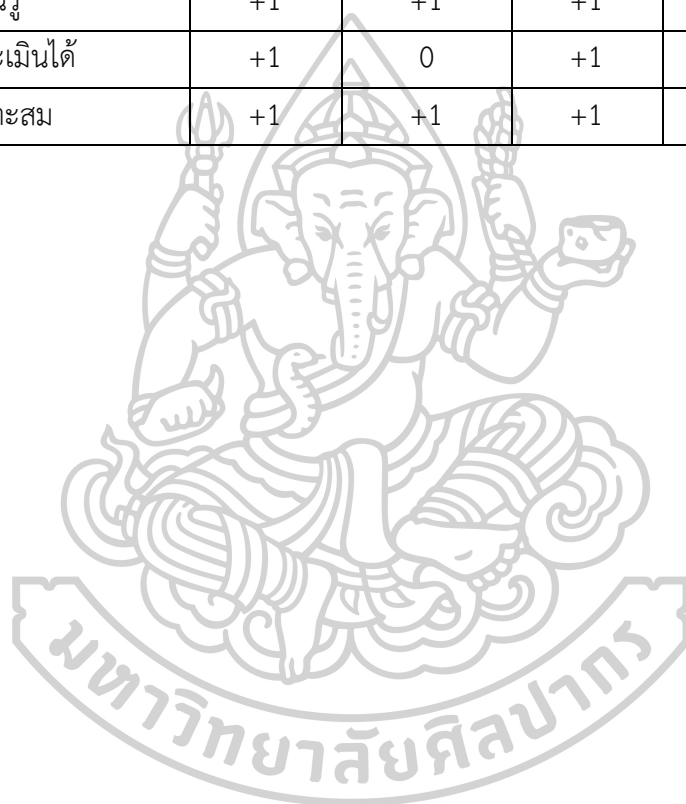
การประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือและความเชื่อมั่น

1. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
 - ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
2. แบบทดสอบทักษะกีฬาออกกั้
 - ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
 - ค่าความเชื่อมั่น
3. แบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม
 - ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
4. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาออกกั้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
 - ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ตารางที่ 23 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน
ที่มีต่อทักษะกีฬาออกก๊และความสามารถในการทำงานเป็นทีม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.สาระสำคัญ						
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.2 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.3 มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.4 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.3 มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.4 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินผลได้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
3.2 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.3 มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.4 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.การจัดกระบวนการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.3 ได้รับความสนใจของนักเรียนที่จะเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.5 กิจกรรมเป็นไปตามลำดับ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.สื่อการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

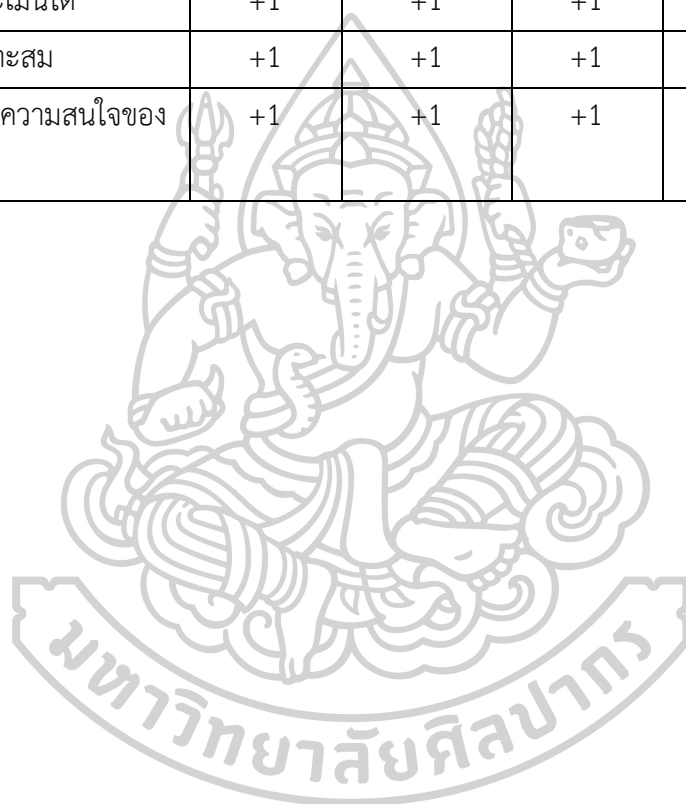
รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
5.3 ได้รับความสนใจของนักเรียนที่จะเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.5 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6.การวัดและการประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6.4 ใช้เครื่องมือวัดได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้



ตารางที่ 24 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้						
1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.4 ใช้เครื่องมือวัดได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.5 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.แบบทดสอบทักษะการผลักลูกฮอกกี้						
2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.4 ใช้เครื่องมือวัดได้อย่างเหมาะสม	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
2.5 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
3.แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกฮอกกี้						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.4 ใช้เครื่องมือวัดได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.5 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทก ลูกฮอกกี้						
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
4.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
4.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
4.4 ใช้เครื่องมือวัดได้อย่างเหมาะสม	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
4.5 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
5.แบบทดสอบทักษะการตีลูกชอกกี						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.4 ใช้เครื่องมือวัดได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
5.5 มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้



ตารางที่ 25 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้

ความ เชื่อมั่น	คนที่	แบบทดสอบ ทักษะการเลี้ยง ลูกฮอกกี้		แบบทดสอบ ทักษะการผลักลูก ฮอกกี้		แบบทดสอบ ทักษะการรับหรือ หยุดลูกฮอกกี้		แบบทดสอบ ทักษะการดักหรือ การกระแทกลูก ฮอกกี้		แบบทดสอบ ทักษะการตั้งลูก ฮอกกี้	
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2
		คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
	1	2	2	1	2	0	1	1	0	1	0
	2	3	3	2	2	0	1	2	2	1	0
	3	3	4	2	2	1	2	0	1	2	1
	4	3	3	2	2	0	1	2	2	1	1
	5	3	3	1	1	1	1	1	1	1	0
ค่าความ เชื่อมั่น		.833		.750		.750		.783		.750	
ความหมาย		ยอมรับได้		ยอมรับได้		ยอมรับได้		ยอมรับได้		ยอมรับได้	

ตารางที่ 26 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีม

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ						
1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง <ul style="list-style-type: none"> ● ประจํา 3 คะแนน หมายถึง ทุกครั้งจะแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ● บางครั้ง 2 คะแนน หมายถึง ส่วนใหญ่จะแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ● น้อยครั้ง 1 คะแนน หมายถึง น้อยครั้งจะแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล 	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น <ul style="list-style-type: none"> ● ประจํา 3 คะแนน หมายถึง ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่น ไม่ยึดความคิดเห็นของตนเองฝ่ายเดียว ● บางครั้ง 2 คะแนน หมายถึง ยอมรับฟังความคิดเห็นที่ดีและมีเหตุผลของผู้อื่นบ้าง แต่บางครั้งจะยึดความคิดเห็นของตนเอง ● น้อยครั้ง 1 คะแนน หมายถึง ไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มักยึดความคิดเห็นของตนแต่ฝ่ายเดียว 	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง						
2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
<ul style="list-style-type: none"> ● ประจํา 3 คะแนน หมายถึง สามารถวางแผนการทำงานได้ตามขั้นตอนและเหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้ ● บางครั้ง 2 คะแนน หมายถึง สามารถวางแผนการทำงานได้เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนดไว้ ● น้อยครั้ง 1 คะแนน หมายถึง สามารถวางแผนการทำงานได้แต่ไม่เหมาะสมกับกิจกรรมที่กำหนด 						
<p>2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประจํา 3 คะแนน หมายถึง ทุกครั้งตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ ● บางครั้ง 2 คะแนน หมายถึง ส่วนใหญ่จะตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ ● น้อยครั้ง 1 คะแนน หมายถึง น้อยครั้งจะตัดสินใจร่วมกันในทีมได้ 	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
<p>3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง</p>						
<p>3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประจํา 3 คะแนน หมายถึง เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดีทุกครั้ง ● บางครั้ง 2 คะแนน หมายถึง เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิก 	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
<p>ในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> ● น้อยครั้ง 1 คะแนน หมายถึง เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิก ในทีมที่แตกต่างกันทั้งดีและไม่ดี น้อยครั้ง 						
<p>3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไขความขัดแย้ง</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ประจํา 3 คะแนน หมายถึง สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมทุกครั้ง ● บางครั้ง 2 คะแนน หมายถึง สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสม ● น้อยครั้ง 1 คะแนน หมายถึง สามารถใช้ทักษะพื้นฐานในการแก้ไขความขัดแย้งได้อย่างเหมาะสมน้อยครั้ง 	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตารางที่ 27 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ
การจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ด้านเนื้อหาสาระ						
1) การนำเสนอเนื้อหาที่จัดการเรียนรู้มีรูปแบบชัดเจน ไม่สับสนเข้าใจง่าย	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
2) เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
3) เนื้อหามีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
2. ด้านการจัดการเรียนรู้						
4) กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
5) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ทุกชั่วโมง	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
6) นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่มและช่วยกันทำงานเป็นทีม	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
7) เวลาที่ใช้มีความเหมาะสมต่อการปฏิบัติกิจกรรมทั้งหมด	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
8) การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกก๊ให้ดีขึ้น	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
9) กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิดกล้าพูด กล้าแสดงออก	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
10) กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้นักเรียนเรียนตระหนักถึงความสำคัญของตนเองที่มีต่อความสำเร็จของกลุ่ม	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
11) นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเกมแข่งขันกับคนที่ม่ระดับความสามารถเท่าเทียม หรือใกล้เคียงกัน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
12) นักเรียนชอบแสดงความสามารถทางทักษะ	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้

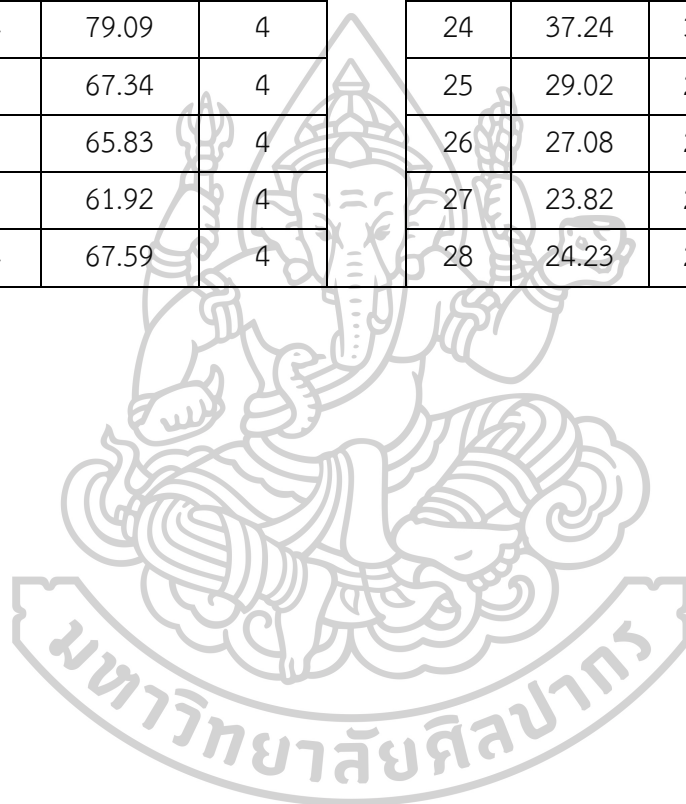
รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	ความหมาย
กีฬาออกกีฬานักเรียนการแข่งขัน						
13) นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะกีฬาออกกีฬานักเรียนผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
14) นักเรียนมีความรู้สึกรักว่ากิจกรรมการเรียน การเรียนรู้มีความสนุกสนาน และมีความท้าทาย	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
15) เมื่อเสร็จสิ้นการกิจกรรม ครูชมเชยและให้รางวัลแก่นักเรียน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
3. ด้านการวัดประเมินผล						
16) มีวิธีการวัดผลในการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน หลากหลายและ มีความเหมาะสม	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
17) มีวิธีการประเมินผลที่มีความชัดเจน และมีความเหมาะสม	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
18) มีการแจ้งเกณฑ์การให้คะแนนก่อนวัดและประเมินผลทุกครั้ง	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
19) นักเรียนมีโอกาสได้ทราบคะแนนของตนเอง	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
20) นักเรียนสามารถนำทักษะกีฬาออกกีฬานักเรียนไปพัฒนาตนเองและผู้อื่นได้ เช่น การเล่นกีฬาออกกีฬานักเรียนเพื่อความสนุกสนาน, ออกกำลังกาย, สอนเพื่อน เป็นต้น	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้



ตารางที่ 28 ผลการทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกซอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง
การจัดการเรียนรู้วิชาซอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกซอกกี้ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกซอกกี้หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	รวม	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	รวม	คะแนน
	ปฏิบัติใช้ เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา			ปฏิบัติ ใช้เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา	ปฏิบัติใช้ เวลา	
1	40.53	39.05	79.58	4	1	21.66	22.07	43.73	5
2	31.25	29.52	60.77	4	2	21.01	18.42	39.43	5
3	35.26	29.35	64.61	4	3	26.75	20.88	47.63	5
4	30.25	30.00	60.25	4	4	25.02	24.25	49.27	5
5	32.35	31.32	63.67	4	5	32.73	25.83	58.56	5
6	35.64	32.52	68.16	4	6	25.41	19.14	44.55	5
7	40.36	32.33	72.69	4	7	26.89	19.55	46.44	5
8	38.36	35.85	74.21	4	8	25.54	23.70	49.24	5
9	31.45	29.32	60.77	4	9	24.23	22.03	46.26	5
10	40.26	37.14	77.40	4	10	29.20	23.14	52.34	5
11	38.34	37.45	75.79	4	11	30.49	25.09	55.58	5
12	32.35	29.12	61.47	4	12	27.47	25.46	52.93	5
13	31.12	29.24	60.36	4	13	20.84	20.56	41.40	5
14	38.67	35.28	73.95	4	14	27.97	26.4	54.37	5
15	33.56	32.68	66.24	4	15	29.47	29.39	58.86	5
16	40.25	39.41	79.66	4	16	29.49	22.12	51.61	5
17	40.23	38.36	78.59	4	17	30.88	28.01	58.89	5
18	36.35	29.41	65.76	4	18	29.25	27.97	57.22	5
19	39.34	38.87	78.21	4	19	26.14	24.89	51.03	5
20	32.41	29.45	61.86	4	20	22.63	20.81	43.44	5
21	35.32	30.37	65.69	4	21	21.48	21.34	42.82	5

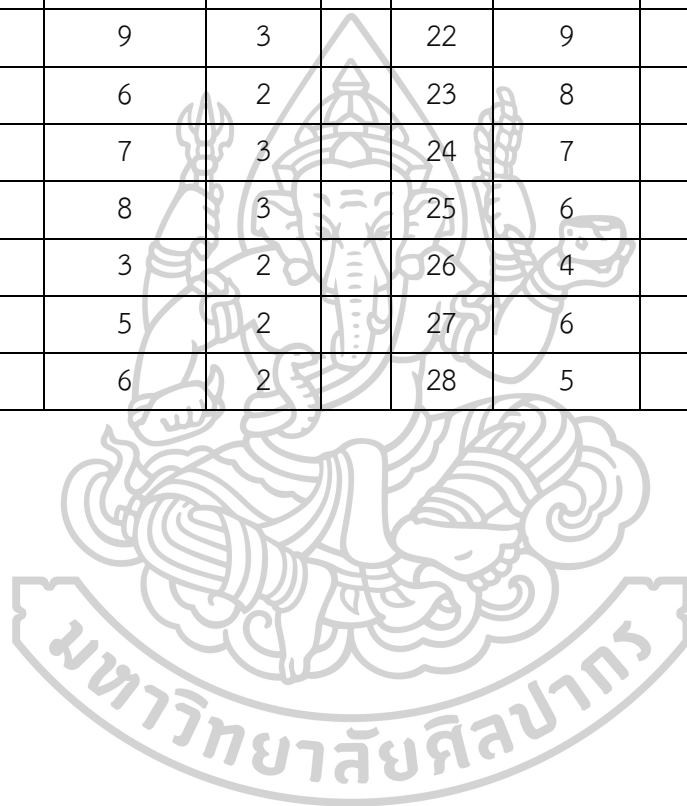
แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกกั่ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกกั่หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่	ครั้งที่	รวม	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่	ครั้งที่	รวม	คะแนน
	1	2				1	2		
	ปฏิบัติใช้ เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา			ปฏิบัติ ใช้เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา	ปฏิบัติ ใช้เวลา	
22	39.25	38.53	77.78	4	22	29.24	29.03	58.27	5
23	31.54	29.09	60.63	4	23	28.38	27.17	55.55	5
24	40.45	38.64	79.09	4	24	37.24	32.53	69.77	4
25	35.09	32.25	67.34	4	25	29.02	28.39	57.41	5
26	35.31	30.52	65.83	4	26	27.08	24.55	51.63	5
27	31.36	30.56	61.92	4	27	23.82	21.49	45.31	5
28	35.35	32.24	67.59	4	28	24.23	22.56	46.79	5



ตารางที่ 29 ผลการทดสอบทักษะการผลัดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง
การจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกชอกกี้ก่อน การจัดการเรียนรู้					แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกชอกกี้หลัง การจัดการเรียนรู้				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวน ครั้งในการ ผลัด ลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการผลัด ลูกชอกกี้	ผลรวม จำนวนครั้ง ในการ ผลัด ลูกชอกกี้	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวน ครั้งในการ ผลัด ลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวน ครั้งใน การผลัด ลูกชอกกี้	ผลรวม จำนวนครั้ง ในการ ผลัด ลูกชอกกี้	คะแนน
1	2	3	5	2	1	5	6	11	4
2	2	5	7	3	2	5	10	15	5
3	3	3	6	2	3	5	9	14	5
4	2	4	6	2	4	5	6	11	4
5	3	4	7	3	5	4	6	10	4
6	3	5	8	3	6	8	12	20	5
7	2	4	6	2	7	7	8	15	5
8	3	3	6	2	8	8	9	17	5
9	2	4	6	2	9	5	6	11	4
10	3	5	8	3	10	7	9	16	5
11	2	4	6	2	11	7	8	15	5
12	3	2	5	2	12	7	11	18	5
13	2	3	5	2	13	6	7	13	5
14	3	4	7	3	14	4	6	10	4
15	1	4	5	2	15	6	7	13	5
16	3	4	7	3	16	5	5	10	4
17	2	3	5	2	17	5	6	11	4
18	4	4	8	3	18	8	9	17	5
19	3	4	7	3	19	5	6	11	4
20	5	4	9	3	20	7	8	15	5
21	3	3	6	2	21	7	9	16	5

แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกฮอกกี้ก่อน การจัดการเรียนรู้					แบบทดสอบทักษะการผลัดลูกฮอกกี้หลัง การจัดการเรียนรู้				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวน ครั้งในการ ผลัด ลูกฮอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการผลัด ลูกฮอกกี้	ผลรวม จำนวนครั้ง ในการ ผลัด ลูกฮอกกี้	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวน ครั้งในการ ผลัด ลูกฮอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวน ครั้งใน การผลัด ลูกฮอกกี้	ผลรวม จำนวนครั้ง ในการ ผลัด ลูกฮอกกี้	คะแนน
22	4	5	9	3	22	9	10	19	5
23	2	4	6	2	23	8	9	17	5
24	3	4	7	3	24	7	8	15	5
25	4	4	8	3	25	6	7	13	5
26	1	2	3	2	26	4	5	9	3
27	3	2	5	2	27	6	7	13	5
28	2	4	6	2	28	5	6	11	4



ตารางที่ 30 ผลการทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อน
และหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	รวม จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	รวม จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	คะแนน
1	2	3	5	3	1	5	7	12	5
2	3	3	6	4	2	8	8	16	5
3	3	4	7	4	3	4	9	13	5
4	1	2	3	2	4	2	7	9	5
5	2	3	5	3	5	3	4	7	4
6	1	2	3	2	6	4	6	10	5
7	2	3	5	3	7	4	6	10	5
8	3	4	7	4	8	5	11	16	5
9	2	3	5	3	9	7	8	15	5
10	3	2	5	3	10	8	8	16	5
11	2	2	4	3	11	7	7	14	5
12	1	3	4	3	12	7	7	14	5
13	3	4	7	4	13	10	11	21	5
14	2	4	6	4	14	8	9	17	5
15	2	3	5	3	15	4	7	11	5
16	3	2	5	3	16	6	6	12	5
17	1	2	3	2	17	3	5	8	5
18	3	2	5	3	18	4	9	13	5
19	2	2	4	3	19	5	9	14	5
20	2	3	5	3	20	9	10	19	5

แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการรับหรือหยุดลูกชอกกี้หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	รวม จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุดลูก ชอกกี้	รวม จำนวนครั้ง ในการรับ หรือหยุด ลูกชอกกี้	คะแนน
21	2	3	5	3	21	7	11	18	5
22	3	2	5	3	22	6	10	16	5
23	2	3	5	3	23	9	9	18	5
24	2	3	5	3	24	4	10	14	5
25	2	2	4	3	25	5	6	11	5
26	3	2	5	3	26	4	6	10	5
27	2	3	5	3	27	6	9	15	5
28	2	2	4	3	28	3	4	7	4



ตารางที่ 31 ผลการทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกีโดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี	รวม จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทก ลูกชอกกี	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี	รวม จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทก ลูกชอกกี	คะแนน
1	5	7	12	4	1	13	16	29	5
2	5	7	12	4	2	13	16	29	5
3	6	6	12	4	3	15	16	31	5
4	6	6	12	4	4	15	16	31	5
5	5	6	11	3	5	12	17	29	5
6	5	6	11	3	6	12	17	29	5
7	2	4	6	3	7	11	13	24	5
8	2	4	6	3	8	11	13	24	5
9	3	5	8	3	9	10	15	25	5
10	3	5	8	3	10	10	15	25	5
11	4	4	8	3	11	7	10	17	5
12	4	4	8	3	12	7	10	17	5
13	3	4	7	2	13	12	12	24	5
14	3	4	7	2	14	12	12	24	5
15	2	4	6	2	15	8	9	17	5
16	2	4	6	2	16	8	9	17	5
17	4	5	9	3	17	6	10	16	5
18	4	5	9	3	18	6	10	16	5
19	3	4	7	2	19	9	9	18	5
20	3	4	7	2	20	9	9	18	5

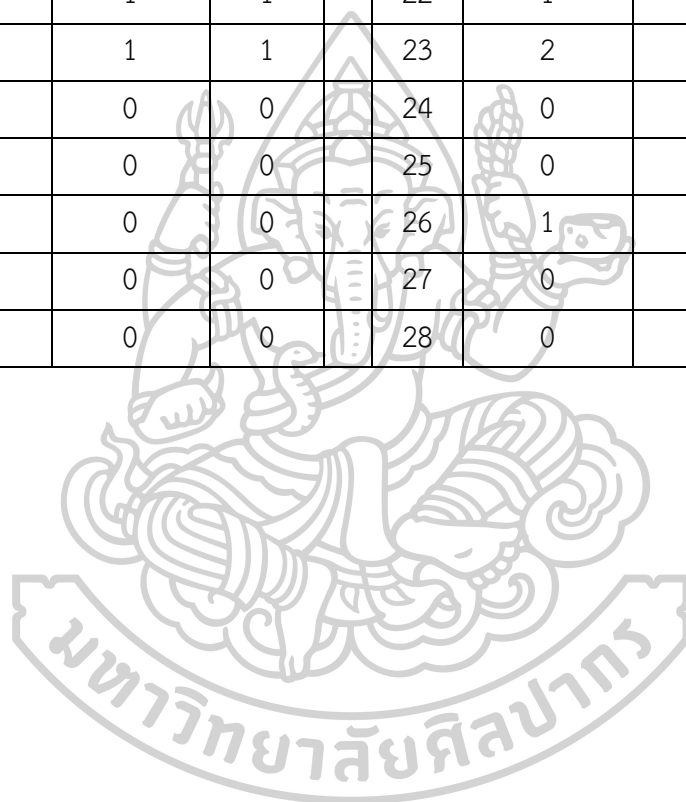
แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการดักหรือการกระแทกลูกชอกกี้ หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี้	รวม จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทก ลูกชอกกี้	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี้	ครั้งที่ 2 จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทกลูก ชอกกี้	รวม จำนวนครั้ง ในการดัก หรือการ กระแทก ลูกชอกกี้	คะแนน
21	2	5	7	2	21	10	14	24	5
22	2	5	7	2	22	10	14	24	5
23	3	5	8	3	23	4	8	12	4
24	3	5	8	3	24	4	8	12	4
25	2	5	7	2	25	9	14	23	5
26	2	5	7	2	26	9	14	23	5
27	3	4	7	2	27	6	8	14	4
28	3	4	7	2	28	6	8	14	4



ตารางที่ 32 ผลการทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง
การจัดการเรียนรู้วิชาฮอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน

แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	ครั้งที่ 2 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	รวม จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	ครั้งที่ 2 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	รวม จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	คะแนน
1	0	0	0	0	1	0	2	2	2
2	0	0	0	0	2	0	2	2	2
3	0	1	1	1	3	1	2	3	3
4	0	1	1	1	4	0	3	3	3
5	0	0	0	0	5	0	1	1	1
6	0	0	0	0	6	0	1	1	1
7	0	1	1	1	7	0	2	2	2
8	0	0	0	0	8	0	3	3	3
9	0	0	0	0	9	0	1	1	1
10	0	0	0	0	10	0	2	2	2
11	0	0	0	0	11	0	2	2	2
12	0	1	1	1	12	0	2	2	2
13	0	0	0	0	13	0	2	2	2
14	1	0	1	1	14	1	2	3	3
15	0	0	0	0	15	0	3	3	3
16	0	1	1	1	16	0	2	2	2
17	0	0	0	0	17	0	1	1	1
18	0	0	0	0	18	0	2	2	2
19	0	0	0	0	19	0	2	2	2
20	1	0	1	1	20	1	3	4	4
21	0	0	0	0	21	0	1	1	1

แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้ก่อนเรียน					แบบทดสอบทักษะการตีลูกฮอกกี้หลังเรียน				
เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	ครั้งที่ 2 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	รวม จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	คะแนน	เลขที่	ครั้งที่ 1 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	ครั้งที่ 2 จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	รวม จำนวนลูก ฮอกกี้ ที่โดนหลัก ยาง	คะแนน
22	1	0	1	1	22	1	2	3	3
23	0	1	1	1	23	2	1	3	3
24	0	0	0	0	24	0	2	2	2
25	0	0	0	0	25	0	2	2	2
26	0	0	0	0	26	1	1	2	2
27	0	0	0	0	27	0	1	1	1
28	0	0	0	0	28	0	1	1	1



ตารางที่ 33 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมครั้งที่ 1 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ทักษะการเลี้ยงลูกชอกกี้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกี้โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิก ทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีและการจัดการความ ขัดแย้ง			
	1.1 กล้า แสดง ความ คิดเห็น ของ ตนเอง	1.2 รับฟัง ความ คิดเห็นของ ผู้อื่น	2.1 ร่วม วางแผน ขั้นตอน ความสามารถ ในการทำงาน เป็นทีม	2.2 ตัดสินใจ ร่วมกันในทีม ได้	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน		
1	2	1	1	1	1	1	7	พอใช้
2	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
3	1	2	1	1	1	1	7	พอใช้
4	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
5	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
6	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
7	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
8	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
9	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
10	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
11	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
12	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
13	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
14	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
15	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
16	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิก ทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีและการจัดการความ ขัดแย้ง			
	1.1 กล้า แสดง ความ คิดเห็น ของ ตนเอง	1.2 รับฟัง ความ คิดเห็นของ ผู้อื่น	2.1 ร่วม วางแผน ขั้นตอน ความสามารถ ในการทำงาน เป็นทีม	2.2 ตัดสินใจ ร่วมกันในทีม ได้	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน		
17	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
18	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
19	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
20	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
21	1	2	1	1	1	1	7	พอใช้
22	1	2	1	1	1	1	7	พอใช้
23	1	2	1	1	1	1	7	พอใช้
24	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
25	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
26	1	2	1	1	1	1	7	พอใช้
27	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
28	1	1	1	1	1	1	6	ปรับปรุง
μ	1.04	1.18	1.00	1.00	1.00	1.00	6.21	ปรับปรุง
σ	0.19	0.39	0.00	0.00	0.00	0.00	0.42	
μ รายด้าน	1.11		1.00		1.00			
σ รายด้าน	0.10		0.00		0.00			
μ รวม	1.04							
σ รวม	0.06							

จากตาราง พบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ปรับปรุง มีค่าเฉลี่ย ($\mu = 6.21$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 0.42$) ซึ่งคนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด 6 คะแนน อยู่ในระดับปรับปรุงได้แก่เลขที่ 2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,24,25,27 และ 28 ซึ่งคนที่ได้คะแนนมากที่สุด 7 คะแนน อยู่ในระดับพอใช้ ได้แก่เลขที่ 1,3,21,22,23 และ 26 ตารางที่ 34 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมครั้งที่ 2 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ทักษะการผลัดลูกออกก็และทักษะการรับลูกหรือหยุดลูกออกก็ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน คำนวณค่าเฉลี่ย (μ)

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน		
1	3	3	2	2	3	2	15	ดี
2	2	2	2	2	2	1	11	พอใช้
3	2	2	3	2	2	2	13	ดี
4	3	3	2	3	2	2	15	ดี
5	2	2	2	2	2	2	12	พอใช้
6	1	2	2	1	2	1	9	พอใช้
7	2	2	2	2	1	1	10	พอใช้
8	2	2	2	2	2	1	11	พอใช้
9	2	2	2	2	2	2	12	พอใช้
10	2	2	2	2	2	1	11	พอใช้

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิก ทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีและการจัดการความ ขัดแย้ง			
	1.1 กล้า แสดง ความ คิดเห็น ของ ตนเอง	1.2 รับฟัง ความ คิดเห็นของ ผู้อื่น	2.1 ร่วม วางแผน ขั้นตอน ความ สามารถ ในการทำงาน เป็นทีม	2.2 ตัดสินใจ ร่วมกันในทีม ได้	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน		
11	2	1	2	2	1	2	10	พอใช้
12	3	2	2	2	2	2	13	ดี
13	2	3	3	2	1	2	13	ดี
14	2	2	2	3	2	2	13	ดี
15	2	2	2	2	2	2	12	พอใช้
16	2	3	2	2	2	1	12	พอใช้
17	1	2	2	1	2	1	9	พอใช้
18	1	2	2	2	2	1	10	พอใช้
19	2	2	1	1	2	2	10	พอใช้
20	2	2	2	2	2	2	12	พอใช้
21	2	3	2	2	2	2	13	ดี
22	2	3	2	2	2	2	13	ดี
23	2	3	3	2	2	1	13	ดี
24	2	2	2	2	2	2	12	พอใช้
25	3	2	2	2	2	2	13	ดี
26	2	3	2	2	2	2	13	ดี
27	2	2	2	1	2	2	11	พอใช้

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	1.2 รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน		
28	2	2	2	2	1	1	10	พอใช้
μ	2.04	2.25	2.07	1.93	1.89	1.64	11.82	พอใช้
σ	0.51	0.52	0.38	0.47	0.42	0.49	1.59	
μ รายด้าน	2.14		2.00		1.77			
σ รายด้าน	0.15		0.10		0.18			
μ รวม	1.97							
σ รวม	0.19							

จากตารางที่ 34 พบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก๊โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ พอใช้ ค่าเฉลี่ย ($\mu = 11.82$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 1.59$) ซึ่งคนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด 9 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้ ได้แก่เลขที่ 6 และ 17 ซึ่งคนที่ได้คะแนนมากที่สุด 15 คะแนน อยู่ในระดับ ดี ได้แก่เลขที่ 1 และ 4

ตารางที่ 35 ผลการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมครั้งที่ 3 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การตีลูกชอกกี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาชอกกีโดยใช้เทคนิค กลุ่มเกมแข่งขัน คำนวณค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิก ทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีและการจัดการความ ขัดแย้ง			
	1.1 กล้า แสดง ความ คิดเห็น ของ ตนเอง	1.2 รับฟัง ความ คิดเห็นของ ผู้อื่น	2.1 ร่วม วางแผน ขั้นตอน ความสามารถ ในการทำงาน เป็นทีม	2.2 ตัดสินใจ ร่วมกันในทีม ได้	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน		
1	3	3	3	3	3	3	18	ดี
2	2	3	2	3	3	2	15	ดี
3	3	3	3	3	2	3	17	ดี
4	3	3	2	3	3	2	16	ดี
5	3	3	3	2	3	2	16	ดี
6	2	3	3	2	2	2	14	ดี
7	3	3	2	2	2	2	14	ดี
8	3	2	2	2	2	2	13	ดี
9	3	3	3	2	2	3	16	ดี
10	3	3	2	3	2	2	15	ดี
11	3	2	2	2	2	2	13	ดี
12	3	2	2	2	2	2	13	ดี
13	3	3	3	3	2	2	16	ดี

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิก ทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ ที่ดีและการจัดการความ ขัดแย้ง			
	1.1 กล้า แสดง ความ คิดเห็น ของ ตนเอง	1.2 รับผิดชอบต่อ ผู้อื่น	2.1 ร่วม วางแผน ขั้นตอน ความ สามารถ ในการทำงาน เป็นทีม	2.2 ตัดสินใจ ร่วมกันในทีม ได้	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึง ความสามารถ ของสมาชิก ในทีมที่ แตกต่างกัน		
14	3	3	3	3	3	2	17	ดี
15	3	3	3	2	3	2	16	ดี
16	3	3	3	2	2	2	15	ดี
17	2	3	2	2	2	2	13	ดี
18	2	3	3	2	2	2	14	ดี
19	3	3	2	2	3	2	15	ดี
20	3	3	2	3	3	2	16	ดี
21	3	3	3	2	3	2	16	ดี
22	3	3	3	2	3	2	16	ดี
23	3	3	3	2	2	2	15	ดี
24	3	3	2	2	2	2	14	ดี
25	3	3	3	3	2	3	17	ดี
26	3	3	3	3	2	3	17	ดี
27	3	3	2	2	2	3	15	ดี
28	3	3	2	3	2	2	15	ดี
μ	2.86	2.89	2.54	2.39	2.36	2.21	15.25	ดี

เลขที่	รายการประเมิน						รวม	เกณฑ์การประเมิน
	1.ด้านการเป็นสมาชิกทีมที่ดีและมีภาวะผู้นำ		2.ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง		3.ด้านการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง			
	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง	1.2 รับผิดชอบต่อผู้อื่น	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอนความสามารถในการทำงานเป็นทีม	2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน	3.1 เข้าใจถึงความสามารถของสมาชิกในทีมที่แตกต่างกัน		
σ	0.36	0.31	0.51	0.50	0.49	0.42	1.38	
μ รายด้าน	2.88		2.46		2.29			
σ รายด้าน	0.03		0.10		0.10			
μ รวม	2.54							
σ รวม	0.30							

จากตาราง พบว่าความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้วิชาออกก็โดยใช้เทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ ดี ค่าเฉลี่ย ($\mu = 15.25$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($\sigma = 1.38$) ซึ่งคนที่ได้คะแนนน้อยที่สุด 13 คะแนน อยู่ในระดับ ดี ได้แก่ เลขที่ 8,11,12 และ 17 ซึ่งคนที่ได้คะแนนมากที่สุด 18 คะแนน อยู่ในระดับ ดี ได้แก่เลขที่ 1

ตารางที่ 36 ผลการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยความสามารถในการทำงานเป็นทีมในภาพรวมจำแนกตาม
ครั้งของการวัด

ด้าน ที่	หัวข้อประเมิน	รายละเอียด (คะแนนเต็ม 3 คะแนน)	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	
			μ	σ	μ	σ	μ	σ
1	ด้านการเป็นสมาชิกทีม ที่ดีและมีภาวะผู้นำ	1.1 กล้าแสดงความคิดเห็น ของตนเอง	1.04	0.19	2.04	0.51	2.86	0.36
		1.2 รับฟังความคิดเห็น ของผู้อื่น	1.18	0.39	2.25	0.52	2.89	0.31
2	ด้านกระบวนการทำงาน แบบร่วมมือรวมพลัง	2.1 ร่วมวางแผนขั้นตอน ความสามารถในการทำงาน เป็นทีม	1.00	0.00	2.07	0.38	2.54	0.51
		2.2 ตัดสินใจร่วมกันในทีมได้	1.00	0.00	1.93	0.47	2.39	0.50
3	ด้านการสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีและ การจัดการความขัดแย้ง	3.1 เข้าใจถึงความสามารถ ของสมาชิกในทีมที่แตกต่าง กัน	1.00	0.00	1.89	0.42	2.36	0.49
		3.2 มีทักษะพื้นฐานการแก้ไข ความขัดแย้ง	1.00	0.00	1.64	0.49	2.21	0.42
รวม			6.21	0.42	11.82	1.59	15.25	1.38
ระดับความสามารถในการทำงานเป็นทีม			ปรับปรุง		พอใช้		ดี	



ภาคผนวก จ
ภาพการดำเนินการจัดการเรียนรู้

มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้
 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียน



ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายและสาธิต (การจัดการเรียนรู้) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนโดยใช้
 การอธิบายและสาธิต



ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (การจัดทีม) จัดทีมให้กับนักเรียนแบ่งกลุ่มแบบความสามารถและเพศ
 แต่ละทีมฝึกหัดตามแบบฝึก



ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (เกมและการแข่งขัน) แต่ละทีมแข่งขันโดยการทำกิจกรรมที่ทดสอบความรู้ความเข้าใจเช่นเกมง่ายๆเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ได้เรียนอาจมีการให้สะสมแต้มและทีมใดมีแต้มสะสมมากที่สุดจะได้รางวัล



ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป ร่วมกันสรุปความรู้รวมไปถึงผลของการทำกิจกรรม เรียนและทำกิจกรรม



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นางสาวภาวนา สลottedตะคุ

วุฒิการศึกษา

พ.ศ. 2559 สำเร็จการศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์
สาขาการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2563 ศึกษาต่อระดับปริญญาโท
สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

