ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย เพื่อสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต*

A BLENDED LEARNING PACKAGE USING AUTA AND GOAL-SETTING THEORIES TO ENHANCE SPORTS ETHICS AND SELF-MANAGEMENT OF UNDERGRADUATE STUDENTS

[1]มนัสวี แขดวง, รุ่งระวี สมะวรรธนะ และ สุธนะ ติงศภัทิย์

[1]Manatsawi Kaeduang, Rungrawee Samawathdana and Suthana Tingsabhat

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Faculty of Education Chulalongkorn University

[1]Corresponding Author's Email: mook120737@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยดุษฎีนิพนธ์เรื่อง ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายเพื่อสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและความสามารถการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต และ 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและความสามารถการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต โดยงานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย (2) แบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬา (3) แบบประเมินจริยธรรมการกีฬา และ (4) แบบประเมินความสามารถการจัดการตนเอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 163 มหาวิทยาลัย จำนวน 203,907 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตนักศึกษาปริญญาตรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และทำการจับคู่ (Matching) หรือการจัดบล็อค (Blocking) แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม สถิติที่ใช้เก็บข้อมูล คือ หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เปรียบเทียบค่าคะแนนค่าเฉลี่ยคะแนนโดยการทดสอบ t-test และวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ด้วยวิธีของ Pearson Correlation

ผลการวิจัยพบว่า 1. ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาและความสามารถในการจัดการตนเองกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. ค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬาและความรู้เกี่ยวกับความสามารถในการจัดการตนเองหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ3. ผลวิเคราะห์ปัจจัยทั่วไป

* Received April 20, 2024; Revised May 23, 2024; Accepted August 2, 2025

ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเองของกลุ่มทดลอง พบว่า มีตัวแปรเพศและระดับชั้นปีของนักศึกษาร่วมกันทำนายได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยระดับชั้นปีที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายมีอิทธิพลทางบวก ซึ่งตัวแปรทั้งสองสามารถอธิบายการผันแปรของพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเอง ได้ร้อยละ 57 และมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์เท่ากับ .32

คำสำคัญ: ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสาน; ทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย; ทฤษฎีอูต้า; ความสามารถในการจัดการตนเอง และจริยธรรมการกีฬา

ABSTRACT

This research article is part of the research dissertation on A Blended Learning Package Using AUTA and Goal-setting Theories to Enhance Sports Ethics and Self-management of Undergraduate Student. The purposes of this study were to 1. To create a blended learning package using AUTA theory together with goal-setting theory to enhance sports ethics and self-management abilities of undergraduate students and 2. To study the effectiveness of a blended learning package using AUTA theory together with goal-setting theory in promoting sports ethics and self-management abilities of undergraduatestudentst. This research is research and development. The research instruments were (1) a blended learning set using UTA theory along with goal-setting theory (2) a test to measure knowledge about sports ethics (3) a sports ethics assessment form and (4) Self-management ability assessment form. The population used in the research includes undergraduate students. 163 universities, 203,907 people the sample group used in the research included undergraduate students. A total of 40 people by simple random sampling and matching or blocking divided into experimental groups and control groups. The statistics used to collect data are to find the Mean, Standard Deviation and compare the mean scores by t-test and analyze the correlation coefficient using Pearson Correlation method.

The results showed that;

1. The mean scores of knowledge about sports ethics and self-management abilities in the experimental group were higher than those in the control group that received Normal learning management at statistical significance level of .05

2. The mean scores on sports ethics and knowledge about self-management ability after the experiment of the experimental group were higher than before the experiment at statistical significance level of .05

3. The results of the analysis of general factors affecting the behavior and self-management ability of the experimental group found that the variables gender and year level of the students were jointly predicted with statistical significance at the level of .05. While the

gender of the student have a negative influence both variables were able to explain 57% of the variation in self-management behavior and there is a standard error in forecasting equal to .32.

Keywords: Blended Learning Package; Goal Setting Theory; Auta Theory; Self-management Ability and Sports Ethics

บทนำ

คุณธรรมจริยธรรมในการกีฬาสิ่งที่สำคัญอย่างมากทั้งกับตัวนักกีฬา และผู้ชมกีฬา โดยนักกีฬาต้องการเอาชนะเพื่อชื่อเสียง งาน และรายได้ต่าง ๆ ที่ตามมา ทำให้มีประเด็นการเล่นไม่ยุติธรรม การใช้สารกระตุ้น การทำร้ายร่างกาย การใช้เทคนิคซ่อนการทำร้ายทีมตรงข้ามเพื่อตัดแรงกำลังของฝ่ายตรงข้าม การยั่วยุคู่แข่งให้โมโหจนไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ และในปัจจุบันมีการแข่งขันกีฬาอาชีพซึ่งพัฒนาจนกลายเป็นอุตสาหกรรมกีฬา ทำให้เกิดประเด็นปัญหาด้านคุณธรรมจริยธรรมในวงการกีฬา จากงานวิจัยของ พงษ์พิทยา สมุทรกลิ่น และอาชวิทธิ์ เจิงกลิ่นจันทน์ (2563); ธีร์ คันโททอง, นิฤมล หิรัญวิจิตรภรณ์ และหทัยกนก กวีกิจสุภัค (2566) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเข้าชมการแข่งขันกีฬาอาชีพที่เป็นที่นิยมอย่างฟุตบอลว่า ความเชื่อมั่นในการดูแลความปลอดภัยในการเข้าชมเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากปัญหาการยั่วยุคู่แข่งที่เป็นวิธีทั้งนักกีฬาและแฟนกีฬาที่เป็นผู้เชียร์ทีมของตนเองนำมาใช้มากที่สุด เพราะทำได้ง่าย ให้ผลลัพธ์คุ้มกับการเสี่ยงต่อบทลงโทษที่ตามมา เพราะโดยส่วนใหญ่เป็นคำตักเตือนจากผู้ตัดสิน ซึ่งแฟนกีฬาก็มีการนำแนวทางนี้ไปใช้เช่นกัน โดยเฉพาะในช่วงที่ตนเองเป็นเจ้าบ้าน หลายครั้งมีการยั่วยุฝ่ายตรงข้ามถึงขั้นการเหยียดผิว เหยียดเชื้อชาติ และหลายครั้งที่ฝ่ายถูกกระทำโกรธจนขาดสติใช้ความรุนแรงโต้ตอบ อาทิเช่น การขว้างปาขวดน้ำ สิ่งของลงสนามใส่ผู้เล่นกีฬาและผู้ตัดสินกีฬาเมื่อไม่พอใจกับการเล่นหรือการตัดสินของกรรมการในสนาม เป็นต้น โดยปัญหาเหล่านี้นำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวทั้งวาจาและการกระทำกระทั่งติดเป็นนิสัยไปใช้ในการทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน ดังนั้นการพัฒนามนุษย์และบุคลากรทางกีฬาให้มีคุณภาพนั้น ไม่ใช่แค่เก่งในทักษะกีฬา แต่การเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ต้องเป็นผู้มีคุณธรรมจริยธรรมสามารถควบคุมจัดการตนเองได้

จากการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักศึกษาของสรพงษ์ ศรีบุญไทยและคณะ (2565) พบว่าสภาพปัญหาเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และ Arshad and Khanam (2023) ยังกล่าวอีกว่าจะมีแนวโน้มวิกฤตพฤติกรรมทางจริยธรรมและศีลธรรมเพิ่มขึ้นอีกเรื่อย ๆ ยิ่งกว่านั้นภัทรนันท์ สุรชาตรีและแสงจิตต์ ไต่แสง (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเพิ่มพูนคุณธรรมจริยธรรมในนักศึกษา พบว่านักศึกษาหรือเยาวชน 4.0 คือ รากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศ ดังนั้นการส่งเสริมศักยภาพของนักศึกษาในด้านคุณธรรมและจริยธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องปลูกฝังให้นักศึกษาได้ตระหนักรู้ โดยเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมเพื่อเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ปรับทัศนคติแนวคิดที่แตกต่างออกไปบนพื้นฐานของหลักคุณธรรมจริยธรรมและความถูกต้องให้เป็นไปตามทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดคุณลักษณะของเยาวชนในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นการปลูกฝังจริยธรรมการกีฬาให้แก่นักศึกษาและเยาวชนจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน เพื่อให้รับรู้ แยกแยะผิดชอบได้ตามกรอบของคุณธรรมศีลธรรม นำไปสู่การปฏิบัติที่เหมาะสมคือจริธรรม และนอกจากการปลูกฝังจริยธรรมการกีฬาแล้ว ยังมีอีกทักษะที่สำคัญมากในโลกปัจจุบัน คือ ความสามารถ

ในการจัดการตนเอง ซึ่งเป็นความฉลาดทางอารมณ์) Emotional Intelligence) โดยเริ่มต้นจากการตระหนักรู้ในตนเอง) Self-awareness) และเมื่อรู้เท่าทันตนเองแล้วจึงจะสามารถจัดการตนเอง) Self-management) ได้

โดยการจัดการตนเองเป็นการที่บุคคลเจอเหตุการณ์หรืออยู่ในสภาวะที่ทุกอย่างไม่ได้เป็นไปตามที่บุคคลนั้นต้องการ แต่บุคคลนั้นยังสามารถบริหารจัดการกับตนเองได้ จัดการความเครียด ความโกรธ ความตื่นเต้น และมีพลังบวกแม้ในสถานการณ์ที่เลวร้าย การจัดการตนเองช่วยให้กลับมาเริ่มต้นใหม่ได้ แม้จะเจอเรื่องราวที่อาจจะรุนแรงมากระทบ (อัจศรา ประเสริฐสิน, 2561; ธันยพร จารุไพศาล, 2564; วิรงค์รอง ชมภูมิ่ง, 2564) นอกจากนี้ความสามารถในการจัดการตนเองยังส่งผลต่อการปฏิบัติงาน ดังการวิจัยของปาณณัฐสุข ศิริวัฒน์ (2560) พบว่าการกำกับตนเองส่งผลทางบวกต่อการจัดการตนเอง การจัดการตนเองส่งผลทางบวกต่อประสิทธิผลของการปฏิบัติงาน และพบว่าการจัดการตนเองได้นั้นส่งผลต่อการประสบความสำเร็จ (วิรงค์รอง ชมภูมิ่ง, 2564) ดังนั้นความสามารถในการจัดการตนเองจึงเป็นอีกหนึ่งทักษะที่นักศึกษาทุกคนพึงมี เพื่อนำมาใช้พัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน ดังที่กรรณิการ์ แสนสุภา และนเรศ กันธะวงค์ (2564) สรุปไว้ว่าบุคคลที่สามารถจัดการตนเองได้บุคคลนั้นจะแสดงออกถึงพฤติกรรมที่พร้อมจะเผชิญหน้าแทนการหลีกหนีปัญหา เพราะการรู้จักตนเองเป็นอย่างดี โดยเฉพาะด้านความสามารถเฉพาะและจุดแข็งที่จะนำไปสู่การนำไปใช้พัฒนาตนเองแทนการลดคุณค่าตนเอง ทำให้สามารถจัดการตนเองของนักศึกษาเกิดเป็นบทเรียนแห่งการเรียนรู้ที่จะนำพาไปสู่การเปลี่ยนแปลงตนเอง และสร้างความสุขที่ยั่งยืนโดยผ่านกระบวนการประเมินตนเอง การตั้งเป้าหมาย การกำกับตนเอง และการประมาณตนเอง ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญของการจัดการตนเองที่มีประสิทธิภาพ โดยสามารถปลูกฝังให้กับนักศึกษาได้จากการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าในเรื่องของการนำเทคโนโลยีและการเรียนแบบออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลามาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบสนองพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษายุคใหม่

ทั้งนี้นวัตกรรมการศึกษาเป็นการนำแนวคิด วิธีการปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุง ดัดแปลงให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับการนำมาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหา เพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผล (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2565) และก่อให้เกิดความสำเร็จสูงสุดแก่การเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ โดยการดัดแปลงให้นำสมัยขึ้นหรือสร้างสิ่งใหม่ด้วยกลยุทธ์การสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ (Thompson, 2023) เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและแก้ปัญหาทั้งในปัจจุบันและอนาคต (สุกัญญา แช่มช้อย, 2565) ซึ่งการพัฒนานวัตกรรมชุดการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งทางเลือกในการเรียนของยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศเกิดฝุ่น PM 2.5 รวมถึงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคอุบัติใหม่อย่างโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ที่ผ่านมา ส่งผลการการศึกษาและการเรียนรู้หยุดชะงัก ซึ่งอาจมีผลต่อคุณภาพการศึกษาในระยะยาว ทำให้มีการปรับรูปแบบการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ และเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในทุกพื้นที่และทุกเวลา ชุดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานจึงเป็นการนำรวมรวมแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ที่เข้าถึงง่ายและมีความสมบูรณ์ในตัวเอง กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย สามารถทำแบบฝึกหัด กิจกรรมการเรียนรู้ และทำแบบทดสอบเพื่อวัดประเมินผลการเรียนรู้ได้ในชุดการเรียนรู้ ทั้งนี้การเรียนรู้ผ่านการพัฒนาชุดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานในยุคดิจิทัล ผู้เรียนจะต้องมีความมุ่งมั่นตั้งใจ และความรับผิดชอบที่จะศึกษาเรียนรู้ตัวตนเอง เพื่อจะทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบให้ประสบผลสำเร็จ โดยชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย

วัตถุประสงค์การวิจัย (objective of this research)

1. เพื่อสร้างชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและความสามารถการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและความสามารถการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต โดย

2.1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬา และความสามารถการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต ก่อนและหลังการทดลองของนักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมชุดการเรียนรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2.2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬา และการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิตระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methodology)

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบ การวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายเพื่อสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต

ขั้นตอนที่ 1 ร่างชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดความรู้จริยธรรมการกีฬา โดยประกอบด้วยเนื้อหา 4 สาระสำคัญ ดังนี้ (1.1) ความซื่อสัตย์และระเบียบวินัยของการเป็นนักกีฬาที่ดี (1.2) ปัญหาจริยธรรมในวงการกีฬาการใช้สารต้องห้ามและกรณีศึกษาการใช้สารต้องห้าม (1.3) ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคมในการกีฬา และ (1.4) ความรุนแรงของแฟนกีฬาและในเกมการแข่งขันกีฬา 2) แบบประเมินจริยธรรมการกีฬา และ3) แบบประเมินความสามารถการจัดการตนเอง

โดยตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ โดยผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ ด้านสาขาวิชาพลศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 5 ท่านพิจารณาตัดสินใจ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่คำนวณได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ถือว่าเป็นแบบประเมินการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม จากการวิเคราะห์ที่ได้ค่าความสอดคล้องผลการพิจารณาระหว่าง 0.60-1.00 จึงถือว่ามีความเหมาะสม (วรรณี แกมเกตุ, 2549) โดยผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องของชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย เท่ากับ 1.00

ระยะที่ 2 การทดลองใช้และประเมินผลการใช้ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายเพื่อสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬาและการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต

ขั้นตอนที่ 3 การนำชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายไปทดลองใช้ โดยการวิจัยกึ่งทดลอง โดยมีการกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัว ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาบัณฑิต จำนวนทั้งสิ้น 1,782,143 คน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม; ออนไลน์, 2566)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตนักศึกษาปริญญาตรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ปีการศึกษา 2566 จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และทำการจับคู่ (Matching) หรือการจัดบล็อค (Blocking) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลการทดลองใช้ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบประเมินก่อนและหลังการทดลองแบบ Non-Randomized Control-Group Pretest Posttest Design เพื่อศึกษาผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬาและความสามารถในการจัดการตนเองหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายและเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬาและความสามารถในการจัดการตนเองระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

สถิติที่ใช้เก็บข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เปรียบเทียบค่าคะแนนค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬาและแบบประเมินการจัดการตนเองโดยการทดสอบ t-test (Paired Sample t-test and t-test Independent) และใช้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาโดยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ด้วยวิธีของ Pearson Correlation

สรุปผลการวิจัย (Research Result)

สรุปผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสร้างเสริมจริยธรรมการกีฬา

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬา		Mean	จำนวน (N)	SD	t	*p*
กลุ่มควบคุม	**ก่อนเรียน**	23.25	20	2.57	1.224	**0.236**
	หลังเรียน	24.75		3.89		
กลุ่มทดลอง	**ก่อนเรียน**	23.50	20	2.76	3.560	**0.002***
	หลังเรียน	27.35		3.09		

*$p \leq .05$

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬา สรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (Mean) ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง เท่ากับ 23.25 และ 24.75 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.57

และ3.89 ตามลำดับ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แต่ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนกลุ่มกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬา (Mean) ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง เท่ากับ 23.50 และ 27.35 ตามลำดับ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.76 และ3.09 ตามลำดับ ซึ่งค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

		N	Mean	SD	t	*p*
ก่อนการทดลอง	**กลุ่มควบคุม**	20	23.25	2.57	0.296	**0.769**
	กลุ่มทดลอง	20	23.50	2.76		
หลังการทดลอง	**กลุ่มควบคุม**	20	24.75	3.89	2.337	**0.025***
	กลุ่มทดลอง	20	27.35	3.10		

*$p \leq .05$

จากตารางที่ 2 ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ก่อนการทดลองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการกีฬาระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนกลุ่มทดลอง (Mean) เท่ากับ 27.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 3.10 และกลุ่มควบคุม (Mean) เท่ากับ 24.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 2.76 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ตารางแสดงผลค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความสามารถการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ค่าเฉลี่ยคะแนน พฤติกรรมความสามารถการจัดการตนเอง	**หลังเรียน**				**ผลการประเมิน**	
	กลุ่มควบคุม		**กลุ่มทดลอง**		**ระดับคุณภาพหลังการทดลอง**	
	Mean	**SD**	**Mean**	**SD**	**กลุ่มควบคุม**	**กลุ่มทดลอง**
ด้านการตั้งเป้าหมาย	4.38	0.68	4.55	0.58	มาก	มากที่สุด
ด้านการบริหารเวลา	4.22	0.68	4.47	0.63	มาก	มาก
ด้านการปรับตัว	4.63	0.60	4.71	0.52	มากที่สุด	มากที่สุด
ด้านความน่าเชื่อถือ	4.58	0.60	4.55	0.63	มากที่สุด	มากที่สุด
ด้านการประเมินตนเอง	4.41	0.67	4.53	0.63	มาก	มากที่สุด

สรุปรวม	**4.44**	**0.72**	**4.56**	**0.60**	**มาก**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 ผลค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความสามารถการจัดการตนเองหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย

มากที่สุดคือด้าน ด้านการปรับตัว (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.71) รองลงมา คือ ด้านการประเมินตนเอง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56) ด้านความน่าเชื่อถือและด้านการตั้งเป้าหมาย (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.55) ด้านการบริหารเวลา (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47) ตามลำดับ และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความสามารถการจัดการตนเองก่อนการทดลองมากที่สุดคือด้านการปรับตัว (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.63) รองลงมา คือ ด้านความน่าเชื่อถือ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.58) ด้านการประเมินตนเอง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.44) ด้านการตั้งเป้าหมาย (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38) และบริหารเวลา (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22) ตามลำดับ โดยค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความสามารถการจัดการตนเองทุกด้านของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

โดยค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมความสามารถการจัดการตนเองหลังการทดลองทุกด้านของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ยกเว้นด้านด้านความน่าเชื่อถือ ที่กลุ่มควบคุมสูงกว่ากลุ่มทดลอง (4.58 และ4.55 ตามลำดับ)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ปัจจัยส่วนบุคคลด้านความสามารถในการจัดการตนเองและจริยธรรมการกีฬา

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ปัจจัยส่วนบุคคลด้านความสามารถในการจัดการตนเอง

ปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มทดลอง	เพศ	ชั้นปี	ประสบการณ์ด้านกีฬา	ความถี่การเล่นกีฬา	ความสามารถในการจัดการตนเอง
	1.00				
เพศ	-.276	1.00			
ชั้นปี	.328	-.490*	1.00		
ประสบการณ์ด้านกีฬา	.273	-.103	.492*	1.00	
ความถี่การเล่นกีฬา	-.466*	.505*	-.229	-.306	1.00
ความสามารถในการจัดการตนเอง	.240	.037	-.118	-.327	.269

*$p \leq .05$

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ด้วยวิธีของ Pearson Correlation พบว่า ส่วนใหญ่มีค่าไม่เกิน .80 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ที่ -.490 ถึง .505 แสดงว่า ปัจจัยส่วนบุคคลของนักศึกษามีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำทำให้ไม่เกิดปัญหา multicollinearity (เกณฑ์ของ Stevens (1996) ค่า r ไม่เกิน .80) จึงทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเองของกลุ่มทดลองและปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้เกี่ยวกับความสามารถในการจัดการตนเองของกลุ่มทดลองในขั้นต่อไปได้

ตารางที่ 5 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเองของกลุ่มทดลอง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเอง		B	S.E.	Beta	t	*p*
กลุ่มทดลอง	**ค่าคงที่ (Constant)**	3.701	.418		8.848	.000

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเอง	B	S.E.	Beta	t	*p*
เพศ	-.179	.081	-.439	-2.203	.045*
ชั้นปี	.385	.138	.552	2.799	.014*
ไม่เคย	.097	.283	.071	.341	.738
3-5 ครั้งต่อสัปดาห์	.236	.209	.289	1.132	.277
ทุกวัน	-.315	.245	-.276	-1.282	.221
R= .75, R^2 = .57, S.E.=.32					
F= 3.63, *p* =.03					

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเองของกลุ่มทดลอง พบว่า มีตัวแปรเพศและระดับชั้นปีของนักศึกษาร่วมกันทำนายได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยระดับชั้นปีที่เรียนด้วยชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายมีอิทธิพลทางบวก ในขณะที่เพศของนักศึกษา มีอิทธิพลทางลบ ซึ่งตัวแปรทั้งสองสามารถอธิบายการผันแปรของพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเอง ได้ร้อยละ 57 และมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์เท่ากับ .32 สามารถเขียนสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบได้ดังนี้

Y = 3.70 -.179 (เพศ) + .389 (ชั้นปี)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

จากผลการวิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจ แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ลักษณะหรือรูปแบบของชุดการเรียน ควรประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ คือ **1) ชื่อชุดการเรียนรู้** หมายถึง คำที่ตั้งขึ้นเพื่อใช้เรียกชุดการเรียนรู้นั้น **2) หลักการตามแนวคิดทฤษฎี**ที่เกี่ยวข้องโดยชุดกิจกรรมที่จะพัฒนาขึ้น **3) วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้** หมายถึง ผลที่ประสงค์ให้บรรลุตามเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้ **4) คำชี้แจงหรือคู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้** หมายถึง คำอธิบาย วิธีการประยุกต์ใช้ชุดการเรียนรู้ที่มีความชัดเจน **5) ระยะเวลาที่ใช้ชุดการเรียนรู้** หมายถึง จำนวนเวลาที่ใช้ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ **6) เนื้อหาสาระของชุดการเรียนรู้** หมายถึง ข้อมูลและประเด็นต่าง ๆ ในชุดกาเรียนรู้ที่กำหนดขึ้น ซึ่งเนื้อหาในชุดการเรียนรู้จะเกี่ยวข้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ การวางแผนและการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา **7) กิจกรรมประกอบการปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้** หมายถึง สิ่งใด ๆ ก็ตามเป็นเครื่องช่วยถ่ายทอดความรู้จากบทเรียนไปสู่ผู้เรียน ซึ่งจะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำมาใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ได้ทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน ทั้ง On-line และ On-site โดยผู้สอนเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งและ **8) การประเมินผล** หมายถึง กระบวนการในการตัดสินคุณค่าให้กับสิ่งต่าง ๆ โดยนำผลที่ได้จากการวัดมาเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วทำการพิจารณาตัดสินว่าสิ่งนั้นมีคุณภาพในระดับใด สอดคล้องกับการวิจัยของ ปาริฉัตร ภู่ทอง 2558; สุวิมน ว่องวานิช และคณะ, 2560; ปราณี จงอนุรักษ, 2560 และเจริญขวัญ โรจนพงศ์สถาพร (2561)

ประเด็นที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนจริยธรรมการกีฬาและการจัดการตนเองของนักศึกษาปริญญาบัณฑิตกลุ่มทดลองที่ได้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้ทฤษฎีอูต้าร่วมกับทฤษฎีการตั้งเป้าหมายสูงกว่านักศึกษาปริญญาบัณฑิตที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของพีชาณิ

กา เพชรสังข์และคณะ (2564) สรุปไว้ว่าการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ คิดและเชื่อในความสามารถและความพยายามของตนเอง วางแผนเพื่อดำเนินการ ทำตามแผนอย่างมุ่งมั่น และประเมินและสะท้อนคิดออกมาจะส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้เรียน ให้เกิดผลสัมฤทธิ์และพฤติกรรมที่ดีขึ้น และ Midwest Comprehensive Center (2018) ยังกล่าวไว้อีกว่าการตั้งเป้าหมายเป็นพื้นที่ความสามารถที่ต้องการสำหรับนักศึกษาเพื่อช่วยกระตุ้นทักษะการเรียนรู้เพื่อเรียนรู้ นอกจากนี้การตั้งเป้าหมายช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน ช่วยเสริมสร้างการควบคุมตนเอง และผู้เรียนสามารถใช้การตั้งเป้าหมายเป็นเครื่องมือสร้างแรงบันดาลใจที่มีประสิทธิภาพซึ่งก่อให้เกิดคุณลักษณะเชิงบวกรวมถึงแรงจูงใจภายในภาพลักษณ์เชิงบวกและผลการเรียน (Cheng, 2023)

ประเด็นที่ 3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทั่วไปกับจริยธรรมการกีฬาและความสามารถในการจัดการตนเอง พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความสามารถในการจัดการตนเองมีตัวแปรเพศและระดับชั้นปีของนักศึกษา สอดคล้องกับศิริลักษณ์ ช่วงมี (2566) สรุปได้ว่าเพศและอายุมีส่วนเกี่ยวข้องกับการกำกับและจัดการตนเอง และการแสดงพฤติกรรมของตนเอง นอกจากนี้ปาณณัฐสุข ศิริวัฒน์ (2560) มีการศึกษาวิจัยสรุปได้การจัดการตนเองส่งผลทางบวกต่อประสิทธิผลของการปฏิบัติงาน และพบว่าการจัดการตนเองได้นั้นส่งผลต่อการประสบความสำเร็จ (วิรงค์รอง ชมภูมิ่ง, 2564) ดังนั้นความสามารถในการจัดการตนเองจึงเป็นอีกหนึ่งทักษะที่นักศึกษาทุกคนพึงมี เพื่อนำมาใช้พัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน ดังที่กรรณิการ์ แสนสุภา และนเรศ กันธะวงค์ (2564) สรุปไว้ว่าบุคคลที่สามารถจัดการตนเองได้บุคคลนั้นจะแสดงออกถึงพฤติกรรมที่พร้อมจะเผชิญหน้าแทนการหลีกหนีปัญหา

องค์ความรู้วิจัย

นวัตกรรมการศึกษา เป็นการนำแนวคิด วิธีการปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับการพัฒนา ปรับปรุงดัดแปลงให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับการนำมาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหา เพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผล (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2565) และก่อให้เกิดความสำเร็จสูงสุดแก่การเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ โดยการดัดแปลงให้นำสมัยขึ้นหรือสร้างสิ่งใหม่ด้วยกลยุทธ์การสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ (Thompson, 2023) เพื่อตอบสนองต่อความต้องการและแก้ปัญหาทั้งในปัจจุบันและอนาคต (สุกัญญา แช่มช้อย, 2565)

จากการวิเคราะห์ประเภทของนวัตกรรมการศึกษา (Kelsey Miller, 2017; Daniel Zapel, 2018; เอกนฤน บางท่าไม้, 2560; จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์, 2562; นวชล สมบูรณ์สิน, 2564 และสุกัญญา แช่มช้อย, 2565) ผู้วิจัยสรุปได้ว่านวัตกรรมการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่ 1 นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ และ/หรือสื่อการเรียนการสอน หมายถึง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่หรือการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ ให้ตอบสนองกับความต้องการและแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยอยู่ในรูปแบบสื่อ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมถึงหลักสูตรที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการ ได้แก่ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) มัลติมีเดีย (Multimedia) การประชุมทางไกล (Teleconference) ชุดการสอน (Instructional Module) ชุดการเรียนรู้ (Learning Package) เป็นต้น

ประเภทที่ 2 นวัตกรรมกระบวนการ หมายถึง วิธีการสอนหรือเทคนิคแนวทางการสอนใหม่ ๆ ที่ผู้บริหารหรือครูเป็นผู้ประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ

ประเภทที่ 3 นวัตกรรมการบริการ และ/หรือการจัดการ หมายถึง นวัตกรรมที่ผู้บริหารสถานศึกษาคิดค้นวิธีการ แนวทางการบริหารจัดการศึกษาใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการงาน โดยจะมีลักษณะเป็นแนวทาง แผนงาน นโยบาย

โดยจากการสังเคราะห์ประเภทของนวัตกรรมการศึกษาที่ พบว่าประเภทนวัตกรรมการศึกษาประเภทที่ 1 คือ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ และ/หรือสื่อการเรียนการสอน มีความสอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมชุดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาบทเรียน ทบทวนและ/หรือติดตาม ทำแบบฝึกหัด และประเมินผลการทดสอบก่อน/หลังเรียนได้ด้วยตนเอง

ชุดการสอนหรือชุดการเรียนมาจากคำว่า Instructional Package หรือ Learning Package เดิมใช้คำว่าชุดการสอนเพราะเป็นสื่อที่ครูนำมาใช้ประกอบการสอน แต่ต่อมาแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ส่งผลให้นักการศึกษาเปลี่ยนมาใช้คำว่าชุดการเรียนรู้แทนหรือในบางครั้งเรียกรวมกันว่าชุดการเรียนการสอน เพราะการเรียนรู้เป็นกิจกรรมของนักเรียน และการสอนเป็นกิจกรรมของครู ซึ่งชุดการเรียนจัดเป็นสื่อการสอนหนึ่งที่นำเอาเนื้อหาวิชามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ (เยาวนา สิทธิเชนทร์ม, 2560) และการเรียนรู้เป็นหน่วยย่อย ๆ (เกษณี เตชพาหพงษ์, 2562) โดยผู้สอนจะเป็นผู้ค่อยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ (เจริญขวัญ โรจนพงศ์สถาพร, 2561) เป็นสื่อที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนสำหรับครูและช่วยในการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบออนไลน์นอกห้องเรียนของผู้เรียน ซึ่งชุดการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท โดยชุดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานเป็นชุดเอกสารที่เป็นได้ทั้งเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ และ/หรือเอกสารสิ่งพิมพ์ ที่นำมาใช้เป็นสื่อประสมเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ทางพลศึกษาที่มีความสมบูรณ์ในตัวเองสามารถใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

แนวทางการพัฒนาชุดการเรียนรู้พลศึกษาแบบผสมผสานในยุคดิจิทัล

ผู้สอนต้องเข้าใจการนำแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ประกอบเป็นชุดการเรียนรู้ ซึ่งเริ่มจากที่ผู้สอนต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดการเรียนรู้ก่อน และนำไปจัดทำชุดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมให้มากที่สุดผ่านชุดการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะเป็นผู้ที่คอยให้คำชี้แนะ สร้างแรงจูงใจ และมีการเสริมแรงในการปฏิบัติกิจกรรม นอกจากนี้ควรให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้จากชุดการเรียนรู้ได้ตัวตนเอง สรุปได้ว่าชุดการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นชุดเอกสารที่เป็นได้ทั้งเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์ และหรือ เอกสารสิ่งพิมพ์ ที่นำมาใช้เป็นสื่อประสมเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง ซึ่งแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการนำมาพัฒนาชุดการเรียนรู้ ได้แก่

1. Google Classroom คือ บริการบนเว็บฟรีสำหรับสถานศึกษา องค์กรการกุศล และทุกคนที่มีบัญชี Google ส่วนบุคคล และ Classroom ยังช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนเชื่อมต่อถึงกันได้ง่าย ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ซึ่งผู้สอนระบุวันเวลาในการส่งงานหรือแบบฝึกหัดได้

2. Google From คือ เป็นบริการจากบริษัท Google ที่ใช้สร้างแบบสอบถามหรือรวบรวมข้อมูลอื่น ๆ ทางออนไลน์ได้อย่างรวดเร็ว สามารถนามาประยุกต์ใช้ได้หลายกรณี เช่น การวางแผนการจัดงานต่าง ๆ การ

สำรวจความพึงพอใจหรือความเห็น การเก็บข้อมูลแทนการกรอกแบบฟอร์มกระดาษ การทำแบบทดสอบ การทำแบบสอบถามออนไลน์ เป็นต้น

3. Google Sites คือ โปรแกรมของ Google ที่ให้บริการสร้างเว็บไซต์ฟรี สามารถสร้างเว็บไซต์ได้ง่าย ปรับแต่งรูปลักษณ์ได้อย่างอิสระ และสามารถรวบรวมความหลากหลายของข้อมูลไว้ในที่เดียว เช่น วิดีโอ ปฏิทิน เอกสารต่างๆ สามารถนำมาแทรกในหน้าเว็บเพจได้ ซึ่งจุดเด่นของ Google Sites ได้แก่ การให้บริการฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย พื้นที่จัดเก็บข้อมูลไม่จำกัด มี Gadget มากมาย และขั้นตอนการใช้งานไม่ซับซ้อน

4. สื่อรูปภาพ คลิปเสียง คลิปวิดีโอต่าง ๆ จากแพลตฟอร์มเว็บไซต์ออนไลน์ ที่มีความเหมาะสมในการนำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น Youtube, Pixabay, Pexels, Videvo, Life of Vids, Mazwai, Vidsplay เป็นต้น

ทั้งนี้การนำแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ มาพัฒนาเป็นชุดการเรียนรู้ ผู้สอนจำเป็นต้องรู้และเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุดการเรียนรู้เพื่อให้ชุดการเรียนรู้มีสมบูรณ์ในตัวเองสามารถใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน จากการสังเคราะห์ขององค์ประกอบของชุดการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้ องค์ประกอบของชุดการเรียรู้ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ชื่อชุดการเรียนรู้ 2) หลักการตามแนวคิดทฤษฎี 3) วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ 4) คำชี้แจงหรือคู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ 5) ระยะเวลาที่ใช้ชุดการเรียนรู้ 6) เนื้อหาสาระของชุดการเรียนรู้ 7) กิจกรรมประกอบการปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ และ8) การประเมินผล

ขั้นตอนการพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบผสมผสาน

จากการสังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (พินิจ มีคำทอง, 2561; ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561 และจีรวรรณ เกิดร่วม, 2563) มีพบว่าประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ 1. เลือกหัวข้อ 2. กำหนดจุดประสงค์และเนื้อหา 3. กำหนดกิจกรรมการเรียรู้ 4. จัดทำสื่อและชุดการเรียนรู้ 5. หาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้ และ6. นำชุดการเรียนรู้ไปใช้

การประเมินชุดการเรียนรู้

การประเมินชุดการเรียนรู้ก่อนนำไปทดลองใช้จะต้องมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ จากการตรวจสอบความตรงซึ่งแบบออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1. ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เป็นคุณสมบัติของข้อคำถามที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดและเมื่อรวบรวมข้อคำถามทุกข้อเป็นเครื่องมือทั้งฉบับจะต้องวัดได้ครอบคลุมเนื้อหาและพฤติกรรมทั้งหมดที่ต้องการวัดด้วย 2. ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงตามทฤษฎีหรือแนวคิดของโครงสร้างที่ต้องการจะวัด 3. ความเที่ยงตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง (Criteria Relative Validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่าง โดยการประเมินชุดการเรียนรู้เป็นการวัดความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งผู้ประเมินคำนวณจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาสามารถทำได้ 2 วิธีคือ Content Validity Index (CVI) หรือ Index of Item-Objective Congruence (IOC)

ดังนั้นการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ควรพิจารณาจากรายการประเมินต่อไปนี้ 1) ด้านคำชี้แจง 2) ด้านคู่มือ 3) ด้านแผนการจัดการเรียนรู้ 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ 5) ด้านการประเมิน (พินิจ มีคำทอง, 2561;

ประภาศิริ ปราโมทย์, 2561; จีรวรรณ เกิดร่วม, 2563; กัญญารัตน์ เข็มเพ็ชร และคณะ, 2564; พูลผล ชาญวิรัตน์ และคณะ, 2564)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาตัวแปรหรือปัจจัยอื่นที่มีผลต่อจริยธรรมการกีฬาและความสามารถในการจัดการตนเอง

2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้เกิดทักษะจำเป็นในการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 โดยการศึกษาวิจัยและพัฒนาชุดการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ที่หลากหลายเพื่อสนองความต้องการ และก้าวทันเทคโนโลยีในอนาคต

บรรณานุกรม

กรรณิการ์ แสนสุภา และนเรศ กันธะวงค์. (2564). การจัดการตนเอง :ทักษะในการพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืน. *วารสารศิลปศาสตร์) วังนางเลิ้ง (มทร .พระนคร*, 1(1), 25-37.

กัญญารัตน์ เข็มเพ็ชร และคณะ. (2564). การสร้างชุดอุปกรณ์ช่วยฝึกทักษะเลย์-อัพ ในกีฬาบาสเกตบอลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์*, 5(1), 83-92.

เกษณี เตชพาหพงษ์. (2562). *ผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.* (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.

จิตติมา กุลประเสริฐรัตน์. (2562). *นวัตกรรมการศึกษา*. สืบค้น 31 พฤษภาคม 2566, จาก https://bit.ly/374guxv

จีรวรรณ เกิดร่วม. (2563). การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบสืบเสาะวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง. *วารสารชุมชนวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 14(1), 15-28.

เจริญขวัญ โรจนพงศ์สถาพร. (2561). *การพัฒนาชุดการเรียนตามแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้แบบเคลื่อนที่ (Mobile Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เลขยกกำลัง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยธนบุรี*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

ธีร์ คันโททอง นิฤมล หิรัญวิจิตรภรณ์ และหทัยกนก กวีกิจสุภัค (2566). เฮท สปีช ฮูลิแกน ฟุตบอล จากพื้นที่ออนไลน์สู่พื้นที่ออฟไลน์. *วารสารมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 1(1), 95-107

ประภาศิริ ปราโมทย์. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือควบคู่กับเกม เพื่อส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ทางคณิตศาสตร์*

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ปราณี จงอนุรักษ์ และคณะ. (2560). ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง บรรยากาศสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 15(1), 123-137.

ปาริฉัตร ภู่ทอง. (2559). การพัฒนาชุดการสอนสำหรับครูโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4MAT เรื่อง โครงสร้างและ หน้าที่ของพืช สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มโรงเรียนพัฒนาท่าจีน. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(3), 573-587.

ปาณณัฐสุข ศิริวัฒน์. (2560). ประสิทธิผลของการปฏิบัติงานในการใช้แอปพลิเคชั่น CIS Web: กรณีศึกษาการประปานครหลวง. *วารสารระบบสารสนเทศด้านธุรกิจ) JISB), 3(3),* 19-32.

พงษ์พิทยา สมุทรกลิน และอาชวิทธิ์ เจิงกลิ่นจันทน (2563). พฤติกรรมการเข้าชมการแข่งขันฟุตบอลไทยลีก กรณีศึกษาสโมสร ทรู แบงค็อก ยูไนเต็ด. *วารสารวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ,* 21(3), 379-390

พินิจ มีคำทอง. (2561). เทคนิคการวิเคราะห์สภาพการพัฒนาเพื่อการวางแผนกลยุทธ์ของสถานศึกษา. *วารสารวิชาการและการวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 9(3), 111-120.

พูลผล ชาญวิรัตน์ และคณะ. (2564). การพัฒนาชุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ 4MAT ร่วมกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Cooperative Learning) เรื่อง ความปลอดภัยในชีวิต กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 11(2), 83-97.

ภัทรนันท์ สุรชาตรีและแสงจิตต์ ไต่แสง. (2565). นักศึกษา 4.0 กับการเพิ่มพูนคุณธรรมจริยธรรม (Student 4.0 with an Enrichment Morality and Ethics). *วารสารวิทยาการจัดการปริทัศน์,* 24(3), 223-236

เยาวนา สิทธิเชนทร์) .2560). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ เรื่องงานประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 1*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช/นนทบุรี.

วิรงค์รอง ชมภูมิ่ง. (2564). การทบทวนขอบเขตงานวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการบริหารเวลา ของนักศึกษาพยาบาลในประเทศไทย. *ราชาวดีสาร วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุรินทร์,* 11(1), 81-90.

ศิริลักษณ์ ช่วงมี. (2566). ผลของโปรแกรมการจัดการตนเองต่อความรู้ พฤติกรรม และระดับความดันโลหิตของผู้ป่วย โรคความดันโลหิตสูงที่ควบคุมความดันโลหิตไม่ได้ เขตพื้นที่โรงพยาบาลสทิงพระ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา. *วารสารอนามัยสิ่งแวดล้อม และสุขภาพชุมชน, 8(3),* 738-748

สรพงษ์ ศรีบุญไทยและคณะ. (2565). การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยคริสเตียน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์*, 8(2), 296-313

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2565). *นวัตกรรมทางการศึกษา Educational Innovation*. (ออนไลน์); สืบค้นเมื่อ 1 มิถุนายน 2566 จาก https://elearning.sesaoskt.go.th

สำนักงานปลัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2565). *นักศึกษารวม ปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 1 ใน สถาบันอุดมศึกษาทั้งหมด จำแนกตาม สถาบัน/กลุ่มสถาบัน/เพศ/ระดับการศึกษา*. สืบค้น 9 พฤษภาคม 2566 , จากhttps://info.mhesi.go.th/stat_std_all.php?search_year=2565&download=7249&file_id=202303280919.xlsx

สุกัญญา แช่มช้อย. (2565). *การบริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรุ่นเยาว์.* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิมล ว่องวานิช. (2560). *การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน*. (พิมพ์ครั้งที่ 19).กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อัจศรา ประเสริฐสิน และคณะ. (2561). แนวคิดและพฤติกรรมบ่งชี้ในเรื่องการจัดการตนเองอย่างสร้างสรรค์. *Journal of Health Education,* 41(2), 18-30.

เอกนฤน บางท่าไม้. (2560). สภาพปัญหาและแนวทางส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสารเพื่อการศึกษาสำหรับสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานครปฐม เขต 2. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร*, 9(1), 403-406

Daniel Zapel. (2018). *What types of innovation are there?*. Retrieved on 3 June 2023 from http://www.lead-innovation.com/english-blog/types-ofinnovation

Kelsey Miller. (2017). *3 types of innovation chhanging the future of business.* Retrieved on 3 June 2023 from https://www.northeastern.edu/ graduate/blog/types-of-innovation/

Midwest Comprehensive Center. (2018). *Student Goal Setting: An Evidence-Based Practice.* Retrieved from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED589978.pdf

Sam Thompson. (2023). *What Is Innovation in Education and Why It's Important?*. Retrieved June 1, 2023, From https://corp.kaltura.com/blog/what-is-innovation-in-education/

Tehzeeb Arshad and Afifa Khanam. (2023). A Proposed Curriculum Model of Ethical and Moral Education for Secondary Schools in Pakistan. *Journal of Academic Research for Humanities*, 3(1), 1-12

Xiafang Cheng. (2023). Looking through goal theories in language learning: A review on goal setting and achievement goal theory. *Frontiers in Psychology*, 3, 1-7