

สภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ในกิจกรรมกีฬาเนตบอล*

SITUATIONS, PROBLEMS, AND NEEDS FOR PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT IN NETBALL

พัชรภา เกิดโคตรทรัพย์*, สาทิน ประจันบาน, อนันต์ มลารัตน์

Pacharapa Kerdphoksap*, Sathin Prachanban, Anan Malarat

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นครนายก ประเทศไทย

Faculty of Health and Physical Education, Srinakharinwirot University, Nakhon Nayok, Thailand

*Corresponding author E-mail; muudiamond1612@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอลจากโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอลเหมือนกัน แต่มีบริบทแตกต่างกัน ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยกลุ่มที่ศึกษาประกอบด้วย ผู้สอนที่เชี่ยวชาญการสอนกิจกรรมกีฬาเนตบอล จำนวน 4 คน และผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผ่านการเรียนกิจกรรมกีฬาเนตบอลมาแล้ว จำนวน 20 คนจาก 4 โรงเรียน ที่มีบริบทแตกต่างกัน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา การสรุปแบบอุปนัย และการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า โรงเรียนโดยส่วนใหญ่จัดการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน มีการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา การฝึกทักษะการรับ-ส่งลูก ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะการทำคะแนน และทักษะการเล่นทีม ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มีรูปแบบเดิมซ้ำ ๆ มีเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลที่ไม่ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียนบางส่วนต้องการให้เปลี่ยนแปลงรูปแบบของกิจกรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และต้องการสื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่ายสามารถนำกลับไปทบทวนด้วยตนเองได้ จากสิ่งที่พบบ่งชี้ว่า มีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอลให้มีเนื้อหาที่ครอบคลุม มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย น่าสนใจ มีสื่อการเรียนรู้ที่ง่ายต่อการจัดเก็บและนำกลับไปทบทวนได้ด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถพัฒนาผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างกันให้มีผลสัมฤทธิ์ และความสามารถในทักษะต่าง ๆ ที่ดีขึ้น และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

คำสำคัญ: สภาพปัจจุบัน, ปัญหา, ความต้องการจำเป็น, การจัดการเรียนรู้พลศึกษา, กิจกรรมกีฬาเนตบอล

Abstract

This research is survey research. The objective is to study the situations, problems, and needs for physical education learning management in netball. The participants consisted of four teachers with expertise in teaching netball and 20 secondary students with netball learning experience. The teachers and students, being from four schools with different contexts, were selected by purposive sampling. The research instrument was a semi-structured interview. The qualitative data was compared and analyzed using inductive content analysis. The result found

that most schools used a 5-step learning process; there were learning activities about the history of netball, receiving and passing ball skills, movement skills, shooting skills, and team skills. Those activities could not attract students' attention because they were redundant. There were criteria that did not cover learning objectives. Some students needed more attractive learning activities and easy-access learning media. It indicated that it was necessary to develop a physical education learning model for netball. The learning model should have (1) comprehensive content, (2) attractive modern learning activities, and (3) effective learning media. Comprehensive content consists of both knowledge and physical skills about netball. Effective learning media are easy to access, support students in reviewing the lesson by themselves, and improve academic achievement and physical skill in netball.

Keywords: Situations, Problems, Needs, Physical Education Learning Management, Netball

บทนำ

ท่ามกลางความซับซ้อนของสังคมในทุกมิติ เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีบทบาทช่วยให้การจัดการศึกษาเข้าถึงง่าย และมีความสะดวกมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้ในโลกแห่งการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของยุคปัจจุบัน จึงต้องเร่งปรับตัว (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2020) และเปลี่ยนวิธีการคิดเพื่อจัดการเรียนรู้ในบทบาทใหม่ เริ่มจากผู้สอนที่เปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้ความรู้กลายเป็นผู้ชี้แนะ หรือผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) คอยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มศักยภาพ และให้ผลสะท้อนกลับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ ผู้สอนต้องมีเป้าหมายการเรียนรู้ เพื่อกำหนดผลลัพธ์ การเรียนรู้ ที่ชัดเจน สามารถวัดและประเมินผลได้ ผู้สอนที่ดีต้องรู้จักเรียนรู้ และปรับตัว มีการแสวงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ ให้ทันกับยุคสมัย เหมือนเช่นกับ “ครู” ในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องปรับความคิด เปลี่ยนแปลงวิธีการ และประเมินการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สนองต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคของการแข่งขันที่เต็มไปด้วยศักยภาพของผู้เรียน (ประสาธต์ เนื่องเฉลิม, 2563)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าการพัฒนาผู้เรียนให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบันนั้น เป็นสิ่งสำคัญ วิชาพลศึกษาก็เป็นการศึกษาอีกแขนงหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยใช้กีฬาและกิจกรรมทางพลศึกษา ที่หลากหลายเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่าง ๆ (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2561) ในการเรียนรู้วิชาพลศึกษาผู้เรียนจะได้รับโอกาสให้เข้าร่วมกิจกรรม ทางกาย และกีฬาต่าง ๆ ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามศักยภาพด้านความเจริญเติบโต และพัฒนาการทางกาย ได้ปรับปรุงคุณภาพ และสมรรถภาพทางกาย เกิดการพัฒนาทักษะทางกลไกอย่างเต็มที่ ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญ ในการฝึกฝนตนเองตามกฎ กติกา และระเบียบวินัย ผ่านการแข่งขัน และการทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งได้รับประสบการณ์จริง ผ่านการลงมือทำจนเกิดความถนัด ความสนใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ยังจะช่วยส่งผลให้ผู้เรียน มีสมรรถภาพทางกายที่ดี และรักการออกกำลังกาย (นภาพรธรรม ปิ่นทอง และนัยนา บุพพวงษ์, 2565) สอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มีรูปแบบที่หลากหลาย ต่อเนื่อง เหมาะสมกับระดับความสามารถ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ทั้งความรู้ และทักษะที่จำเป็น มุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เข้าใจธรรมชาติและชีวิต รู้จักและเข้าใจตนเอง เห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล เป็นกิจกรรมหนึ่งในรายวิชาพลศึกษา กิจกรรมดังกล่าวจึงช่วยส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว และการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

และการแก้ปัญหาให้แก่ผู้เรียนด้วย กีฬานาเนตบอล เป็นกีฬาสำหรับผู้หญิง จัดอยู่ในกีฬาประเภททีม พัฒนามาจาก กีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันจะประกอบไปด้วยผู้เล่น 2 ทีม ทีมละ 7 คน หรือ 7 ตำแหน่ง โดยแต่ละตำแหน่ง จะมีพื้นที่รับผิดชอบแตกต่างกันไป และไม่อนุญาตให้ผู้เล่นเข้าปะทะหรือรบกวน ขณะที่ผู้เล่นทีมตรงข้ามกำลังเล่น บอลอยู่ ไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ และที่สำคัญที่สุดในกีฬานาเนตบอล คือ การเคลื่อนที่ เพราะถ้าเมื่อใดก็ตามที่ เคลื่อนที่หรือลงเท้าผิดจังหวะ จะทำให้เสียการครองบอลทันที และจะเปลี่ยนจากฝ่ายรุกเป็นฝ่ายรับ ทำให้มีโอกาส เสียแต้มสูง (สำนักข่าวไทย, 2565) ดังนั้น การเล่นกีฬานาเนตบอล มีทักษะเฉพาะที่ต้องทำความเข้าใจก่อนการเล่นอยู่ หลายทักษะ เช่น ทักษะการรับ-ส่งบอล ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทักษะการทำคะแนน เป็นต้น โดยทักษะ ที่กล่าวมานี้ ต้องผ่านการฝึกซ้อม และการทบทวน เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ และทักษะต่าง ๆ ผู้วิจัย ซึ่งอยู่ในฐานะผู้สอนวิชาพลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอลนั้น จึงมีความสนใจ ต้องการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอลตามทัศนะผู้สอน และผู้เรียน

การวิจัยครั้งนี้ จึงมุ่งเน้นศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอล จากโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการพัฒนา และสร้าง รูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอลที่แตกต่าง หลากหลาย และน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็น ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอล จากโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอลเหมือนกัน แต่มีบริบทแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เก็บข้อมูลจากโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนรู้ วิชาพลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอลอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 5 ปี มีรายละเอียดในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

กลุ่มที่ศึกษา ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย ผู้สอนวิชาพลศึกษา ที่สอนกิจกรรมกีฬานาเนตบอลในระดับมัธยมศึกษาไม่ต่ำกว่า 5 ปี ติดต่อกัน โรงเรียนละ 1 คน รวมทั้งหมด 4 คน และผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาที่ผ่านการเรียนวิชาพลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอลมาแล้ว 1 ภาคเรียน โรงเรียนละ 5 คน รวมทั้งหมด 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ที่มีข้อความเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรม กีฬานาเนตบอล เครื่องมือนี้นี้กล่าว ผ่านการตรวจสอบคุณภาพในด้านความเที่ยงตรง และความครอบคลุมของ ประเด็นคำถาม จากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้พลศึกษา และการวัดและประเมินผลพลศึกษา จำนวน 3 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ฉบับ ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และปัญหาของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ในกิจกรรมกีฬานาเนตบอล ตามทัศนะผู้สอน โดยใช้การสัมภาษณ์แบบบุคคล (Personal interview)

2. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเกี่ยวกับสภาพปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นของการจัดการ เรียนรู้ พลศึกษาในกิจกรรมกีฬานาเนตบอล ตามทัศนะผู้เรียน โดยใช้การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group interview)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดทำหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่เป็น กรณีศึกษาพร้อมทั้งขอความร่วมมือในการเข้าสัมภาษณ์ผู้สอน และผู้เรียน

2. นัดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการสัมภาษณ์ผู้สอน และผู้เรียน ในโรงเรียนที่เป็นกรณีศึกษา



3. ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้สอนและผู้เรียน แล้วตรวจสอบความครบถ้วนในการตอบแบบสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลและเนื้อหาที่สมบูรณ์ และนำไปสังเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ จะถูกนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis) โดยใช้การสรุปแบบอุปนัย (Analytic Induction) และการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparative) เพื่อนำข้อมูลเอกสาร และแบบสัมภาษณ์ มาสังเคราะห์ ตีความและสร้างข้อค้นพบของงานวิจัย

ผลการวิจัย

ในการนำเสนอสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล ผู้วิจัยแบ่งรายละเอียดออกเป็น 2 ประเด็น คือ ข้อมูลตามทัศนะของผู้สอนวิชาพลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล และข้อมูลตามทัศนะของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนวิชาพลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล ดังนี้

1. สภาพปัจจุบัน และปัญหา การจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล ตามทัศนะของผู้สอนวิชาพลศึกษา แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1.1 ด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ทั้ง 4 โรงเรียน มีการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ด้านจิตพิสัย เป็นด้านที่มีน้ำหนักเท่ากันในทุกโรงเรียน แต่บางโรงเรียนจะให้น้ำหนักด้านพุทธิพิสัยมากกว่า คือ ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เรื่องกฎ กติกา และตำแหน่งการเล่นกีฬาเนตบอล บางโรงเรียนให้น้ำหนักด้านทักษะพิสัยมากกว่า โดยวัตถุประสงค์ที่กำหนดนั้น จะเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาเนตบอล เช่น ทักษะการรับ-ส่งบอล การทำคะแนน การเคลื่อนไหวพื้นฐาน รวมทั้งพัฒนาการทางด้านร่างกายของผู้เรียนในเรื่องของการทดสอบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ จากสภาพที่พบเจอจึงทำให้แต่ละโรงเรียน มีปัญหาที่แตกต่างกัน โรงเรียนที่เน้นด้านพุทธิพิสัย ผู้เรียนจะขาดการพัฒนาด้านทักษะการเล่นกีฬาเนตบอล โรงเรียนที่เน้นด้านทักษะพิสัย ผู้เรียนจะขาดการพัฒนาด้านความรู้เกี่ยวกับกฎ และกติกาของกีฬาเนตบอล

2. ด้านวัตถุประสงค์

2.1 ท่านมีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ในกิจกรรมกีฬาเนตบอลอย่างไร

1. นักเรียนมีความเข้าใจในตำแหน่งการเล่นทีม โดยเฉพาะตำแหน่งที่ตนเองเลือก
2. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายตามความเคลื่อนไหว สามารถเคลื่อนที่ในสนามได้คล่องแคล่ว
3. นักเรียนสามารถเล่นได้ตามกฎ กติกา และสามารถเล่นในทีมเป็นผู้ส่งและผู้รับที่ดี
4. นักเรียนพึงพอใจในการเล่น มีความสนุกสนาน และมีความสัมพันธ์ในทีม

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการจดบันทึกคำตอบของครูผู้สอนในด้านวัตถุประสงค์

1.2 ด้านเนื้อหาของรายวิชา ทั้ง 4 โรงเรียนกำหนดเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอ้างอิงตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เนื้อหาที่กำหนดจะครอบคลุมในเรื่องประวัติความเป็นมา กฎ กติกา ตำแหน่งการเล่นกีฬาเนตบอล การเล่นทีม ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาเนตบอล แต่เนื้อหาที่กำหนดมานั้น ยังไม่เหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้จริง

1.3 ด้านกระบวนการ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ พบว่า โรงเรียนโดยส่วนใหญ่ ร้อยละ 75 ยังคงใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นอธิบายและสาธิต 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้น



นำไปใช้ และ 5) ชั้นสรุป แต่มีส่วนน้อย ร้อยละ 25 ที่ปรับการสอนเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) ชั้นสรุป โรงเรียนส่วนใหญ่เน้นการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม แต่ไม่สามารถจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ผู้สอนวางแผนไว้ เนื่องจากมีเวลาในการจัดการเรียนรู้จำกัด ผู้เรียนจึงเรียนรู้ได้อย่างไม่เต็มที่ และไม่สามารถฝึกฝนจนเกิดความชำนาญได้ บางโรงเรียน ผู้สอนคอยกำหนดแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนในทุกขั้นตอน ไม่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนถูกจำกัดการพัฒนาในบางทักษะ ปัญหาที่ทุกโรงเรียนพบเหมือนกัน คือ กิจกรรมการเรียนรู้ขาดความหลากหลาย และไม่น่าสนใจ ไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความชื่นชอบในกีฬาเนตบอล

1.4 ด้านสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ ทั้ง 4 โรงเรียน มีสื่อ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กีฬาเนตบอลที่เพียงพอกับความต้องการและจำนวนของผู้เรียน แต่จากการเผชิญกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้ทุกโรงเรียนทราบว่า ยังขาดในส่วนของการเรียนออนไลน์ และสื่อประกอบการสอน เช่น สื่อนำเสนอ PowerPoint ที่สามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ เนื่องจากพบว่า สื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนยังคงเกิดการเรียนรู้ได้ ฝึกฝนตามได้ มักมาจาก คลิปวิดีโอใน YouTube ที่เกี่ยวกับขั้นตอน เทคนิค และวิธีการปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ในกีฬาเนตบอล บางโรงเรียน ผู้เรียนต้องการให้จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีการใช้แอปพลิเคชันที่ทันสมัย หรือมีการใช้แหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย รวมทั้งบรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ เช่น สนามที่โล่ง สะอาด มีขนาดตามมาตรฐาน จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข สนุกกับการเรียน มีสมาธิ และมีความตั้งใจในการเรียนเพิ่มขึ้น ผู้สอนจากทั้ง 4 โรงเรียนมีความคิดตรงกันว่า สื่อการสอน อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก มีผลต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

1.5 ด้านการวัด และประเมินผล ทั้ง 4 โรงเรียนมีการวัดและประเมินผลครอบคลุม 4 ด้าน คือ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และสมรรถภาพ โดยส่วนใหญ่มีความหลากหลายในการกำหนดสัดส่วนของคะแนน บางส่วนเน้นทักษะ บางส่วนเน้นทั้งความรู้ และทักษะใกล้เคียงกัน แต่มีในส่วนของ การวัดจิตพิสัยและสมรรถภาพที่ทั้งสี่โรงเรียน แบ่งสัดส่วนของคะแนนได้ใกล้เคียงกัน โดยปัญหาที่พบจากโรงเรียนโดยส่วนใหญ่พบ คือ 1) การจัดทำเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ไม่ครอบคลุมกับเนื้อหา และทักษะต่าง ๆ ที่ใช้สอน อีกทั้ง มีร้อยละ 50 ที่มีการวัดด้านพุทธิพิสัยโดยการใช้แบบทดสอบความรู้แบบข้อสอบปรนัย และร้อยละ 50 ที่ไม่ได้ใช้ และใช้เพียงชิ้นงาน และการตอบคำถามในชั้นเรียนเท่านั้น 2) ผู้เรียนส่วนใหญ่มีผลการเรียนในด้านความรู้ และทักษะที่มีความแตกต่างกัน ได้แก่ ผู้เรียนที่มีแผนการเรียนวิทยาศาสตร์กับแผนการเรียนศิลปศาสตร์ ผู้เรียนที่เป็นนักกีฬา กับผู้เรียนทั่วไป และผู้เรียนที่มีระดับผลการเรียนแตกต่างกัน

2. สภาพปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล ตามทัศนะของผู้เรียน

ในส่วนของผู้เรียน จะไม่มีด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ผู้เรียนไม่ได้กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่จะเรียนรู้ตามกิจกรรมที่ผู้สอนออกแบบไว้ ดังนั้น สภาพปัจจุบัน และความต้องการตามทัศนะของผู้เรียน จึงสามารถจำแนกได้เป็น 4 ด้าน ดังนี้

2.1 ด้านเนื้อหา ผู้เรียนจากทั้งสี่โรงเรียนให้ความสนใจเกี่ยวกับทักษะการเล่นทีม เนื่องจาก ชื่นชอบการแข่งขันที่มีผลแพ้-ชนะ บางโรงเรียนมีความสนใจในทักษะการทำคะแนน เพราะเป็นการฝึกความแม่นยำ และสมาธิในการเล่นมากขึ้น บางโรงเรียนมีความสนใจในทักษะการรับ-ส่งบอล เพราะเป็นทักษะที่ต้องใช้สมาธิและสติในการรับ-ส่งลูก เพื่อให้เกมแต่ละเกมนั้นดำเนินต่อไปได้ตามสถานการณ์ที่หลากหลาย บางโรงเรียนต้องการให้การเรียนการสอนนั้นมีเนื้อหาที่สามารถให้ผู้เรียนต่อยอดทักษะ สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันและไปสู่การแข่งขันภายนอกได้ ซึ่งสิ่งที่ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนเพิ่มเติม คือ ควรชี้แจงกติกาการเล่นที่ชัดเจน เพียงพอในการเล่น

ทีม หรือแข่งขันภายนอกได้ เช่น การทำคะแนน การปกป้องผู้ต่อสู้ เทคนิคในการพาล์ว โดยชี้แจง อย่างสั้น กระชับ และเข้าใจง่าย

1. เนื้อหา และทักษะต่างๆ ที่นักเรียนเคยผ่านการเรียนวิชาพลศึกษา ในกิจกรรมกีฬาเนตบอล ประกอบด้วยอะไรบ้าง
 เนื้อหา - ทักษะการเล่นเนตบอล ตำแหน่ง เทคนิครับลูก ตามเกมเป็นมา
 ทักษะ - ความแข็งแรง การมีน้ำใจ การแก้ปัญหา

ภาพที่ 2 ตัวอย่างการจดบันทึกคำตอบของผู้เรียนในด้านเนื้อหา

2.2 ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้ออกแบบไว้เป็นอย่างดี และได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม ดังนี้

2.1.1 ผู้สอนควรเพิ่มสถานการณ์จำลอง หรือการลงปฏิบัติในการเล่นทีม หรือแข่งขัน ให้บ่อยขึ้น เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามสภาพจริงที่เกิดขึ้นในสนาม

2.1.2 ผู้สอนควรใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ครอบคลุมตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ และทำให้เข้าใจได้ภายในระยะเวลาอันสั้น

2.1.3 ผู้สอนควรออกแบบการฝึกทักษะการรับ-ส่งลูกบอล ที่นอกเหนือจากการจับคู่ เพื่อให้มีความหลากหลายและมีความแม่นยำในการรับ-ส่ง มากขึ้น

2.3 ด้านสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคิดว่า โรงเรียนมีสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้เพียงพอต่อการใช้งาน เมื่อได้ไปเรียนรู้ในสถานที่จริง แต่พบบางโรงเรียนมีสัดส่วนของสนามที่เล็กกว่ามาตรฐาน ทำให้มีพื้นที่ในการเล่นน้อย อีกทั้งในส่วนของบททบทวนบทเรียน ผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องการสื่อที่มีภาพประกอบ มีสีสันน่าสนใจ ซึ่งผู้เรียนสามารถบันทึกไว้ในอุปกรณ์ส่วนตัว และนำกลับมาทบทวนบทเรียนต่าง ๆ ได้อีกทั้งในและนอกเวลาเรียน เช่น สื่อนำเสนอ PowerPoint ภาพแอนิเมชัน คลิปวิดีโอที่ครูจัดทำขึ้นเอง เป็นต้น

2.4 ด้านการวัด และประเมินผล ผู้เรียนผ่านการวัดและประเมินผลในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการสอบ การทำชิ้นงาน รวมถึงทักษะการสอบปฏิบัติ โดยจะถูกประเมินเมื่อครูผู้สอนจัดการเรียนรู้ได้ครบตามที่ออกแบบไว้ แต่สิ่งที่ผู้เรียนต้องการให้ผู้สอนเพิ่มเติม คือ เปิดโอกาสให้มีการประเมินเพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้การเรียนน่าสนใจมากขึ้น เพราะมีความเชื่อว่า เพื่อนประเมินเพื่อน อาจส่งผลให้พัฒนาในด้านการเรียนของเพื่อนได้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ที่พบว่า ทั้ง 4 โรงเรียน มีการจัดการเรียนการสอนไปในทิศทางเดียวกัน แต่มีรายละเอียดและองค์ประกอบการจัดการเรียนการสอนที่มีแตกต่างกันบางส่วน ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น ความสามารถและความถนัดของผู้เรียน ขั้นตอนการสอน การวัดและประเมินผล สื่อและแหล่งการเรียนรู้ เป็นต้น จึงมีผลทำให้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอลมีความแตกต่างกันไปในแต่ละโรงเรียน ผู้วิจัยดำเนินการอภิปรายผลการวิจัยตามความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

1. ด้านวัตถุประสงค์ เนื่องจากวิชาพลศึกษา เป็นหนึ่งในรายวิชาที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2551) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) การวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาให้สอดคล้องตามตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง กิจกรรมกีฬาเนตบอลจึงเป็นกิจกรรมกีฬาหนึ่งในรายวิชาพลศึกษา ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาด้าน



ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา แต่กระบวนการเรียนการสอนในปัจจุบัน ผู้เรียนมีทักษะที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจ และมีความยืดหยุ่น ปรับการตั้งวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน สอดคล้องกับ กิจกรรมการเรียนรู้และคุณลักษณะของผู้เรียน เพราะการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และเกิด การเรียนรู้ได้เร็ว ผู้สอนเองก็จะได้เรียนรู้ถึงวิธีการที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนว่าจุดใด ประเด็นใดที่ต้องเร่งแก้ไข หรือ ถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้ได้รับความรู้ สามารถปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ได้จนบรรลุวัตถุประสงค์ในการจัดการ เรียนรู้ได้ (สังวร จันทกร, 2563) จึงทำให้การกำหนดวัตถุประสงค์ของทั้งสี่โรงเรียนครอบคลุมทั้งสามด้าน คือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย วัตถุประสงค์ทั้งหมดจะสะท้อนถึงความรู้พื้นฐาน ความสำคัญของกฎ กติกา ตำแหน่งการเล่นกีฬาเนตบอล ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาเนตบอล เช่น ทักษะการรับ-ส่งบอล การทำประตู การ เคลื่อนไหวพื้นฐาน รวมทั้งพัฒนาการทางด้านร่างกายของผู้เรียนในเรื่องของการทดสอบสมรรถภาพทางกาย

2. ด้านเนื้อหาของรายวิชา เนื่องจาก ปัจจุบันประเทศไทยมีการแข่งขันกีฬาเนตบอลในระดับต่าง ๆ น้อยลง ทำให้โรงเรียนโดยส่วนใหญ่เน้นทักษะอื่นที่นอกเหนือจากการเล่นทีมเพื่อการแข่งขัน และนำทักษะต่าง ๆ นั้น ไปประยุกต์ใช้ได้ในการเล่นที่มีการจัดการเรียนรู้ในบางทักษะที่ใกล้เคียงกันได้ เช่น บาสเกตบอล แคร้บอล คอร์ทบอล เป็นต้น จึงทำให้การกำหนดเนื้อหาของทั้งสี่โรงเรียน ไม่ได้เน้นที่การเล่นทีมแข่งขันเป็นพิเศษ แต่จะให้ความสำคัญในทุก ๆ เนื้อหาอย่างเท่าเทียมกัน ประกอบด้วย ประวัติความเป็นมา กฎ กติกา ตำแหน่งการเล่นกีฬา เนตบอล การเล่นทีม ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาเนตบอล เช่น ทักษะการรับ-ส่งบอล การทำคะแนน การเคลื่อนไหว พื้นฐาน ซึ่งตรงข้ามกับความต้องการของผู้เรียนที่ยังคง สนใจในการเรียนรู้ทักษะการเล่นทีมมาก เพราะทำให้เกิด ความรู้สึกท้าทาย ต้องคอยวิเคราะห์ผู้ต่อสู้ และแก้ปัญหาตลอดเวลาในการแข่งขันกับเพื่อนร่วมทีม

3. ด้านกระบวนการ และกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ทุกโรงเรียนได้ให้ความเห็นตรงกัน ว่ายังขาดความหลากหลายในกิจกรรมการเรียนรู้ ที่น่าสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความชื่นชอบในการเล่น เนตบอล เนื่องจากระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีอย่างจำกัด และไม่เพียงพอกับปริมาณเนื้อหาที่กำหนดไว้ ทั้งสี่โรงเรียน ไม่ได้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามขั้นตอนที่ผู้สอนวางไว้อย่างครบถ้วน จึงส่งผลให้นักเรียนเรียนรู้ทักษะบางอย่างได้ไม่ดี เพราะไม่มีการฝึกทักษะพื้นฐานมาก่อน แต่กิจกรรมการเรียนรู้ยังคงเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม เน้นการมีส่วนร่วมของ ผู้เรียน เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด และนำความรู้ที่ได้ในกลุ่มส่งต่อให้เพื่อนในกลุ่มตนเอง มีบางส่วนเน้นใน เรื่องของการแข่งขัน มารยาท และน้ำใจนักกีฬาในการแข่งขัน เนื่องจากทั้งสี่โรงเรียน ยึดตามแนวทางการจัดการ เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คำนี้ถึงความแตกต่างของผู้เรียน การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน มีกิจกรรมที่ หลากหลายทันสมัย เพราะจะทำให้ผู้เรียนสนใจ สนุกกับการเรียน เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และไวมากขึ้น ซึ่งนอกจาก การจัดการเรียนรู้ดังที่กล่าวมานั้น ยังมีความสอดคล้องกับการสอนโดยทั่วไปที่เรามากไม่ให้ความสำคัญในเรื่องการ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ส่วนใหญ่มุ่งไปที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน โดยผลการวิจัยที่ได้นั้นมีความชัดเจนว่า ความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเอง ต่อผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนนั้น ส่งผล ต่อการเรียนรู้มาก (ทิตินา เขมมณี, 2561) ซึ่งการจัดกลุ่มให้ผู้เรียนได้มีโอกาสที่จะเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะ กระบวนการกลุ่ม หรือการเรียนรู้แบบร่วมมือกันนั้น นับเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ร่วมกัน ได้พูดคุยปรึกษาหารือ มีโอกาสที่จะแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ช่วยเหลือกัน มี บรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่นและเป็นมิตร ดังนั้นผู้สอนจึงควรตระหนักอย่างยิ่ง ถึงกระบวนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ และการเรียนแบบร่วมมือ เพราะสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระ ต่าง ๆ ด้วยตนเอง ตลอดจนได้รับความร่วมมือจากเพื่อน และผู้สอน สามารถพัฒนาทักษะสังคม ทักษะการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น ทักษะการสื่อสาร รวมทั้งทักษะการคิด คติวิเคราะห์ แก้ปัญหาได้ (ยุพิน อินทะยะ, 2553)

4. ด้านสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีความเห็นว่า สื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่ควรมี และยังอยากให้มียัง ประกอบด้วย YouTube PowerPoint อุปกรณ์เกม สนามเนตบอลที่มีขนาดมาตรฐาน ซึ่งทุก โรงเรียนได้ให้ความเห็นตรงกันอีกว่า สื่อการสอน อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก มีผลต่อการเรียน

การสอนเป็นอย่างมาก รวมทั้งบรรยากาศที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ เช่น สนามที่โล่ง สะอาด ขนาดใหญ่ได้ ตามมาตรฐาน ก็จะทำให้ผู้เรียนสนใจ เรียนอย่างมีความสุข สนุกกับการเรียน และมีความตั้งใจในการเรียนเป็นพิเศษ การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ปริญ นุช หน่อท้าว, 2560) โดยจากที่กล่าวมานั้น ทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนัก และเห็นความสำคัญว่า สื่อและแหล่งการเรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน จะกลายเป็นตัวกลางสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ ระหว่างผู้สอนไปยังผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เพราะช่วยให้ผู้เรียนจำบทเรียนได้เร็วและนาน ช่วยกระตุ้นความสนใจหรือ สร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตรงกันใน สิ่งที่เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มากขึ้นในช่วงเวลาที่จำกัด ช่วยให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมเนื้อหา ตลอดจนส่งเสริมให้มีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน (กุลิศรา จิตรชญาวณิช, 2562)

5. ด้านการวัด และประเมินผล พบว่า โดยส่วนใหญ่ มีการวัดและประเมินผลทั้งหมด 4 ด้าน คือ พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และสมรรถภาพ สอดคล้องตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ แต่มีความหลากหลายในการตั้งสัดส่วนของคะแนน บางส่วนเน้นทักษะ บางส่วนเน้นทั้งความรู้ และบางส่วนมีสัดส่วนของจิตพิสัยใกล้เคียงกัน แต่มีในส่วนสมรรถภาพทางกาย ที่ทั้ง 4 โรงเรียนแบ่งสัดส่วนของคะแนนได้เท่ากัน การวัดและประเมินผลส่วนใหญ่ จะเป็นการทดสอบแบบแยกส่วน เช่น ทักษะการรับ-ส่งบอล การทำคะแนน เป็นต้น แต่เมื่อเป็นการแข่งขัน จะต้องนำทักษะเหล่านี้มาใช้ในสถานการณ์จริง ผู้เรียนไม่สามารถนำสิ่งที่เรียนในชั้นพื้นฐาน มาใช้ร่วมกัน เพื่อแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งบางครั้งส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจในบทเรียนนั้น ๆ และไม่สนุกกับการเรียนการสอน ซึ่ง สอดคล้องกับบางโรงเรียน ที่เน้นการสอนตำแหน่งการเล่นในห้องเรียน โดยไม่ได้ลงมาปฏิบัติ และสัมผัสสถานการณ์จริง ผู้เรียนจึงเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตำแหน่งผู้เล่น แต่ไม่สามารถเล่นทดแทนตำแหน่งที่ขาดหายไปได้ จึงส่งผลให้ทักษะการเล่นที่มีอยู่ในระดับปานกลาง เพราะผู้เรียนเข้าใจเพียงตำแหน่งตนเอง และจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งในการประเมินตนเอง และเพื่อน เพราะจะทำให้ตัวเอง ได้เรียนรู้ ข้อบกพร่องของตัวเอง เมื่อมาเปรียบเทียบกับผู้สอนแล้วจะมีความใกล้เคียง หรือแตกต่างกันหรือไม่ แต่ผู้สอนต้อง มีการชี้แจงให้ผู้เรียนได้ทราบถึงเกณฑ์การวัดและประเมินผล สอดคล้องกับความรู้ที่ได้จากการเรียนการสอน และคำนึงถึงความสามารถของตัวผู้เรียน พัฒนาการทางด้านต่าง ๆ และความแตกต่างของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียน เกิดความเชื่อมั่น และมีส่วนร่วมในการปฏิบัติทักษะต่าง ๆ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ (บดินทร์ ปันบำรุงกิจ และคณะ, 2561) ดังนั้นการวัดและประเมินผลจึงเป็นสิ่งที่ควบคู่กันกับการเรียนการสอน เพราะผลที่ได้นั้นจะช่วยให้ผู้สอนใช้เป็นข้อมูลในการตัดสินใจ ในการปรับปรุง และพัฒนาการเรียนการสอน พัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะที่ดีขึ้นต่อไปตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา (อนุวัติ คุณแก้ว, 2562)

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการจำเป็นของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรม กีฬาเนตบอล ทำให้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญที่จะต้องเร่งพัฒนา หรือสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาใน กิจกรรมกีฬาเนตบอล ให้มีเนื้อหาสาระวิชาที่ครอบคลุม จัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ใหม่และทันสมัยน่าสนใจ มีความหลากหลาย เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นระบบได้ ผ่านการทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ มีสื่อการสอนที่สามารถจัดเก็บ นำกลับไปทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเอง จัดหา อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียน รวมทั้งการวัดและการประเมินผลการเรียน ที่มีสอดคล้องกับสิ่งที่สอน มีความน่าเชื่อถือ และความเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน สามารถพัฒนาผู้เรียน

ที่เรียนอยู่ในแผนการเรียนที่แตกต่างกัน ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางด้านความรู้ และความสามารถในทักษะต่าง ๆ ในกิจกรรมกีฬาเนตบอล ที่ดีขึ้น และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ตลอดจนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ และพัฒนาศักยภาพของผู้สอนในกิจกรรมกีฬาอื่น ๆ ได้ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญาานิพนธ์ เรื่องรูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในกิจกรรมกีฬาเนตบอล โดยประยุกต์วิธีการสอนแบบสตีม ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุซงกีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และผู้วิจัยได้ดำเนินการขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หมายเลขรับรอง SWUEC-G-179/2564E

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. เรียกใช้เมื่อ 18 พฤษภาคม 2567 จาก <https://drive.google.com/file/d/0B9t56k6dmUe5TmdNMzJNajNfM1k/view>.
- กุลิศรา จิตรชญาวนิช. (2562). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทีศนา แชมมณี. (2561). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพรณ ปิ่นทอง และนัยนา บุพพวงษ์. (2565). การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาของครูในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา สังกัดสำนักงานศึกษาธิการภาค 4. วารสารสังคมศาสตร์วิจัย, 1-19.
- บดีนทร์ ปั้นบำรุงกิจ และคณะ. (2561). แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ปีการศึกษา 2558. วารสารวิจัยรำไพพรรณี, 12(1), 49-57.
- ประสาธ เนืองเฉลิม. (2563). ครูในศตวรรษที่ 21. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 39(1), 15-24.
- ปรียานุช หน่อท้าว. (2560). แรงจูงใจ. เรียกใช้เมื่อ 18 พฤษภาคม 2567 จาก https://secretary-science.mju.ac.th/government/25570522101243_science_secretary/Doc_25600703115538_119338.pdf.
- ยุพิน อินทะยะ. (2553). ผลของการบูรณาการงานบริการวิชาการกับการเรียนการสอนและการวิจัยในรายวิชา CI 3508 กรณี : การพัฒนากิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐาน. วารสารบัณฑิตวิจัย, 10(2), 131-152.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2561). รวบรวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัดเพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สังวร จันทกร. (2563). การพัฒนารูปแบบการสอนลีลาศแบบผสมผสานรูปแบบสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล. ใน ดุษฎีนิพนธ์การศึกษาดุซงกีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักข่าวไทย. (2565). ทำความรู้จัก “เนตบอล” กีฬาที่ผู้หญิงนิยมเล่นมากกว่าผู้ชาย. เรียกใช้เมื่อ 21 มีนาคม 2567 จาก <https://tna.mcot.net/sport-906863>.
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2562). สถิติเพื่อการวิจัย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO]. (2020). Education in a post- COVID world: Nine ideas for public action. Retrieved April 18, 2024, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717/PDF/373717eng.pdf.multi>.