



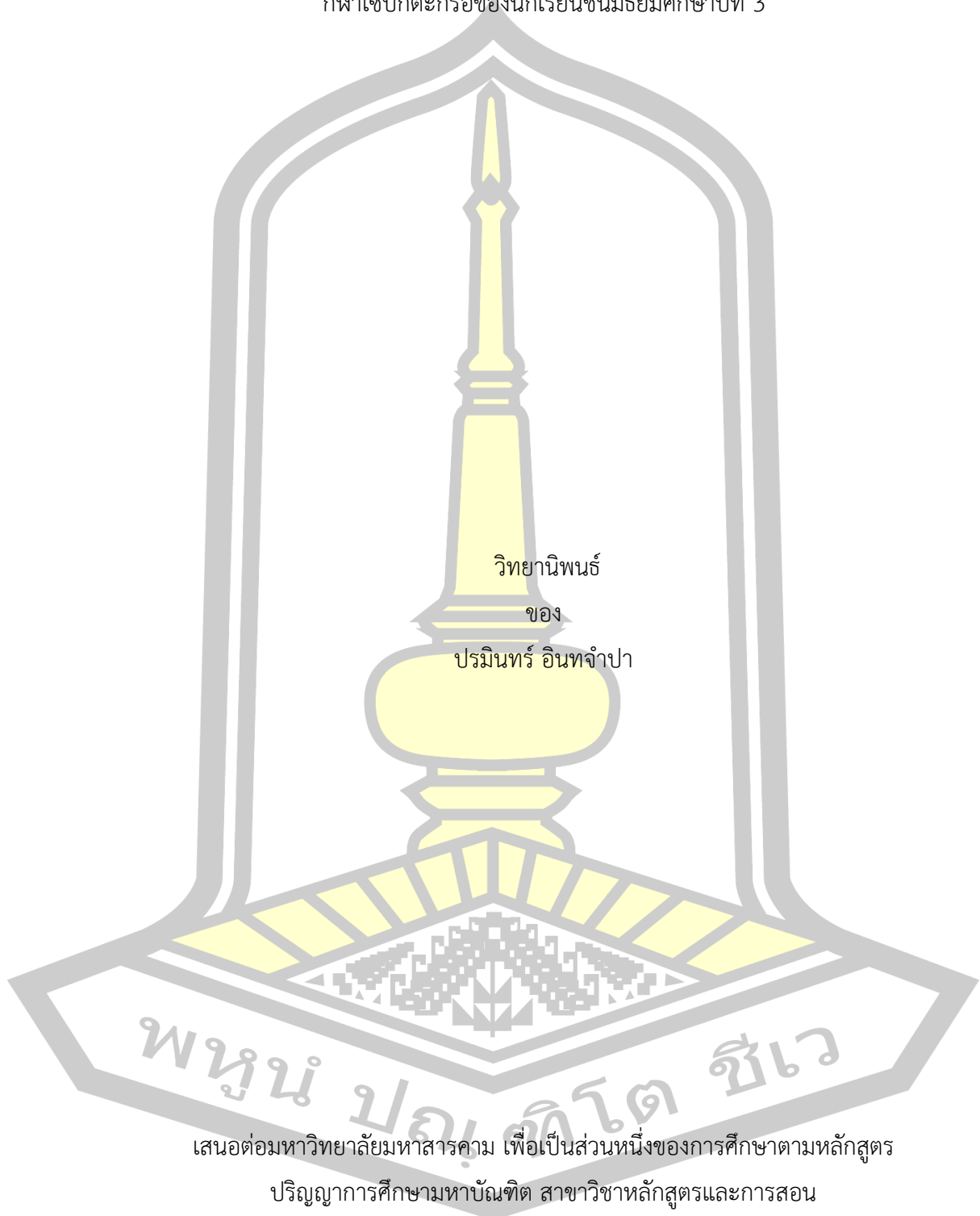
การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะ
กีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิทยานิพนธ์
ของ
ประมินทร์ อินทจำปา

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
พฤษภาคม 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะ
กีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

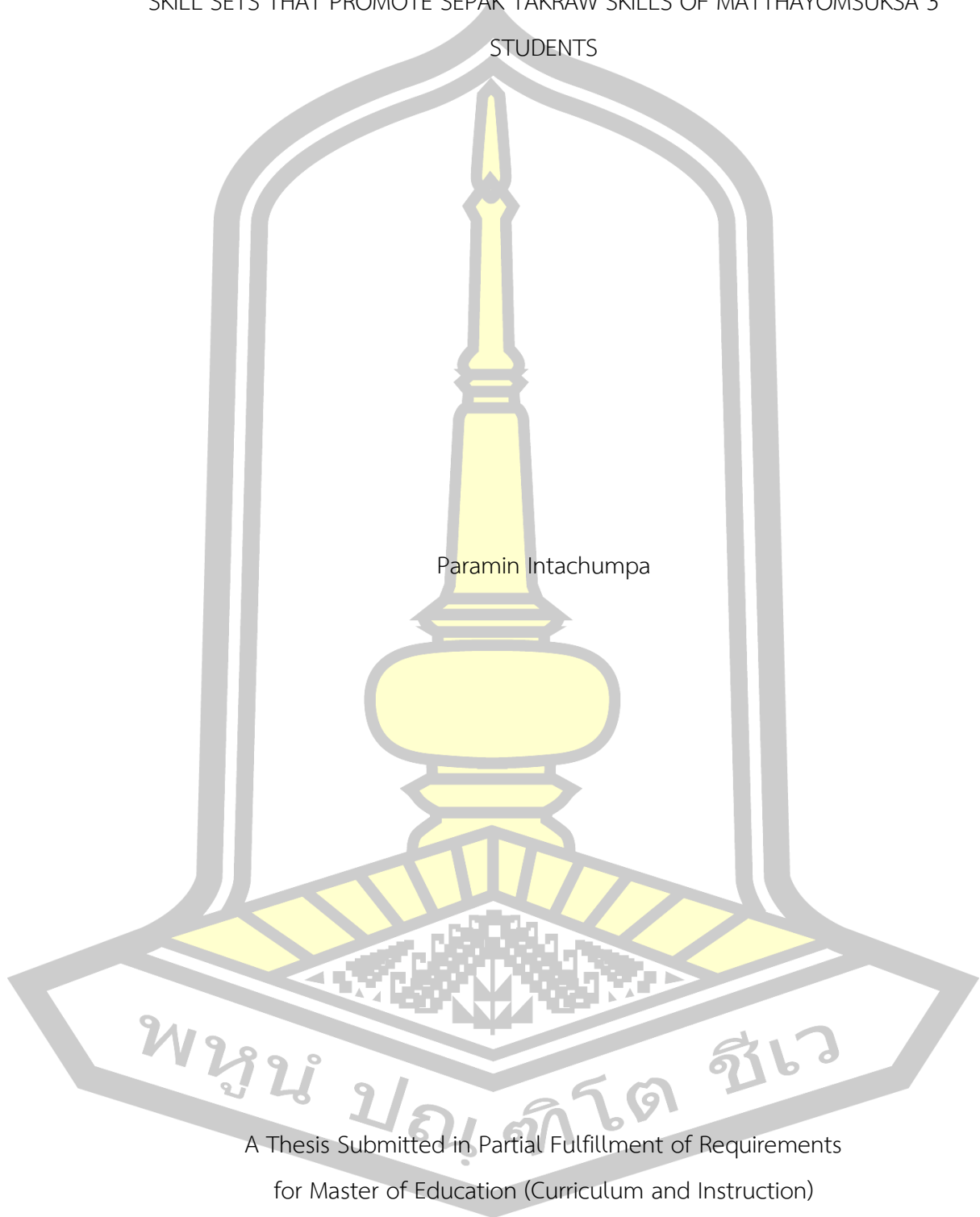


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

THE DEVELOPMENT OF TGT LEARNING TECHNIQUE WITH SEPAK TAKRAW PRACTICE
SKILL SETS THAT PROMOTE SEPAK TAKRAW SKILLS OF MATTHAYOMSUKSA 3
STUDENTS



Paramin Intachumpa

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

May 2023

Copyright of Maharakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายปรมินทร์ อินทจำปา
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(รศ. ดร. ชวลิต ชูกำแหง)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. ญาดา ธาดานัฐภักดิ์)

กรรมการ

(ผศ. ดร. กันยารัตน์ สอนสุภาพ)

กรรมการ

(รศ. ดร. วนิตา ผาระนัด)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. ชวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

| | | | |
|-------------------------|---|-------------------|-------------------|
| ชื่อเรื่อง | การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | | |
| ผู้วิจัย | ปรมินทร์ อินทจำปา | | |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ญาดา ธาดานันธุ์ภักดิ์ | | |
| ปริญญา | การศึกษามหาบัณฑิต | สาขาวิชา | หลักสูตรและการสอน |
| มหาวิทยาลัย | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม | ปีที่พิมพ์ | 2566 |

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ (1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการประยุกต์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ จำนวน 7 แผนการจัดการเรียนรู้ และ 5 ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ (2) แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ จำนวน 5 แบบทดสอบ (3) แบบสอบถามความพึงพอใจ ชนิดมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์หาข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.58/84.4 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ มีคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน เท่ากับ 40.05 คิดเป็นร้อยละ 80.1 และคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ เท่ากับ 42.40 คิดเป็นร้อยละ 84.4 หมายความว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ส่งผลให้ทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนสูงขึ้นและเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ, ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ



| | | | |
|-------------------|---|--------------|----------------------------|
| TITLE | THE DEVELOPMENT OF TGT LEARNING TECHNIQUE WITH SEPAK TAKRAW PRACTICE SKILL SETS THAT PROMOTE SEPAK TAKRAW SKILLS OF MATTHAYOMSUKSA 3 STUDENTS | | |
| AUTHOR | Paramin Intachumpa | | |
| ADVISORS | Assistant Professor Yada Thadanattaphak | | |
| DEGREE | Master of Education | MAJOR | Curriculum and Instruction |
| UNIVERSITY | Maharakham University | YEAR | 2023 |

ABSTRACT

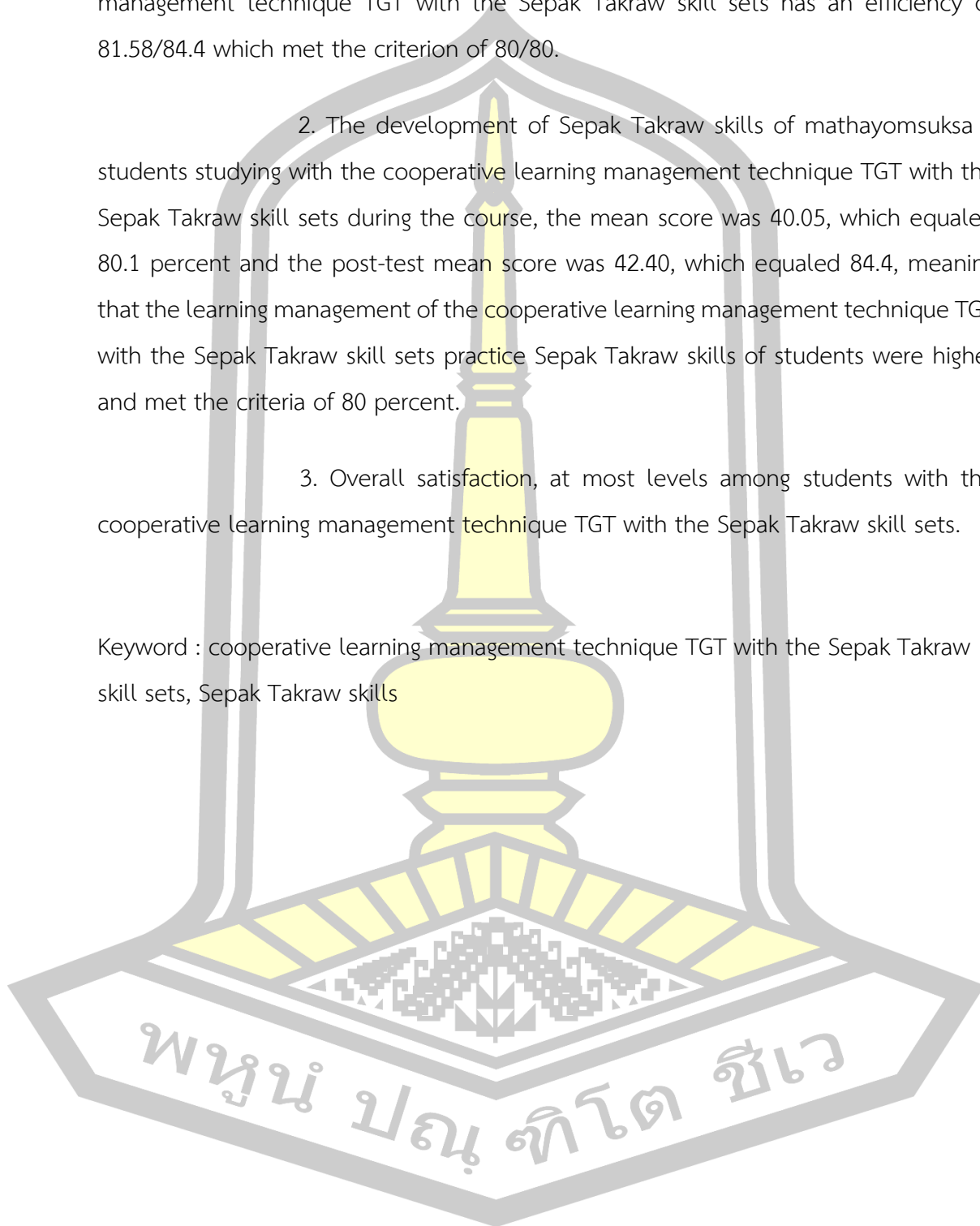
The purposes of this study were to: 1) develop the learning management by applying the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets that promote Sepak Takraw skills of matthayomsuksa 3 students to be effective according to the criterion of 80/80 2) to compare the Sepak Takraw skills of Mathayomsuksa 3 students by applying the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets against the 80 percent threshold 3) to study the satisfaction on learning management by applying the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets. The sample of this study were 40 mathayomsuksa 3 students Sarakhampittayakom School, Mueang Maha Sarakham in the second semester of the academic year 2022. The study instruments were: 1) learning management by applying the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets, 7 plans, 5 skill sets 2) Sepak Takraw Skills Assessments, 5 issues 3) satisfaction survey. The statistics which were used to analyze the data were percentage, average, and standard deviation. The study results were found as follows;

1. The learning management by applying the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets has an efficiency of 81.58/84.4 which met the criterion of 80/80.

2. The development of Sepak Takraw skills of mathayomsuksa 3 students studying with the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets during the course, the mean score was 40.05, which equaled 80.1 percent and the post-test mean score was 42.40, which equaled 84.4, meaning that the learning management of the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets practice Sepak Takraw skills of students were higher and met the criteria of 80 percent.

3. Overall satisfaction, at most levels among students with the cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets.

Keyword : cooperative learning management technique TGT with the Sepak Takraw skill sets, Sepak Takraw skills



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและช่วยเหลืออย่างยิ่งจาก ผศ. ดร. ญดา ธาตาดำรงภูักดิ์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผศ. ดร. กันยารัตน์ สอนสุภาพ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รศ. ดร. วนิดา ฝาระนัด ผู้ทรงคุณวุฒิ ภายนอก ที่ท่านได้เสียสละเวลาและเมตตาให้คำแนะนำปรึกษา ให้ข้อเสนอแนะและตรวจสอบแก้ไข ในการทำวิทยานิพนธ์ทุกขั้นตอน จนสำเร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ คุณครูชวี บัญตรา คุณครูศิริธัญญ์ บุญพา คุณครูภรณ์ สาลี คุณครูสิบลักษณ์ วิชัยผิน คุณครูชัยวัฒน์ อ้นปัญญา ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจประเมินเครื่องมือการวิจัยและให้คำแนะนำในการสร้างเครื่องมือให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง และนักเรียน โรงเรียนสารคามพิทยาคม จังหวัด มหาสารคาม ที่สนับสนุนและให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณครูและอาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทถ่ายทอดวิชาความรู้ ความเมตตากรุณา ทั้งอบรมสั่งสอนให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการศึกษาด้วยดีเสมอมา ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ท่าน ผู้บริหาร และบุคลากรคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่กรุณาให้ความช่วยเหลือแนะนำ สิ่งดี ๆ เสมอมา

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อประมวล-คุณแม่ถาวร อินทจำปา และขอบคุณพี่ ๆ น้อง ๆ ที่สนับสนุน และให้กำลังใจตลอดมา ทำให้ผู้วิจัยทำการวิจัยในครั้งนี้จนประสบความสำเร็จ

ขอขอบคุณคุณกิตติยากร บุญสุภาพ ที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้เสมอมาตลอด ระยะเวลาที่ศึกษาและทำวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ประโยชน์และคุณค่าความดีที่เกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชา พระคุณบิดา มารดา บูรพาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่มีส่วนในงานวิจัยครั้งนี้

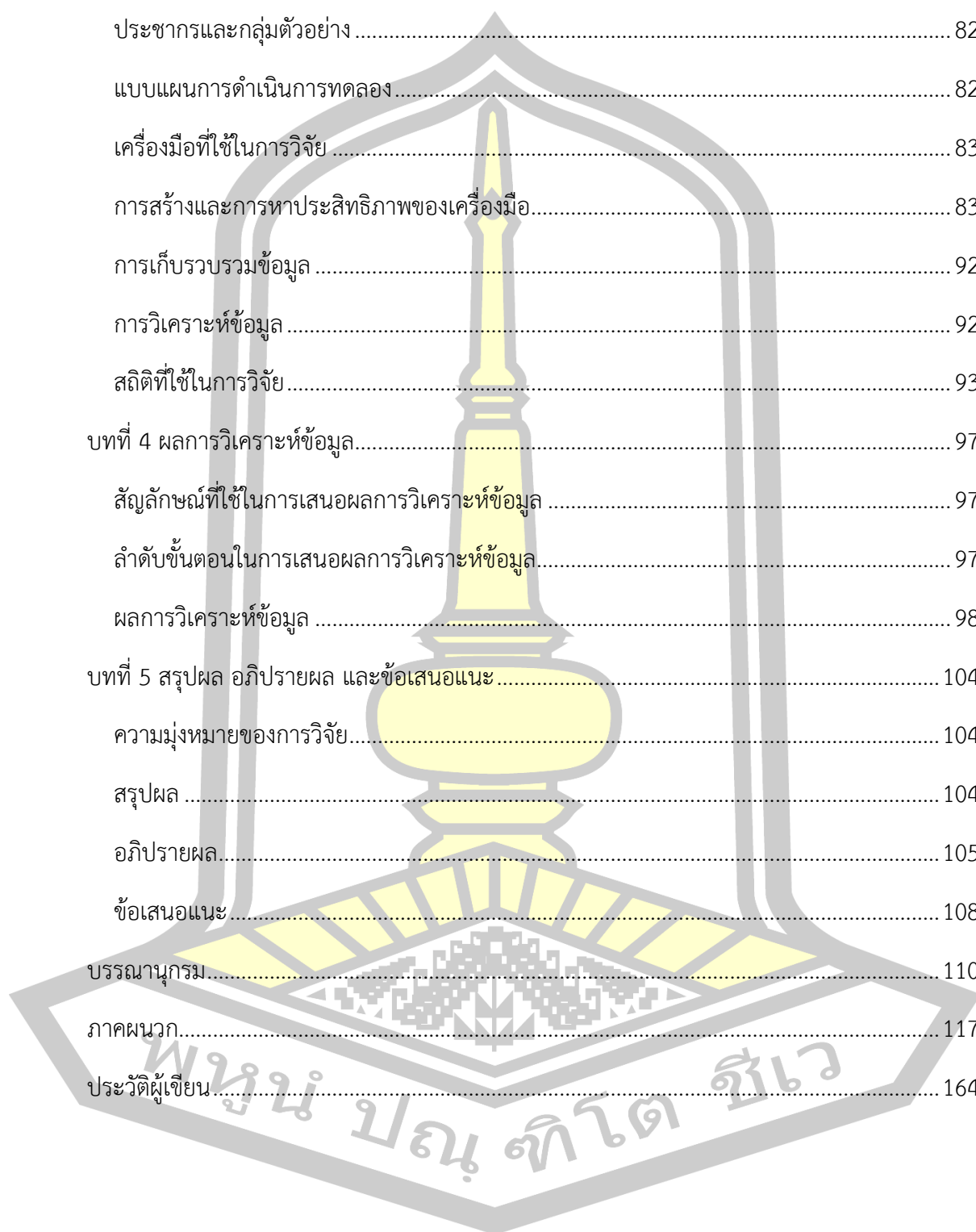
พูน ปณ ทิโต ชีเว

ปรมินทร์ อินทจำปา

สารบัญ

| | หน้า |
|---|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ฉ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ช |
| สารบัญ..... | ฌ |
| สารบัญตาราง..... | ฎ |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| ภูมิหลัง..... | 1 |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย..... | 7 |
| สมมติฐานของการวิจัย..... | 7 |
| ความสำคัญของการวิจัย..... | 7 |
| ขอบเขตของการวิจัย..... | 7 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ..... | 8 |
| บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม..... | 10 |
| หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา..... | 10 |
| โครงสร้างรายวิชาเซปักตะกร้อ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3..... | 17 |
| แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ..... | 19 |
| ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ..... | 35 |
| การสอนพลศึกษา..... | 39 |
| ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ..... | 47 |
| ความพึงพอใจ..... | 67 |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 74 |

| | |
|--|-----|
| บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย | 82 |
| ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง | 82 |
| แบบแผนการดำเนินการทดลอง | 82 |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | 83 |
| การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ | 83 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล | 92 |
| การวิเคราะห์ข้อมูล | 92 |
| สถิติที่ใช้ในการวิจัย | 93 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 97 |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 97 |
| ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 97 |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 98 |
| บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 104 |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย | 104 |
| สรุปผล | 104 |
| อภิปรายผล | 105 |
| ข้อเสนอแนะ | 108 |
| บรรณานุกรม | 110 |
| ภาคผนวก | 117 |
| ประวัติผู้เขียน | 164 |



สารบัญตาราง

| | หน้า |
|--|------|
| ตารางที่ 1 รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pre-test Post-test Design)..... | 82 |
| ตารางที่ 2 ตารางแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬา ... | 84 |
| ตารางที่ 3 คะแนนค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ จากคะแนนกระบวนการระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน..... | 98 |
| ตารางที่ 4 คะแนนค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบทดสอบ วัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ | 100 |
| ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ | 102 |



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดกรอบในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตให้พร้อมที่จะเผชิญและแก้ปัญหาด้วยตนเอง พร้อมทั้งจะทำประโยชน์ให้กับสังคมตามบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะพลเมืองที่ดีตามระบอบประชาธิปไตย มีความรู้ มีทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต มีภาวะสุขภาพทั้งด้านร่างกายและจิตใจที่สมบูรณ์ รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการเรียนต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ สามารถปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและสังคม ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนด้านปัญญา พัฒนาระบบความคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาโดยการให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เข้าใจธรรมชาติและชีวิต รู้จักและเข้าใจตนเอง เห็นคุณค่าของตนและผู้อื่น รักการออกกำลังกายและเล่นกีฬา รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี เพื่อให้สามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้องเหมาะสมทั้งในด้านการป้องกัน การส่งเสริมและการดำรงไว้ซึ่งสุขภาพที่ดีอย่างถาวรทั้งของตนเอง ครอบครัวและชุมชน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา จะเป็นการเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน มุ่งเน้นการเรียนรู้ทางปัญญา เพื่อวางรากฐานด้านสุขภาพให้เข้มแข็ง เป็นการเตรียมความพร้อม เพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพตั้งแต่เริ่มแรก ให้สามารถเผชิญสถานการณ์ที่คุกคามสุขภาพได้ตลอดไป อันจะนำไปสู่การพัฒนาสุขภาพที่ยั่งยืนตรงตามเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

วิชาพลศึกษาเป็นวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าวิชาอื่น ๆ โดยแต่ละวิชาจะมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา พัฒนาไปพร้อมกันในทุกด้าน เพื่อจะได้เป็นเด็กที่มีความพร้อมสมบูรณ์สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับบุคคลในสังคมได้อย่างมีความสุข การเรียนการสอนพลศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียน ถือเป็นปณิธานการออกกำลังกายให้แก่แก่นักเรียน ได้เรียนรู้การออกกำลังกายหลากหลาย มีวิธีการที่ถูกต้อง เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้ ในการเรียนพลศึกษาผู้เรียนจะได้เข้าร่วมกิจกรรมทางกายทั้งกีฬาประเภทบุคคลและประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งของไทยและสากล กิจกรรมจะช่วยให้ผู้เรียน

เกิดสัมฤทธิ์ผลตามศักยภาพด้านการเจริญเติบโตและพัฒนาการทางกาย ได้ปรับปรุงสุขภาพและสมรรถภาพทางกายอย่างเต็มที่ ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการฝึกตนเองตามกฎ กติกา ระเบียบและหลักการทางวิทยาศาสตร์ ได้แข่งขันและได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม ได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองโดยตรง การเรียนการสอนในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา รายวิชาเซปักตะกร้อ ได้ถูกบรรจุลงในวิชาเรียนอีกวิชาหนึ่งที่ทางโรงเรียนได้จัดให้ตรงกับหลักสูตรวิชาพลศึกษา มีการจัดการเรียนการสอนภายใต้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 3 การเคลื่อนไหวการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

จากการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา ผู้วิจัยได้รับผิดชอบในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสารคามพิทยาคม พบว่าปัญหาในวิชาพลศึกษา คือผู้เรียนไม่สามารถเล่นกีฬาเซปักตะกร้อได้อย่างมีประสิทธิภาพ วัดได้จากการประเมินการจัดการเรียนรู้และผลการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อ ซึ่งผลการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อในระดับกลุ่ม โรงเรียนสารคามพิทยาคมไม่ผ่านรอบคัดเลือก เมื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาแล้ว ปัญหาดังกล่าวเกิดจากนักเรียนขาดทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการเตะ ทักษะรับส่งลูก และทักษะเสิร์ฟ ซึ่งสาเหตุการขาดทักษะของนักเรียนเกิดจากนักเรียนไม่มีความรู้ในการทักษะเคลื่อนไหว ไม่มีความรู้เกี่ยวกับทักษะกีฬาเซปักตะกร้อที่ถูกต้อง และขาดการฝึกปฏิบัติทักษะตามขั้นตอนที่เหมาะสม รวมถึงขาดทักษะพื้นฐานทางกีฬาที่ถูกต้อง และอาจเกิดจากการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาที่ยังขาดความหลากหลาย รวมไปถึงยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่กล้าแสดงออก ขาดความมั่นใจในการปฏิบัติกิจกรรมทางกายร่วมกับเพื่อนในห้อง ทำให้การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาที่ผ่านมา ไม่บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่หลักสูตรกำหนด และไม่ประสบความสำเร็จในการแข่งขันเซปักตะกร้อระดับต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประยูรชัย กันบุรมย์ และคณะ (2557) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านโนนทรายคำ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะเบื้องต้น และวิธีการฝึกเพื่อพัฒนาทักษะในการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ การเล่นกีฬาเซปักตะกร้อเพื่อออกกำลังกายหรือเพื่อการแข่งขันได้นั้น นักเรียนหรือนักกีฬาจะต้องมีความชำนาญในการปฏิบัติทักษะพื้นฐานของกีฬาเซปักตะกร้อก่อนเป็นอันดับแรก ผู้ที่จะเล่นหรือแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อได้จะต้องทำการฝึกทักษะให้มีความชำนาญ จึงจะเข้าร่วมการเล่นและเข้าร่วมแข่งขันในทีมกับเพื่อนได้ หากนักเรียนหรือนักกีฬาขาดทักษะที่ดีในกีฬาเซปักตะกร้อหรือในกีฬาต่าง ๆ อาจส่งผลต่อทีมและประสิทธิภาพในการเล่นกีฬาที่ดี ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญของปัญหาดังกล่าวและต้องศึกษาและพัฒนาทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนโรงเรียนสารคามพิทยาคมให้สูงขึ้น และบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรกำหนดต่อไป

กีฬาเซปักตะกร้อเป็นที่นิยมเล่นกันอย่างแพร่หลาย ในหมู่นักเรียน นักศึกษาและประชาชนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชาย ทุกหมู่บ้านทุกตำบลจะนิยมเล่นกันมาก สืบเนื่องจากการจัดการแข่งขันที่มีการจัดการแข่งขันตั้งแต่ระดับหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด ไปจนถึงระดับประเทศ อาจเป็นเพราะอุปกรณ์การเล่นกีฬาเซปักตะกร้อราคาไม่แพง สนามใช้พื้นที่ไม่มากนัก เกมการเล่นก็สนุกสนาน และจำนวนผู้เล่นไม่มากเป็นที่นิยมเล่นของคนไทย (ประยูรชัย กันบุรมย์, 2557) อีกส่วนหนึ่งมาจากที่นักกีฬาเซปักตะกร้อทีมชาติไทยชุดใหญ่ เยาวชน นักเรียนไทย ไม่ว่าจะเป็นทีมชายหรือทีมหญิง เมื่อเข้าร่วมแข่งขันรายการใดมักจะประสบความสำเร็จได้แชมป์ทุกรายการ ทั้งระดับเอเชียนเกมส์ ซีเกมส์ หรือรายการแข่งขันที่จัดขึ้นตามโอกาสต่าง ๆ ทีมชาติไทยก็ไม่เคยเป็นรองทีมจากชาติใดเลย ทำให้เกิดความซึ่มซับนำมาเล่นเพื่อออกกำลังกายหรือเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กและเยาวชนที่อยากเล่นเป็นอาชีพ เป็นกีฬาที่ช่วยในการเสริมสร้างความสามัคคี สร้างมิตรภาพในสังคม ฝึกให้เกิดความคล่องแคล่วว่องไว เนื่องจากในการเล่นต้องเตรียมตัวให้พร้อมที่จะเล่นลูกในลักษณะต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาและการเคลื่อนไหวต้องรวดเร็ว กระฉับกระเฉงเพื่อให้ทันกับจังหวะของลูกตะกร้อ โดยมีการเคลื่อนไหวในทุกทิศทาง จะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับจังหวะของลูก (ไตรมิตร โพธิแสน , 2555) อีกทั้งยังมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กทั้งด้านจิตใจ อารมณ์ สติปัญญา ช่วยในการฝึกการตัดสินใจ มีความรอบคอบมากขึ้นและยังเป็นการฝึกให้เป็นผู้เล่นมีความใจเย็น เนื่องจากการเล่นหรือการเตะลูกแต่ละครั้งต้องอาศัยความตั้งใจอย่างแน่วแน่ มีสมาธิตลอดเวลา สอดคล้องกับ (อุทัย สงวนพงศ์, 2542) ที่กล่าวว่า กีฬาตะกร้อก็มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ช่วยในการฝึกการตัดสินใจความคล่องแคล่ว ทำให้มีความรอบคอบมากขึ้น และที่สำคัญทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้ร่างกายแข็งแรงได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้กีฬาเซปักตะกร้อยังเป็นวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมประจำชาติไทย หากเด็กเยาวชนรุ่นใหม่มีความสนใจและร่วมกันอนุรักษ์เผยแพร่วัฒนธรรมประจำชาติ จะทำให้กีฬาเซปักตะกร้อมีอยู่สืบทอดต่อไปจนถึงรุ่นลูกรุ่นหลาน ปัจจุบันกีฬาเซปักตะกร้อกำลังเป็นที่สนใจของหลายประเทศ และมีการพัฒนาความสามารถของนักกีฬาเพื่อให้ยกระดับที่สูงขึ้น

วิธีการจัดการเรียนรู้มีให้เลือกหลายรูปแบบ แต่การสอนพลศึกษาส่วนใหญ่เน้น ครูยังนิยมใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิม ๆ คือการจัดการเรียนรู้โดยตรงหรือแบบคอมมาน (Direct or Command Teaching Style) ประกอบด้วย การอธิบาย สาธิต และฝึกปฏิบัติ เนื่องจากครูพลศึกษาส่วนใหญ่ มีความคุ้นเคยเชี่ยวชาญในการสอนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบโดยตรง (Rink J, 2006) แต่จากงานวิจัยที่ผ่านมา เช่น งานวิจัยของบอยซ์ (Boyce, 1992) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบโดยตรง แม้จะได้ผลดี แต่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบบรรยากาศในการเรียนการจัดการเรียนรู้ เพราะมีความน่าเบื่อ ไม่เกิดความสนุกสนาน โอกาสที่จะเล่นเกมที่คล้ายกับสถานการณ์จริงนั้นมีน้อย ครูจึงควรวางวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสนใจ ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนและปฏิบัติกิจกรรมอย่าง

สนุกสนาน ทั้งนี้เพราะความสนุกสนานเป็นจุดประสงค์สำคัญ ในการเลือกเรียนกิจกรรม พลศึกษาและการออกกำลังกายต่าง ๆ (Supaporn และ Giffin, 1998)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) จึงเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางความสำคัญ และยังสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือทักษะทางการกีฬาสูงขึ้นได้ เป็นกิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่ม ซึ่งแบ่งกิจกรรมออกเป็น 6 ชั้น ได้แก่ชั้นเตรียม ชั้นสอน ชั้นกิจกรรมกลุ่ม ชั้นตรวจสอบผลงาน ชั้นสรุป และประเมินผลการทำงานกลุ่ม (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนกระทำกิจกรรมด้วยตนเองและกับผู้เรียนด้วยกันเป็นกลุ่ม ทุกคนได้ลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เป็นกลุ่มเล็ก ได้ทำงานรวมกันเพื่อเป้าหมายกลุ่ม สมาชิกมีความสัมพันธ์กันในทางบวก มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตนเองและผลงานของกลุ่ม เพราะคะแนนของกลุ่มขึ้นอยู่กับผลงานสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละคนคือความสำเร็จของกลุ่ม และความสำเร็จของกลุ่มคือความสำเร็จของทุกคน (สมบัติ การจนารักพงศ์, 2547) นอกจากการจะทำให้ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มจะมีความรับผิดชอบงานของตนที่ได้รับมอบหมายแล้ว สมาชิกของกลุ่มที่เรียนอ่อนจะได้รับช่วยเหลือจากกลุ่มในด้านนั้น แต่ทุกคนต้องช่วยเหลือตนเองก่อน จะทำให้นักเรียนมีทักษะทางสังคมสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (Hassard, 1990) เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่จะต้องมีความสัมพันธ์อันดีระหว่างตนเองกับผู้อื่น ผู้สอนมีหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ และแนะแนวทาง หรือสร้างสถานการณ์และสื่อการเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ส่งเสริมให้กำลังใจ แสดงความคิดเห็น แนะนำแนวทางช่วยแก้ปัญหาเป็นครั้งคราว (เพ็ญพิมล คูศิริวิเชียร, 2538) สอดคล้องกับ ซึ่งสอดคล้องกับบอดัมส์และแฮมม์ (Adams และ Hamm, 1990) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นรูปแบบจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานวิธีการสอนหลายวิธีที่ดี เป็นรูปแบบหนึ่งสำหรับโรงเรียนที่จะสามารถโน้มน้าวให้นักเรียนสนุก มีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันโดยครูเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะกีฬาด้วยการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนต้องใช้ความสามารถร่วมกันทั้งกลุ่มเพื่อพัฒนาแก้ไขข้อบกพร่อง และความร่วมมือในกลุ่มเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการนับถือตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งทีศนา แคมมณี (2548) ยังได้กล่าวไว้อีกว่า การจัดการเรียนรู้แบบทั่วไปมักจะไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ส่วนใหญ่เรามักจะไปมุ่งที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนเป็นมิติที่มักจะถูกละเลย หรือมองข้ามไปทั้ง ๆ ที่มีผลต่อการวิจัยที่ชัดเจนว่า ความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเองต่อโรงเรียนครูและเพื่อนร่วมชั้น มีผลต่อการเรียนรู้เป็นอย่างมาก

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาและได้ศึกษา

แนวทางเพื่อที่จะดำเนินการแก้ปัญหาของผู้เรียน จนพบว่า สลาวิน (Slavin, 1987) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบกลุ่มเกมแข่งขัน (Team - Games Tournament: TGT) ไว้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม เพื่อทำงานหรือกิจกรรมร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วย สมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำมารวมกลุ่มกันในอัตราส่วน 1:2:1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้นหากแต่ต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่มด้วย เนื่องจากความสำเร็จของแต่ละบุคคลคือความสำเร็จของ และมีลักษณะที่สำคัญคือ นักเรียนทุกคนจะได้ร่วมสนุก ทำทลายความสามารถของตนเอง ด้วยการเข้าร่วมเกมการแข่งขันกับนักเรียนกลุ่มอื่น ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน ดังนั้นนักเรียนทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการทำคะแนน จึงทำให้มีความภาคภูมิใจ มั่นใจในความพยายามและความสามารถของตน เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในฝึกทักษะ และช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น (ทิศนา แคมณี, 2554) การจัดการเรียนรู้แบบนี้จะกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติ ทำให้เข้าใจและนำไปฝึกด้วยตัวเองมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง จากที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่า กระบวนการที่กล่าวมาสามารถนำไปฝึกและพัฒนาทักษะทางกีฬาเซปักตะกร้อได้ และรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ยังมีขั้นตอนที่ช่วยกระตุ้นในการฝึก ซึ่งเหมาะกับการที่ผู้เรียนจะนำทักษะกีฬาเซปักตะกร้อที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในกิจกรรมการแข่งขัน ทำให้นักเรียนมีสนุกสนานในการเรียน นักเรียนมีความสนใจการสอนมากขึ้นและตั้งใจฝึกทักษะปฏิบัติมากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพัฒนาการครบ 5 ด้านตามวัตถุประสงค์ของการเรียนวิชาพลศึกษาอีกด้วย

ชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อจะสามารถเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะกีฬา เป็นตัวกลางที่ช่วยถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์จากผู้สอนไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม เกิดความรู้ ความเข้าใจได้อย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนของการฝึกทักษะได้ง่ายขึ้น มีขั้นตอนในการปฏิบัติที่ชัดเจน เรียงลำดับการทำจากง่ายไปยาก มีเทคนิควิธีการใช้อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปฝึกปฏิบัติได้ด้วยตัวเอง และพัฒนาทักษะไปสู่การเล่นกีฬาเซปักตะกร้อแบบทีมได้ ทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้สร้างชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อทั้งหมด 5 รายการ เพื่อนำมาใช้สอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ในขั้นของการฝึกทักษะ สอดคล้องกับ สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามอัตภาพ ผู้เรียนได้ทำตามชุดฝึกทักษะที่ด้วยความสามารถของแต่ละคนใช้เวลาที่แตกต่างกันออกไปตามลักษณะการเรียนรู้ของแต่ละคนจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ยังเป็นการช่อมเสริมผู้เรียนที่เรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน และเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปอย่างมี

ประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของเนื้อหา บทเรียนได้ตรงกับผู้สอนต้องการ สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ถ้าหากนำเอาชุดกิจกรรมหรือสื่อการสอนหลาย ๆ อย่างมาสัมพันธ์กันอย่างมีระบบ เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาสาระในลักษณะที่สื่อแต่ละชนิดส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน และบรรลุวัตถุประสงค์ ที่กำหนดไว้ เกิดเป็นสื่อแนวใหม่ที่มุ่งสนับสนุนการปฏิรูปการศึกษาไทยและการพัฒนาชุดกิจกรรม การเรียนรู้สำหรับผู้สอนเป็นคู่มือ เพื่อให้ครูใช้เป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและสื่อการสอนยังเป็นสิ่งที่มีบทบาทอย่างมากในการเรียนการสอนนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (วิวรรณ จันทรเทพย์, 2553)

ผู้วิจัยเห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้วิชาพลศึกษา กีฬาเซปักตะกร้อที่ เป็นการฝึกทักษะปฏิบัติ ทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ถ้าหากนำเอากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มาใช้ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนของการฝึกทักษะได้ง่าย มีขั้นตอนที่ชัดเจน ทำให้สามารถนำไปฝึกปฏิบัติได้ด้วยตัวเอง ซึ่งชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อจะเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะกีฬาช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะกีฬาเซปักตะกร้ออย่างเป็นระบบตามชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อตั้งแต่การรับรู้ทักษะที่ต้องปฏิบัติขั้นพื้นฐาน ต่อด้วยการเตรียมความพร้อมทั้งด้านร่างกายและอารมณ์ให้พร้อมที่จะเรียนรู้คือการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ต่อด้วยการได้ลงฝึกปฏิบัติทักษะจากง่ายไปหายาก ฝึกจากการเคลื่อนไหวที่ช้า ๆ ไปหาการเคลื่อนไหวที่เร็ว จนเกิดทักษะที่ถูกต้องและผู้เรียนยังมีโอกาสได้ใช้ทักษะในการแข่งขันในกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT รวมไปถึงสถานการณ์จริง ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะทำให้เกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความชำนาญและความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำ ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะ มีทักษะกีฬาเซปักตะกร้อที่ดี วางรากฐานการเล่นกีฬาและพัฒนาทักษะกีฬาให้นักเรียนและเยาวชน ทำให้นักเรียนเล่นกีฬาเซปักตะกร้อก้าวไปสู่ความสำเร็จในการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อได้มากขึ้น สามารถสร้างอาชีพที่เป็นประโยชน์ในอนาคตที่จะเกิดขึ้นกับนักเรียนต่อไป

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ และทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นชั้นเรียนที่ขาดทักษะในการเล่นเซปักตะกร้อ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นสื่อที่จะช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ และทักษะในรายวิชาพลศึกษา อีกทั้งยังเป็นการพัฒนานักเรียนให้เป็นบุคคลที่มีทักษะทางการเล่นกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะกีฬาเซปักตะกร้อหลังการทดลองสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนได้พัฒนาทักษะกีฬาเซปักตะกร้อโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ
2. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนได้พัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองให้เป็นรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ
3. เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพลศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามพิทยาคม ปีการศึกษา 2565 จำนวน 627 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนสารคามพิทยาคม จำนวน 40 คน จำนวน 1 ห้องเรียน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)
3. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย
 - ตัวแปรต้น กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ
 - ตัวแปรตาม ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ
 - ความพึงพอใจ

4. เนื้อหาในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เนื้อหาวิชาพลศึกษา รหัส พ 23104 ชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามแนวทาง หลักสูตรแกนการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา เรื่อง กีฬาเซปักตะกร้อ มีเนื้อหา ดังนี้

4.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกีฬาเซปักตะกร้อ

4.2 ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ

5. ระยะเวลาในการวิจัย

คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 11 คาบ คาบละ 50 นาที

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT คือ 1. ครูจัดกลุ่มที่ละความสามารถของนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 4 คน โดยคณะนักเรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน เก่ง ปานกลาง อ่อน ในอัตราส่วน 1:2:1 โดยกลุ่มนี้เรียกว่า กลุ่มบ้าน หรือ Home Group เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน 2. ครูสอนโดยการอธิบาย สาธิต และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตามกลุ่มบ้านของตนเอง 3. ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ตามชุดฝึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตามกลุ่มบ้านของตนเอง 4. ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่ และบทบาท ในการทำกิจกรรมระหว่างฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องให้กับสมาชิก เพื่อเตรียมเข้าร่วมแข่งขันระหว่างกลุ่มที่เรียกว่า Tournament Group 5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้าน (Home Group) ที่มีระดับความสามารถเท่ากัน ส่งตัวแทนเข้าแข่งขัน ตามกลุ่มเกมแข่งขัน

2. ชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ หมายถึง ชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อที่ใช้ฝึก ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 5 รายการ ประกอบด้วย ชุดที่ 1 การยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ ชุดที่ 2 ทักษะการเดาะด้วยข้างเท้าด้านใน ชุดที่ 3 ทักษะการเดาะด้วยหลังเท้า ชุดที่ 4 ทักษะการเดาะด้วยหน้าขา ชุดที่ 5 ทักษะการเดาะด้วยศีรษะ มีวิธีการปฏิบัติและรูปแบบการฝึก

3. ทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ หมายถึง ทักษะระดับพื้นฐานหรือความชำนาญการในการเล่นระดับเบื้องต้น ซึ่งประกอบด้วยทักษะที่สำคัญดังนี้ 1. การเดาะด้วยหลังเท้า 2. การเดาะด้วยข้างเท้าด้านใน 3. การเดาะด้วยหน้าขา 4. การเดาะด้วยศีรษะ (กรมพลศึกษา, 2555) ทดสอบทักษะโดยการ ใช้แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

4. ความพึงพอใจ หมายถึง คุณภาพหรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ อารมณ์ ความรู้สึก และแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ วัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจ

5. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะตามเกณฑ์ 80/80 และสามารถพัฒนาสมรรถภาพทางร่างกายตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

80 ตัวแรก (E_1) หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งได้จากค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนของนักเรียนทั้งหมดที่ได้คะแนนจากแบบทดสอบวัดทักษะและการแข่งขันเกม โดยรวมกันมีเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป

80 ตัวหลัง (E_2) หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งได้จากค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมด ที่ได้จากการปฏิบัติทักษะกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน โดยจะวัดเมื่อจัดการเรียนรู้ตามกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติครบทุกแผน ซึ่งจะต้องมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ขึ้นไป



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้
นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
2. โครงสร้างรายวิชาเซปักตะกร้อ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามพิทยาคม
3. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ
4. ชุติฝึกทักษะปฏิบัติ
5. การสอนพลศึกษา
6. ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ
7. ความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2553) ได้ประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา
และพลศึกษา ดังนี้

1. วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้
เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ
เป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มี
ความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษา
ตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเอง
ได้เต็มศักยภาพ

2. คุณภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.1 เข้าใจและเห็นความสำคัญของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโตและ
พัฒนาการที่มีต่อสุขภาพและชีวิตในช่วงวัยต่าง ๆ

2.2 เข้าใจ ยอมรับ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์
ความรู้สึกทางเพศ ความเสมอภาคทางเพศ สร้างและรักษาสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น และตัดสินใจ

แก้ปัญหาชีวิตด้วยวิธีการที่เหมาะสม

2.3 เลือกกินอาหารที่เหมาะสม ได้สัดส่วน ส่งผลดีต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการตามวัย

2.4 มีทักษะในการประเมินอิทธิพลของเพศ เพื่อน ครอบครัว ชุมชนและวัฒนธรรมที่มีต่อเจตคติ ค่านิยมเกี่ยวกับสุขภาพและชีวิต และสามารถจัดการได้อย่างเหมาะสม

2.5 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพและการเกิดโรค อุบัติเหตุการใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง รู้จักสร้างเสริมความปลอดภัยให้แก่ตนเอง ครอบครัว และชุมชน

2.6 เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนาน และปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ

2.7 แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรค การดำรงสุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

2.8 สำนึกในคุณค่า ศักยภาพและความเป็นตัวของตัวเอง

2.9 ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา หน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ ด้วยความมุ่งมั่นและมีน้ำใจ นักกีฬาจนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชม และสนุกสนาน

3. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา วิเคราะห์ ทักษะการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นกีฬาไทย กีฬาสากล การเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย การเล่นเกม การเล่นกีฬาตามถนัด การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การเล่นกีฬาประเภทบุคคล ประเภททีม มีมารยาทในการเล่นและดูด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกาข้อตกลงในการเล่นกีฬาแต่ละชนิดกีฬา นำไปพัฒนาคุณภาพชีวิต ประยุกต์ใช้กลวิธีการรุกและป้องกันให้ความร่วมมือในการเล่น การแข่งขัน และทำงานเป็นทีมจนประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย รู้จักการออกกำลังกาย การพักผ่อน การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิต มีจิตใจอารมณ์ สังคมจิตสาธารณะที่ดี เพื่อพัฒนาคุณภาพตนเอง ครอบครัว และชุมชน

4. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาที่เป็นแก่นความรู้ของกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษาประกอบด้วย 4 สาระ คือ

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

5. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

| ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|--|---|
| 1. เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาแต่ละช่วงของชีวิต | การเปลี่ยนแปลง ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาในแต่ละวัย - วัยทารก - วัยก่อนเรียน - วัยเรียน - วัยรุ่น - วัยผู้ใหญ่ - วัยสูงอายุ |
| 2. วิเคราะห์อิทธิพลและความคาดหวังของสังคมต่อการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น | อิทธิพลและความคาดหวังของสังคมที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น |

| | |
|---|---|
| 3. วิเคราะห์สื่อ โฆษณา ที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการของวัยรุ่น | สื่อ โฆษณา ที่มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการของวัยรุ่น - โทรทัศน์ - วิทย์ - สื่อสิ่งพิมพ์ - อินเทอร์เน็ต |
|---|---|

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

| ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|--|
| 1. อธิบายอนามัยแม่และเด็ก การวางแผนครอบครัว และวิธีการปฏิบัติตนที่เหมาะสม | องค์ประกอบของอนามัยเจริญพันธุ์ - อนามัยแม่และเด็ก - การวางแผนครอบครัว |
| 2. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการตั้งครรภ์ | ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการตั้งครรภ์ - แอลกอฮอล์ - สารเสพติด - บุหรี่ - สภาพแวดล้อม - การติดเชื้อ - โรคที่เกิดจากภาวะการตั้งครรภ์ |
| 3. วิเคราะห์สาเหตุ และเสนอแนวทางป้องกันแก้ไขความขัดแย้งในครอบครัว | - สาเหตุความขัดแย้งในครอบครัว - แนวทางป้องกัน แก้ไขความขัดแย้งในครอบครัว |

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล
มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

| ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|--|--|
| 1. เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลได้อย่างละ 1 ชนิด โดยใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับตนเองและทีม | เทคนิคและวิธีการเล่น กีฬาไทยและกีฬาสากลที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน วอลเลย์บอล บาสเกตบอล ดาบสองมือ เทนนิส เซปักตะกร้อ ขำมตาข่าย ฟุตบอล |
| 2. นำหลักการ ความรู้และทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬาไปใช้สร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่องเป็นระบบ | การนำหลักการ ความรู้ ทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม การเล่นกีฬาไปใช้เป็นระบบสร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่อง |
| 3. ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรมและนำหลักความรู้วิธีการไปขยายผล การเรียนรู้ให้กับผู้อื่น | การจัดกิจกรรมนันทนาการแก่ผู้อื่น |

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

| ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|--|--|
| 1. มีมารยาทในการเล่นและดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา | มารยาทในการเล่นและการดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา |
| 2. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ และนำแนวคิดหลักการจากการเล่นไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนด้วยความภาคภูมิใจ | - การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาประเภทบุคคล และประเภททีม - การนำประสบการณ์ แนวคิดจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต |
| 3. ปฏิบัติตนตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นตามชนิดกีฬาที่เลือกและนำแนวคิดที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพชีวิต ของตนในสังคม | กฎ กติกาและข้อตกลงในการเล่นกีฬาที่เลือกเล่น |

| | |
|--|---|
| | การประยุกต์ประสบการณ์การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นกีฬาไปใช้พัฒนา คุณภาพชีวิตของตนในสังคม |
| 4. จำแนกกลวิธีการรุก การป้องกันและใช้ในการเล่นกีฬาที่เลือกและตัดสินใจเลือกวิธีที่เหมาะสมกับทีมไปใช้ได้ตามสถานการณ์ของการเล่น | วิธีการประยุกต์ใช้กลวิธีการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาได้ตามสถานการณ์ของการเล่น |
| 5. เสนอผลการพัฒนาสุขภาพของตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นประจำ | การพัฒนาสุขภาพตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นประจำ |

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

| ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|--|---|
| 1. กำหนดรายการอาหารที่เหมาะสมกับวัยต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความประหยัดและคุณค่าทางโภชนาการ | <ul style="list-style-type: none"> - การกำหนดรายการอาหารที่เหมาะสมกับวัยต่าง ๆ - วัยทารก วัยเด็ก (วัยก่อนเรียน วัยเรียน) วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ วัยสูงอายุ โดยคำนึงถึงความประหยัดและคุณค่าทางโภชนาการ |
| 2. เสนอแนวทางป้องกันโรคที่เป็นสาเหตุสำคัญของการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย | <p>โรคที่เป็นสาเหตุสำคัญของการเจ็บป่วยและการตายของคนไทย</p> <p>โรคติดต่อ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - โรคที่เกิดจากการมีเพศสัมพันธ์ - โรคเอดส์ - โรคไข้หวัดนก ฯลฯ <p>โรคไม่ติดต่อ เช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> - โรคหัวใจ - โรคความดันโลหิตสูง |

| | |
|---|--|
| | - เบาหวาน - มะเร็ง ฯลฯ |
| 3. รวบรวมข้อมูลและเสนอแนวทาง แก่ไข ปัญหาสุขภาพในชุมชน | - ปัญหาสุขภาพในชุมชน - แนวทางแก้ไขปัญหาสุขภาพในชุมชน |
| 4. วางแผนและจัดเวลาในการออกกำลังกาย การพักผ่อนและการสร้างเสริมสมรรถภาพทาง กาย | การวางแผนและจัดเวลาในการออกกำลังกาย การพักผ่อน และการสร้างเสริมสมรรถภาพทาง กาย |
| 5. ทดสอบสมรรถภาพทางกายและพัฒนาได้ ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล | การทดสอบสมรรถภาพทางกายแบบต่าง ๆ และการพัฒนาสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ |

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ

อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

| ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|--|--|
| 1. วิเคราะห์ปัจจัยเสี่ยง และพฤติกรรมเสี่ยงที่มี ผลต่อสุขภาพและแนวทางป้องกัน | - ปัจจัยเสี่ยง และพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ - แนวทางการป้องกันความเสี่ยงต่อสุขภาพ |
| 2. หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรงและชักชวน เพื่อนให้หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรงในการ แก้ปัญหา | - ปัญหาและผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง - วิธีหลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง |
| 3. วิเคราะห์อิทธิพลของสื่อต่อพฤติกรรมสุขภาพ และความรุนแรง | อิทธิพลของสื่อต่อพฤติกรรมสุขภาพและความ รุนแรง (คลิปวิดีโอ การทะเลาะวิวาท อินเทอร์เน็ต เกม ฯลฯ) |
| 4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการดื่มเครื่องดื่มที่มี แอลกอฮอล์ต่อสุขภาพและการเกิดอุบัติเหตุ | ความสัมพันธ์ของการดื่มเครื่องดื่มที่มี แอลกอฮอล์ต่อสุขภาพและการเกิดอุบัติเหตุ |
| 5. แสดงวิธีการช่วยฟื้นคืนชีพอย่างถูกวิธี | วิธีการช่วยฟื้นคืนชีพ |

การศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ทำให้ทราบเนื้อหาที่ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะต้องได้เรียนรู้นั้น มี สาระสำคัญอะไรบ้างที่ครูผู้สอนจะต้องสอนและพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดขึ้นให้ได้ตามที่กำหนดไว้ซึ่งจาก

การศึกษาสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา พบว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จะต้องได้รับการพัฒนาเกี่ยวกับเทคนิควิธีการเล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลที่เลือก การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาประเภทบุคคล และประเภททีม การนำหลักการ ความรู้ ทักษะในการเคลื่อนไหว การเล่นกีฬาไปใช้เป็นระบบสร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่อง มีมารยาทในการเล่นและการดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา มีวิธีการประยุกต์ใช้กลวิธีการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาได้ตามสถานการณ์ของการเล่น การพัฒนาสุขภาพตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นประจำ จากสาระการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกกิจกรรมที่ใช้เป็นสื่อในการพัฒนาผู้เรียนคือ กีฬาเซปักตะกร้อ เนื่องจากกีฬาเซปักตะกร้อเป็นกีฬาประเภททีม สามารถพัฒนาทั้งด้านทักษะในการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในการเล่นกีฬา และกีฬาเซปักตะกร้อสามารถเล่นด้วยวิธีการที่หลากหลาย รวมถึงการเคารพกฎกติกา และการมีน้ำใจเป็นนักกีฬาอีกด้วย

โครงสร้างรายวิชาเซปักตะกร้อ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา วิเคราะห์ ทักษะการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นกีฬาไทย กีฬาสากล การเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย การเล่นเกม การเล่นกีฬาตามถนัด การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การเล่นกีฬาประเภทบุคคล ประเภททีม มีมารยาทในการเล่นและดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา ปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นกีฬาแต่ละชนิดกีฬา นำไปพัฒนาคุณภาพชีวิต ประยุกต์ใช้กลวิธีการรุกและป้องกัน ให้ความร่วมมือในการเล่น การแข่งขัน และทำงานเป็นทีมจนประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย รู้จักการออกกำลังกาย การพักผ่อน การสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิต มีจิตใจ อารมณ์ สังคม จิตสำราญที่ดี เพื่อพัฒนาคุณภาพตนเอง ครอบครัว และชุมชน

2. วัตถุประสงค์การเรียนรู้

2.1 สามารถเล่าประวัติความเป็นมา อธิบายองค์ประกอบพื้นฐานเกี่ยวกับการเล่นจุดเด่นของนักกีฬา สิ่งจำเป็นสำหรับนักกีฬา คุณลักษณะนิสัยของนักกีฬา เป้าหมายสำคัญของการเล่น เข้าใจในตำแหน่งการเล่น รวมทั้งเข้าใจประโยชน์ในการเล่นกีฬาตะกร้อ

2.2 สามารถแสดงพฤติกรรมการทำงานกลุ่มได้อย่างเหมาะสม

2.3 สามารถดำเนินการเรียนรู้ตามขั้นตอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 ได้ออกกำลังกายและปฏิบัติเป็นปกตินิสัย

2.5 ได้แสดงออกถึงการเป็นผู้ที่มีความสนใจ ใฝ่เรียน ใฝ่รู้

3. กำหนดการสอนรายวิชาเซปักตะกร้อ รหัสวิชา พ 23126 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

| ครั้งที่ | ชื่อหน่วยการเรียนรู้ | หัวข้อที่สอน |
|----------|---|---|
| 1 | หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เพิ่มพูนความรู้ | การปฐมนิเทศ |
| 2 | | ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกีฬาตะกร้อ |
| 3 | | การยืดเหยียดกล้ามเนื้อ และการป้องกันอาการบาดเจ็บ |
| 4 | หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬา เซปักตะกร้อ | การสร้างความคุ้นเคยกับลูกตะกร้อ |
| 5 | | ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน |
| 6 | | ทดสอบการเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน |
| 7 | | ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า |
| 8 | | ทดสอบการเดาะตะกร้อด้วยหลังเท้า |
| 9 | | ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยเข่า |
| 10 | ทดสอบกลางภาคเรียน | |
| 11 | หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬา เซปักตะกร้อ | ทดสอบการเดาะลูกตะกร้อด้วยเข่า |
| 12 | | ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยศีรษะ |
| 13 | | ทดสอบทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยศีรษะ |
| 14 | | ทักษะการรับส่งลูกตะกร้อ - การรับส่งลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน - การรับส่งลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า |
| 15 | | ทักษะการชงลูกตะกร้อ - การชงลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน - การชงลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า |
| 16 | | ทักษะการเสิร์ฟ - การเสิร์ฟด้วยข้างเท้าด้านใน (แปล่ง) - การเสิร์ฟด้วยหลังเท้า |
| 17 | หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 | การเป็นเจ้าหน้าที่และผู้ตัดสิน |
| 18 | การเป็นเจ้าหน้าที่ ผู้ตัดสิน และการจัดการแข่งขัน | การจัดการแข่งขัน-การเล่นทีม |
| 19 | | การจัดการแข่งขัน-การเล่นทีม |
| 20 | ทดสอบปลายภาคเรียน | |

สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การปฐมนิเทศและชี้แจงรายละเอียด แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ทักษะการเตะด้วยข้างเท้าด้านใน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ทักษะการเตะด้วยหลังเท้า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ทักษะการเตะด้วยหน้าขา และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ทักษะการเตะด้วยศีรษะ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ

1. ความหมายของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ชนาธิป พรกุล (2543) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกันภายในกลุ่มย่อย รูปแบบนี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียนและส่งเสริมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านจิตพิสัยเกี่ยวกับความร่วมมือและความเข้าใจ นอกจากนี้ยังใช้สอนวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยและทักษะพิสัยได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

วีณา ประชากุล และ ประสาทเนื่องเฉลิม (2554) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเรื่องที่ศึกษาอย่างมากที่สุดโดยอาศัยการร่วมมือกัน ช่วยเหลือกัน และแลกเปลี่ยนความรู้กันระหว่างกลุ่มผู้เรียนด้วยกัน

ทศนา แคมมณี (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก สมาชิกมีระดับความสามารถที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้เรียนจะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ตลอดจนรับผิดชอบการทำงานของตนเองเท่ากับรับผิดชอบการทำงานของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มด้วย

สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ โดยมีผู้สอนมีหน้าที่จัดกลุ่มให้ผู้เรียนเก่ง กลาง อ่อน คละอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ผู้เรียนทุกคนจะได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เรียนรู้ร่วมกัน รับผิดชอบการทำงานของตนเองและสมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม

2. องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ชนาธิป พรกุล (2543) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือ 5 ประการ ดังนี้

1. การพึ่งพาอาศัยในทางบวก (Positive interdependence) เป็นการรับรู้ว่ามีใครสำเร็จได้ ถ้าคนอื่นในกลุ่มไม่สำเร็จ

2. ปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (Face-to-face interaction) เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนอธิบายวิธีแก้ไขปัญหาหรือความคิดรวบยอด และช่วยเหลือสนับสนุนให้กำลังใจในการเรียน

3. ทุกคนรับผิดชอบในการเรียนรู้ (Individual accountability) โดยทำการและประเมินเป็นรายบุคคล และสุ่มเรียกบางคนให้เป็นตัวแทนรายงานการทำงานของกลุ่ม

4. ทักษะความร่วมมือ (Collaborative skills) ที่ช่วยให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันอย่างได้ผล ได้แก่ ทักษะผู้นำ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการสร้างควมไว้วางใจ ทักษะการสื่อสารและทักษะการจัดการความขัดแย้ง

5. กระบวนการกลุ่ม (Group processing) เป็นการให้กลุ่มอภิปรายวิธีที่ทำงานบรรลุเป้าหมาย และยังคงความสัมพันธ์การทำงานอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างสมาชิก

วีณา ประชากุล และ ประสาทเนื่องเฉลิม (2554) กล่าวถึงองค์ประกอบของหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ ดังนี้

1. การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักพึ่งพากันโดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากันเพื่อความสำเร็จร่วมกัน

2. การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ

3. การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะในการทำงานร่วมกัน

4. การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มที่ใช้ในการทำงาน

5. การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงานหรือผลสัมฤทธิ์ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกัน นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นแล้ว ยังสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนทางด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้นด้วย รวมทั้งมีโอกาสได้ฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอีกมาก

ทิศนา แคมมณี (2560) ได้กล่าวถึงหลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ 5 ประการ ประกอบด้วย

1. การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน (positive interdependence) โดยถือว่าทุกคนมีความสำคัญเท่าเทียมกันและจะต้องพึ่งพากัน เพื่อความสำเร็จร่วมกัน

2. การเรียนรู้ที่ดีต้องอาศัยการหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (face to face interaction) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูล และการเรียนรู้ต่าง ๆ

3. การเรียนรู้ร่วมกันต้องอาศัยทักษะทางสังคม (social skills) โดยเฉพาะทักษะการทำงานร่วมกัน

4. การเรียนรู้ร่วมกันควรมีการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing) ที่ใช้ในการทำงาน

5. การเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีผลงาน หรือผลสัมฤทธิ์ ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ที่สามารถตรวจสอบและวัดประเมินได้ หากผู้เรียนมีโอกาสได้เรียนรู้แบบร่วมมือกัน นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้กว้างขึ้นและลึกซึ้งขึ้นแล้ว ยังสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนทางด้านสังคมและอารมณ์มากขึ้นด้วย รวมทั้งมีโอกาสดูฝึกฝนพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอีกมาก

Felder และ Brent (2007) ได้สรุปองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีความใกล้เคียงกัน ว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือ จะต้องมียุคประกอบต่อไปนี้

1. การพึ่งพาซึ่งกันและกันในเชิงบวก (Positive Interdependence) สมาชิกในกลุ่มจะต้องพึ่งพากัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หากสมาชิกคนใดคนหนึ่งไม่ประสบความสำเร็จ ก็เท่ากับว่ากลุ่มไม่ประสบความสำเร็จ

2. ความรับผิดชอบส่วนบุคคล (Individual Accountability) สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะมีหน้าที่รับผิดชอบของตนเอง และใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน

3. การส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด (Face-to-face Promotive Interaction) การมีปฏิสัมพันธ์รายบุคคล หรือการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่สมาชิกในกลุ่ม ตลอดจนการสร้างเสริมกำลังใจในกลุ่ม อาจนำไปสู่ข้อสรุปหรือความท้าทายใหม่ในการเรียนรู้ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเรียนการสอน

4. การใช้ทักษะในการทำงานร่วมกันอย่างเหมาะสม (Appropriate use of Collaborative Skills) สมาชิกจะได้รับการสนับสนุนและช่วยเหลือกันพัฒนาและสร้างความไว้วางใจ ซึ่งในทางปฏิบัติสมาชิกในกลุ่มสามารถร่วมกันตัดสินใจได้ จากการใช้ทักษะการสื่อสารและการจัดการความขัดแย้ง

5. การประมวลผลกลุ่ม (Group Processing) สมาชิกในกลุ่มร่วมกันประเมินกระบวนการทำงานตามเป้าหมายเป็นระยะ จากการทำงานร่วมกันเป็นทีมและระบุการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะก่อให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า หลักของการเรียนรู้ร่วมมือ ประกอบด้วย การเรียนรู้ต้องอาศัยหลักการพึ่งพากัน (positive interdependence) การหันหน้าเข้าหากัน มีปฏิสัมพันธ์กัน (face to face interaction) ทักษะทางสังคม (social skills) การใช้ทักษะในการทำงานร่วมกันอย่างเหมาะสม (Appropriate use of Collaborative Skills) และการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (group processing)

3. ประเภทของการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สุลัดดา ลอยฟ้า (2536) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือของกลุ่ม Slavin ที่เป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายมีดังนี้

1. STAD (Student Teams – Achievement Division) เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถดัดแปลงใช้ได้เกือบทุกวิชา และทุกระดับชั้น เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของการเรียนและทักษะทางสังคมเป็นสำคัญ

2. TGT (Team-Games Tournament) เป็นรูปแบบการสอนที่คล้ายกับSTAD แต่เป็นการจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นโดยการใช้การแข่งขันเกมแทนการทดสอบย่อย

3. TAI (Team Assisted Individualization) เป็นรูปแบบการสอนที่ผสมผสานแนวความคิด ระหว่างการร่วมมือกันการเรียนรู้กับการสอนรายบุคคล (Individualized Instruction) รูปแบบ TAI จะเป็นการประยุกต์ใช้กับการสอนคณิตศาสตร์

4. CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) เป็นรูปแบบการสอนแบบร่วมมือแบบผสมผสาน ที่มุ่งพัฒนาขึ้นเพื่อสอนการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายโดยเฉพาะ

5. Jigsaw ผู้คิดค้นการสอนแบบนี้ เริ่มแรกคือ Ellior-Aronson และคณะ หลังจากนั้น Slavin ได้นำแนวความคิดดังกล่าวมาปรับขยายเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการสอนแบบร่วมมือมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับการบรรยาย เช่น สังคมศึกษา วรรณคดี บางส่วน ของวิชาวิทยาศาสตร์ รวมทั้งวิชาอื่น ๆ ที่เน้นการพัฒนาความรู้ความเข้าใจมากกว่าพัฒนาทักษะ

ทิตนา แคมมณี (2560) ได้เสนอกระบวนการเรียนการสอนของ 8 ประเภทของการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอร์ (JIG-SAW)

1.1 จัดให้ผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลาง-อ่อน) กลุ่มละ 4 คนและเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (home group)

1.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับมอบหมายให้ ศึกษาเนื้อหาสาระคนละ 1 ส่วน (เปรียบเสมือนได้ชิ้นส่วนของภาพตัดต่อคน ละ 1 ชิ้น) และหาคำตอบในประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้

1.3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายไปรวมกับ สมาชิกกลุ่มอื่น ซึ่งได้รับเนื้อหาเดียวกัน ตั้งเป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (expert group) ขึ้นมา และร่วมกันทำความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างละเอียด และร่วมกัน อภิปรายหาคำตอบประเด็นปัญหาที่ผู้สอนมอบหมายให้

1.4 สมาชิกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลับไปสู่กลุ่มบ้านของเรา แต่ละคนช่วยสอนเพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจในสาระที่ตนได้ศึกษาร่วมกับกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญ เช่นนี้ สมาชิกทุกคนก็จะได้เรียนรู้ภาพรวมของสาระทั้งหมด

1.5 ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบ แต่ละคนจะได้ คะแนนเป็นรายบุคคล และนำคะแนนของทุกคนในกลุ่มบ้านของเรามารวมกัน (หรือหาค่าเฉลี่ย) เป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด ได้รับรางวัล

2. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี. (STAD)

คำว่า “STAD” เป็นตัวย่อของ “Student Teams Achievement Division” กระบวนการดำเนินการมีดังนี้

2.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลางอ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (home group)

2.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระนั้นร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจ ต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บคะแนนของตนไว้

2.3 ผู้เรียนทุกคนทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็น การทดสอบรวบยอด และนำคะแนนของตนไปหาคะแนนพัฒนาการ (improvement Score) ซึ่งหาได้ดังนี้

คะแนนพื้นฐาน: ได้จากค่าเฉลี่ยของคะแนน ทดสอบย่อยหลาย ๆ ครั้ง ที่ผู้เรียนแต่ละคนทำได้

คะแนนที่ได้: ได้จากการนำคะแนนทดสอบครั้ง สุดท้ายลบคะแนนพื้นฐาน

คะแนนพัฒนาการ: ถ้าคะแนนที่ได้คือ

- 11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 0

-1 ถึง -10 คะแนนพัฒนาการ = 10

+1 ถึง 10 คะแนนพัฒนาการ = 20

+11 ขึ้นไป คะแนนพัฒนาการ = 30

2.4 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรานำคะแนนพัฒนาการของ แต่ละคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการ ของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รับรางวัล

3. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.เอ.ไอ. (TAI)

คำว่า “TAI” มาจาก “Team-Assisted Individualization” ซึ่งมีกระบวนการดังนี้

3.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลางอ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (home group)

3.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระและ ศึกษาเนื้อหาสาระ
ร่วมกัน

3.3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา จับคู่กันทำแบบฝึกหัด
ก. ถ้าใครทำแบบฝึกหัดได้ 75% ขึ้นไปให้ไปปรับ การทดสอบรวบยอดครั้ง
สุดท้ายได้

ข. ถ้ายังทำแบบฝึกหัดได้ไม่ถึง 75% ให้ทำแบบฝึกหัดซ่อมจนกระทั่งทำได้
แล้วจึงไปปรับการทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้าย

3.4 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเราแต่ละคน นำคะแนนทดสอบรวบยอดมารวมกัน
เป็นคะแนนกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รับรางวัล

4. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบTGT
ตัวย่อ “TGT” มาจาก “Team Games Tournament” ซึ่งมีการดำเนินการ
ดังนี้

4.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลางอ่อน) กลุ่มละ 4 คน และ
เรียกกลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (home group)

4.2 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระ
ร่วมกัน

4.3 สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายกันเป็น ตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่ม
อื่นโดยจัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ คือ คนเก่งในกลุ่มบ้านของเราแต่ละกลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนก็
ไปรวมกับคนอ่อน ของกลุ่มอื่นกลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่ากลุ่มแข่งขันกำหนดให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4
คน

4.4 สมาชิกในกลุ่มแข่งขัน เริ่มแข่งขันกันดังนี้
ก. แข่งขันกันตอบคำถาม 10 คำถาม
ข. สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา 1 คำถาม และอ่านคำถามให้กลุ่มฟัง
ค. ให้สมาชิกที่อยู่ซ้ายมือของผู้อ่านคำถามคน แรกตอบคำถาม ก่อน ต่อไป
จึงให้คนถัดไปตอบจนครบ

ง. ผู้อ่านคำถาม เปิดคำตอบ แล้วอ่านเฉลยคำ ตอบที่ถูกให้กลุ่มฟัง

จ. ให้คะแนนคำตอบ ดังนี้

ผู้ตอบถูกเป็นคนแรกได้ 2 คะแนน

ผู้ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน

ผู้ตอบผิดได้ 0 คะแนน

จ. ต่อไปสมาชิกกลุ่มที่สองจับคำถามที่ 2 และ เริ่มเล่นตามขั้นตอน ข ค ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งคำถามหมด

ช. ทุกคนรวมคะแนนของตนเอง

| | | |
|---------------------------------|----|-------|
| ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 1 ได้โบนัส | 10 | คะแนน |
| ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 2 ได้โบนัส | 8 | คะแนน |
| ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 3 ได้โบนัส | 5 | คะแนน |
| ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 4 ได้โบนัส | 4 | คะแนน |

4.5 เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้าน ของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

5. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ แอล.ที (L.T)

ดังนี้

“L.T.” มาจากคำว่า Learning Together ซึ่งมี กระบวนการที่ง่าย ไม่ซับซ้อน

5.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลางอ่อน) กลุ่มละ 4 คน

5.2 กลุ่มย่อยกลุ่มละ 4 คน ศึกษาเนื้อหาพร้อมกัน โดย กำหนดให้แต่ละคนมี

บทบาทหน้าที่ช่วยกลุ่มในการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น

สมาชิกคนที่ 1: อ่านคำสั่ง

สมาชิกคนที่ 2: หาคำตอบ

สมาชิกคนที่ 3: หาคำตอบ

สมาชิกคนที่ 4: ตรวจสอบคำตอบ

5.3 กลุ่มสรุปคำตอบพร้อมกัน และส่งคำตอบนั้นเลยผลงานกลุ่ม

5.4 ผลงานกลุ่มได้คะแนนเท่าไร สมาชิกทุกคนในกอง นั้นจะได้คะแนนนั้น

เท่ากันทุกคน

6. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ จี.ไอ. (GI)

“G.” คือ “Group Investigation” รูปแบบนี้เป็น รูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยกันไปสืบค้นข้อมูลมาใช้ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

6.1 จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลางอ่อน) กลุ่มละ 4 คน

6.2 กลุ่มย่อยศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน โดย

ก. แบ่งเนื้อหาออกเป็นหัวข้อย่อย ๆ แล้วแบ่งกัน ไปศึกษาหาข้อมูลหรือ

คำตอบ

ข. ในการเลือกเนื้อหา ควรให้ผู้เรียนอ่อน เป็น ผู้เลือกก่อน ราย

6.3 สมาชิกแต่ละคน ไปศึกษาหาข้อมูล/คำตอบมาให้ กลุ่ม กลุ่มอภิปรายร่วมกัน และสรุปผลการศึกษา

6.4 กลุ่มเสนอผลงานของกลุ่มต่อชั้นเรียน

7. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ซี.ไอ.อาร์.ซี. (CIRC)

รูปแบบCIRC หรือ “Cooperative Integrated Reading And Composition” เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือที่ใช้ในการสอนอ่านและเขียนโดยเฉพาะ รูปแบบนี้ประกอบด้วยกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมการอ่านแบบเรียน การสอนการอ่านเพื่อความเข้าใจ และการบูรณาการภาษากับการเรียน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้ (Slavin, 1995:104-110)

7.1 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถในการอ่าน นักเรียนในแต่ละกลุ่มจับคู่ 2 คน หรือ 3 คน ทำกิจกรรมการอ่านแบบเรียนร่วมกัน

7.2 ครูจัดทีมใหม่โดยให้แต่ละทีมมีนักเรียนต่างระดับ ความสามารถอย่างน้อย 2 ระดับ ทีมทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น เขียนรายงาน แต่งความ ทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบต่าง ๆ และมีการให้คะแนนผลงาน ของแต่ละทีม ทีมใดได้คะแนน 90% ขึ้นไป จะได้รับประกาศนียบัตรเป็น “ซูเปอร์ทีม” หากได้รับคะแนนตั้งแต่ 80-89% ก็จะได้รับรางวัลรองลงมา

7.3 ครูพบกลุ่มการอ่านประมาณวันละ 20 นาที แจก วัตถุประสงค์ในการอ่าน แนะนำคำศัพท์ใหม่ ๆ ทบทวนศัพท์เก่า ต่อจากนั้น ครูจะกำหนดและแนะนำเรื่องทีอ่านแล้วให้ผู้เรียน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครู จัดเตรียมไว้ให้ เช่น อ่านเรื่องในใจแล้วจับคู่อ่านออกเสียงให้เพื่อนฟัง และช่วยกันแก้จุดบกพร่องหรือครูอาจจะให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม วิเคราะห์ ตัวละคร วิเคราะห์ ปัญหาหรือทำนายว่าเรื่องจะเป็นอย่างไรต่อไป เป็นต้น

7.4 หลังจากกิจกรรมการอ่าน ครูนำการอภิปรายเรื่อง ที่อ่าน โดยครูจะเน้นการฝึกทักษะต่าง ๆ ในการอ่าน เช่น การจับประเด็นปัญหา การทำนาย เป็นต้น

7.5 นักเรียนรับการทดสอบการอ่านเพื่อความเข้าใจ นักเรียนจะได้รับคะแนนเป็นทั้งรายบุคคลและทีม

7.6 นักเรียนจะได้รับการสอนและฝึกทักษะการอ่าน สัปดาห์ละ 1 วัน เช่น ทักษะการจับใจความสำคัญ ทักษะการอ้างอิง ทักษะการใช้เหตุผล เป็นต้น

7.7 นักเรียนจะได้รับชุดการเรียนการสอนเขียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกหัวข้อ การเขียนได้ตามความสนใจ นักเรียนจะช่วยกันวางแผนเขียนเรื่อง และช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง และในที่สุดตีพิมพ์ผลงานออกมา

7.8 นักเรียนจะได้รับการบ้านให้เลือกอ่านหนังสือที่สนใจ และเขียนรายงานเรื่อง ที่อ่านเป็นรายบุคคล โดยให้ผู้ปกครองช่วยตรวจสอบพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนที่บ้าน โดยมี แบบฟอร์มให้

8. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction)

รูปแบบนี้พัฒนาขึ้นโดย เอลิซาเบธ โคเฮนและคณะ (Elizabeth Cohen) เป็น รูปแบบที่คล้ายคลึงกับรูปแบบ จี.ไอ. เพียงแต่จะเน้น การสืบเสาะหาความรู้เป็นกลุ่มมากกว่าการทำ เป็นรายบุคคล นอกจากนี้งาน ที่ให้ยังมีลักษณะของการประสานสัมพันธ์ระหว่างความรู้และทักษะ หลายประเภท และเน้นการให้ความสำคัญแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยการจัดงานให้เหมาะสม สัมกับ ความสามารถและความถนัดของผู้เรียนแต่ละคน ดังนั้นครูจึงจำเป็น ต้องค้นหาความสามารถเฉพาะ ทางของผู้เรียนที่อ่อน โคอเฮน เชื่อว่า หาก ผู้เรียนได้รับรู้ว่าตนมีความถนัดในด้านใด จะช่วยให้ผู้เรียนมี แรงจูงใจในการ พัฒนาศักยภาพในด้านอื่น ๆ ด้วย รูปแบบนี้จะไม่มีการใช้กลไกของการให้รางวัล เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ได้ออกแบบให้งานที่แต่ละบุคคลที่สามารถสนองตอบ ความสนใจของผู้เรียน และสามารถจูงใจผู้เรียนแต่ละคนอยู่แล้ว

ชนาธิป พรกุล (2543) ได้กล่าวถึง 3 ประเภทของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

1. Jigsaw II model

วิธีนี้ใช้แทนวิธีการที่ผู้สอนให้เนื้อหาทั้งหมดแก่ผู้เรียน แล้วให้ศึกษาโดยลำพังแต่กลับ ให้ผู้เรียนจัดกลุ่มเป็นกลุ่มย่อย แล้วผู้สอนมอบเนื้อหาให้แต่ละคน คนละ 1 ชิ้น ผู้เรียนทุกคนจะถูก บังคับให้นำเนื้อหาแต่ละชิ้นมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เป็นบทเรียนที่สมบูรณ์ เหมือนกับการเล่นต่อรูป (Jigsaw puzzle) นั้นเอง

ขั้นตอนการสอนมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 แนะนำ Jigsaw II (Introduce jigsaw II) ด้วยการบอกว่าชั้นเรียนแบ่งเป็นก็ กลุ่ม กลุ่มละกี่คน สมาชิกแต่ละคนต้องรับผิดชอบที่จะเรียนเกี่ยวกับหัวข้อที่กลุ่มได้รับให้มากที่สุด แต่ ละกลุ่มเป็นผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อนั้นมีหน้าที่จะสอนกลุ่มอื่น ๆ ด้วย ทุกคนจะได้รับเกรดเป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่ม

1.2 แบ่งกลุ่มให้คละกัน (Assign heterogeneously students to study teams) แล้วให้ตั้งชื่อกลุ่ม เขียนชื่อกลุ่ม และสมาชิกบนป้ายนิเทศ ผู้สอนแจ้งกฎเกณฑ์ที่ต้องปฏิบัติ ระหว่างการประชุม เช่น

ก. ห้ามคนใดออกจากกลุ่มก่อนที่จะเสร็จงานกลุ่ม

ข. แต่ละคนในกลุ่มต้องรับผิดชอบที่จะให้สมาชิกทุกคนเข้าใจและทำงานให้ เสร็จสมบูรณ์

ค. ถ้าผู้เรียนคนใดไม่เข้าใจเรื่องใด ต้องขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในกลุ่ม ก่อนที่จะถามผู้สอน

1.3 สร้างกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Assemble expert groups) โดยผู้สอนแจกเอกสาร หัวข้อต่าง ๆ ซึ่งภายในบรรจุด้วยเนื้อหาและคำถาม สมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม จะได้รับเอกสารหัวข้อไม่ ซ้ำกัน เช่น กลุ่มหนึ่งมี 4 คน แต่ละคนจะได้คนละหัวข้อ ถ้ามีกลุ่ม 6 คน ผู้สอนต้องเตรียมเอกสาร 6 ชุด ผู้เรียนที่จะได้รับหัวข้อเดียวกันจะศึกษาเรื่องนั้นด้วย เมื่อทุกคนเข้าใจแล้วก็เตรียมวางแผนการ สอน เพื่อกลับไปสอนเพื่อนสมาชิกในกลุ่มเดิมของตน

1.4 ผู้เชี่ยวชาญสอนเพื่อนในกลุ่ม (Experts teach their study teams) ทุกคนจะผลัดกันสอนเรื่องที่ไปศึกษา ตรวจสอบความเข้าใจ และช่วยเพื่อนสมาชิกในการเรียน

1.5 ประเมินผลและให้คะแนนแต่ละคน (Evaluate and provide team recognition) ผู้สอนทำการทดสอบเพื่อดูว่าต้องสอนเพิ่มเติมหรือไม่ ให้เกรดและคิดคะแนนเป็นกลุ่ม

2. Teams-games-tournament (TGT) model

TGT เหมาะที่จะใช้สอนวัตถุประสงค์ที่มีคำตอบถูกต้องเพียงคำตอบเดียว เช่น การ คำนวณเลข การใช้ภาษา ภูมิศาสตร์ แผนที่ และมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ เมื่อผู้เรียนได้มีโอกาส ช่วยกันเรียนและมีการแข่งขันทางวิชาการ จะทำให้บรรยากาศการเรียนเปลี่ยนไป

ขั้นตอนการสอนมี 4 ขั้น ดังนี้

2.1 เสนอมโนทัศน์ใหม่ (Present a new concept) ปกติวิชาคณิตศาสตร์จะใช้ สัญลักษณ์ในการจัดกลุ่มด้วยเครื่องหมายวงเล็บ แต่ถ้าเราจะสอนคณิตศาสตร์โดยไม่ใช้วงเล็บ เราต้อง สอนด้วยการสอนแบบตรง คือการให้กฎการคำนวณแก่ผู้เรียน เช่น

ก. การคูณ และการหาร จะเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา

ข. การบวก และการลบ จะเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา

ผู้สอนต้องยกตัวอย่างเพื่ออธิบายกฎหลาย ๆ ตัวอย่าง และระหว่างการฝึกนี้ ผู้เรียนต้องฝึกด้วยตนเองเป็นรายบุคคลเพื่อให้เข้าใจกฎ

2.2 จัดทีมให้คละกัน (Form heterogeneously grouped study teams and practice) ทำการฝึกเพิ่มเติม โดยให้แต่ละคนพูดซ้ำ เกี่ยวกับกฎการคำนวณให้เพื่อนฟัง ถ้าพูดผิด เพื่อนจะช่วยแก้ไข ทุกคนจะช่วยให้สมาชิกทุกคนเข้าใจและรู้วิธีใช้กฎ แต่ละทีมจะได้บัตรงานและบัตร คำตอบอย่างละ 2 แผ่น บัตรงานจะมีคำถามคล้ายกับตัวอย่างที่ใช้ฝึก ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำและช่วยกัน อธิบายคำตอบ

2.3 ร่วมในการแข่งขัน (Participate in academic competition) ในการแข่งขันใช้กติกาดังนี้

ก. การแข่งขันแต่ละโต๊ะ มีผู้เล่น 3 คน ที่มีความสามารถเท่ากัน
 ข. ผู้เล่นทั้ง 3 คน ทำหน้าที่เป็นผู้ตอบ ผู้ตรวจสอบคนที่ 1 และผู้ตรวจสอบคนที่ 2

ค. ถ้าผู้ตอบถูกจะได้คะแนน แต่ถ้าผู้ตอบผิด คะแนนจะตกไปอยู่กับผู้ตรวจสอบคนที่ 1 หรือคนที่ 2 ที่ตอบถูก

ง. เมื่อตอบปัญหาถูกต้องแล้ว คนตอบคนแรกจะส่งคำถามไปยังคนทางด้านซ้าย ดังนั้นในรอบที่ 2 ผู้ตรวจสอบคนที่ 1 จะเป็นผู้อ่าน การแข่งขันจะสิ้นสุดเมื่อคำถามหมด

ทีมในการแข่งขันนี้เป็นทีมใหม่สำหรับการแข่งขัน โดยจัดแต่ละทีมไปยังโต๊ะต่าง ๆ ที่มีบัตรคำวางไว้แล้ว ผู้ตอบจะดึงบัตรออกมาอ่านแล้วตอบคำถาม ในขณะที่ผู้ตรวจสอบทั้งสองก็ทำการคิดคำนวณด้วย คะแนนที่แต่ละคนได้รับ จะนำกลับไปยังกลุ่มเดิมแล้วคำนวณคะแนนของกลุ่ม และหาค่าเฉลี่ย

2.4 หาทีมผู้ชนะ (Recognize winning teams) โดยคิดคะแนนทุกทีมเรียงลำดับจากมากไปน้อยบนป้ายนิเทศ ให้รางวัล และรายงานผลให้ผู้ปกครองทราบ

3. Student teams' achievement division (STAD) model

วิธีการนี้ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยสาเหตุที่ผู้สอนไม่สะดวกใจในการให้คะแนนของ TGT ดังนั้นขั้นตอนการแข่งขันจึงเปลี่ยนเป็นการทดสอบและตามด้วยการศึกษาเป็นกลุ่ม และการฝึกฝนขั้นตอนการสอนมี 4 ขั้น ดังนี้

3.1 การเสนอแนวคิดใหม่ (Present a new concept) ผู้สอนสอนกฎต่าง ๆ ให้ผู้เรียน และให้ผู้เรียนฝึกใช้กฎ และขณะฝึกใช้กฎ ผู้สอนต้องแน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจวิธีการใช้กฎ

3.2 สร้างทีมสำหรับศึกษาและฝึกฝน (Form heterogeneously grouped study teams and practice) ใช้วิธีการเดียวกับ TGT เมื่อจัดทีมได้แล้ว ผู้สอนแจกบัตรงานและบัตรคำตอบให้ศึกษา

3.3 ทดสอบสิ่งที่เรียนใหม่ (Test students on newly learned material) ผู้สอนทำการทดสอบวัดผลเป็นรายบุคคล ผู้สอนจะให้คะแนนเป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่ม ทีมที่มีพัฒนาการจะได้รางวัล

3.4 หาทีมผู้ชนะ (Recognize winning teams) ทีมผู้ชนะจะได้รับคำชมเชยจากอาจารย์ใหญ่ หรือประกาศในหนังสือพิมพ์ของโรงเรียน

สรุปได้ว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบด้วยหลากหลายประเภทที่มาจากนักวิชาการหลายท่าน โดยประเภทของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เป็นที่นิยมในการ

นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมี 8 ประเภท ได้แก่ 1) STAD (Student Teams – Achievement Division) 2) TGT (Team-Games Tournament) 3) TAI (Team Assisted Individualization) 4) CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) 5) Jigsaw 6) G.I. (Group Investigation) 7) LT (Learning Together) และ 8) Complex Instruction

โดยผู้วิจัยได้เลือกประเภทของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT (Team-Games Tournament) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากวิชาพลศึกษาเป็นวิชาทักษะปฏิบัติ การแข่งขันกันเป็นทีมจะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีลักษณะที่สำคัญคือ นักเรียนทุกคนจะได้ร่วมสนุก ทำความพยายามของตนเอง ด้วยการเข้าร่วมเกมการแข่งขันกับนักเรียนกลุ่มอื่น ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน ดังนั้นนักเรียนทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันในการทำคะแนน จึงทำให้มีความภาคภูมิใจ มั่นใจในความพยายามและความสามารถของตน เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นในฝึกทักษะ และช่วยเหลือกันมากยิ่งขึ้น (ทศนา แซมณี, 2554)

4. ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

Slavin (1987) ได้ให้ความหมายของการเรียนแบบ TGT (Team - Games Tournament: TGT) ไว้ว่า เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม เพื่อทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สมาชิกในแต่ละทีมจะประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน คือ ความสามารถสูง ปานกลาง และต่ำมารวมกลุ่มกันในอัตราส่วน 1:2:1 ซึ่งสมาชิกของทีมจะได้แข่งขันกันในเกมเชิงวิชาการ โดยความสำเร็จของทีมจะขึ้นอยู่กับความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ

วัฒนาพร รัชชบุทช์ (2543) กล่าวว่า เทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขันเป็นกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้เนื้อหาสาระจากผู้สอนด้วยกัน แล้วแต่ละคนแยกย้ายไปแข่งขันทดสอบความรู้ คะแนนที่ได้ของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม โดยกลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดได้รับรางวัล

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553) กล่าวถึงกลุ่มร่วมมือแข่งขัน (Teams Games- Tournaments: TGT) ไว้ว่า เทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขัน เป็นกิจกรรมที่สมาชิกในกลุ่มเรียนรู้เนื้อหาสาระจากผู้สอนด้วยกัน แล้วแต่ละคนแยกย้ายไปแข่งขันทดสอบความรู้คะแนนที่ได้ของแต่ละคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดได้รับรางวัล

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการจัดกิจกรรมการแข่งขันที่สมาชิกในกลุ่มทุกคนได้เข้าร่วม เรียนรู้เนื้อหาจากผู้สอนร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มช่วยกันในการเรียนหรือฝึกทักษะ แล้วแต่ละคนจะได้แข่งขันทดสอบความรู้หรือทักษะ โดยคะแนนจะนำคะแนนของสมาชิกทุกคนมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม ผลที่ได้คือความสำเร็จของทุกคนในกลุ่ม

5. ขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

วัฒนาพร กระจับทุกซ์ (2542) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้ดังต่อไปนี้

1. ครูเสนอบทเรียนหรือข้อความรู้ใหม่ให้นักเรียน โดยอาจนำเสนอด้วยสื่อการสอนที่น่าสนใจหรือให้การอภิปรายทั้งห้องเรียน โดยครูเป็นผู้ดำเนินการ

2. แบ่งกลุ่มนักเรียน โดยจัดให้ความสามารถและเพศ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิก 4-5 คน (เรียกกลุ่มนี้ว่า Study Group หรือ Home Group) กลุ่มเหล่านี้จะศึกษาบทวนเนื้อหาข้อความรู้ที่ครูนำเสนอ สมาชิกที่มีความสามารถสูงกว่าจะช่วยเหลือสมาชิกที่ด้อยกว่าเพื่อเตรียมกลุ่มสำหรับการแข่งขัน

3. การแข่งขัน โดยใช้โต๊ะแข่งขัน (Tournament Teams) ที่มีตัวแทนของแต่ละกลุ่ม ที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน มาร่วมแข่งขันตามรูปแบบกติกาที่กำหนด ข้อคำถามที่ใช้ในการแข่งขันจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้ว และมีการฝึกฝนเตรียมพร้อมในกลุ่มมาแล้วควรให้ทุกโต๊ะแข่งขันเริ่มการแข่งขันพร้อมกัน

3.1 ให้คะแนนการแข่งขัน โดยให้ลำดับคะแนนผลการแข่งขันในแต่ละโต๊ะแล้วผู้เล่นจะกลับเข้าสู่กลุ่มเดิมของตน

3.2 นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม ทีมที่ได้คะแนนรวมหรือค่าเฉลี่ยสูงสุด จะได้รับรางวัล

ชนาธิป พรกุล (2543) กล่าวว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. เสนอโมโนทัศน์ใหม่ (Present a new concept) ปกติวิชาคณิตศาสตร์จะใช้สัญลักษณ์ในการจัดกลุ่มด้วยเครื่องหมายวงเล็บ แต่ถ้าเราจะสอนคณิตศาสตร์โดยไม่ใช้วงเล็บ เราต้องสอนด้วยการสอนแบบตรง คือการให้กฎการคำนวณแก่ผู้เรียน เช่น

ก. การคูณ และการหาร จะเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา

ข. การบวก และการลบ จะเรียงลำดับจากซ้ายไปขวา

ผู้สอนต้องยกตัวอย่างเพื่ออธิบายกฎหลาย ๆ ตัวอย่าง และระหว่างการฝึกนี้ ผู้เรียนต้องฝึกด้วยตนเองเป็นรายบุคคลเพื่อให้เข้าใจกฎ

2. จัดทีมให้คละกัน (Form heterogeneously grouped study teams and practice) ทำการฝึกเพิ่มเติม โดยให้แต่ละคนพูดซ้ำ เกี่ยวกับกฎการคำนวณให้เพื่อนฟัง ถ้าพูดผิดเพื่อนจะช่วยแก้ไข ทุกคนจะช่วยให้สมาชิกทุกคนเข้าใจและรู้วิธีใช้กฎ แต่ละทีมจะได้บัตรงานและบัตร

คำตอบอย่างละ 2 แผ่น บัตรงานจะมีคำถามคล้ายกับตัวอย่างที่ใช้ฝึก ให้ผู้เรียนจับคู่กันทำและช่วยกันอธิบายคำตอบ

3. ร่วมในการแข่งขัน (Participate in academic competition) ในการแข่งขันใช้กติกาดังนี้

ก. การแข่งขันแต่ละโต๊ะ มีผู้เล่น 3 คน ที่มีความสามารถเท่ากัน
ข. ผู้เล่นทั้ง 3 คน ทำหน้าที่เป็นผู้ตอบ ผู้ตรวจสอบคนที่ 1 และผู้ตรวจสอบคนที่ 2

ค. ถ้าผู้ตอบตอบถูกจะได้คะแนน แต่ถ้าผู้ตอบตอบผิด คะแนนจะตกไปอยู่กับผู้ตรวจสอบคนที่ 1 หรือคนที่ 2 ที่ตอบถูก

ง. เมื่อตอบปัญหาถูกต้องแล้ว คนตอบคนแรกจะส่งคำถามไปยังคนทางด้านซ้าย ดังนั้นในรอบที่ 2 ผู้ตรวจสอบคนที่ 1 จะเป็นผู้ถาม การแข่งขันจะสิ้นสุดเมื่อคำถามหมด

ทีมในการแข่งขันนี้เป็นทีมใหม่สำหรับการแข่งขัน โดยจัดแต่ละทีมไปยังโต๊ะต่าง ๆ ที่มีบัตรคำถามไว้แล้ว ผู้ตอบจะดึงบัตรออกมาอ่านแล้วตอบคำถาม ในขณะที่ผู้ตรวจสอบทั้งสองก็ทำการคิดคำนวณด้วย คะแนนที่แต่ละคนได้รับ จะนำกลับไปยังกลุ่มเดิมแล้วคำนวณคะแนนของกลุ่มและหาค่าเฉลี่ย

4. หาทีมผู้ชนะ (Recognize winning teams) โดยคิดคะแนนทุกทีมเรียงลำดับจากมากไปน้อยบนป้ายนิเทศ ให้รางวัล และรายงานผลให้ผู้ปกครองทราบ

ธีรพล ปะโสทะกัง (2558) กล่าวถึง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้ดังนี้

1. ครูสอนความคิดรวบยอดใหม่ หรือบทเรียนใหม่โดยอาจใช้ใบความรู้ให้นักเรียนได้ศึกษา หรือใช้กิจกรรมการศึกษาหาความรู้รูปแบบอื่นตามที่ครูเห็นว่าเหมาะสม

2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน เพื่อปฏิบัติตามใบงาน

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมความพร้อมให้กับสมาชิกในกลุ่มทุกคน เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนและพร้อมที่จะเข้าสู่สนามแข่งขัน

4. แต่ละกลุ่มประเมินความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของสมาชิกในกลุ่ม โดยอาจตั้งคำถามขึ้นมาเองและให้สมาชิกกลุ่มทดลองตอบคำถาม

5. สมาชิกกลุ่มช่วยกันอธิบายเพิ่มเติมในจุดที่บางคนยังไม่เข้าใจ

6. ครูจัดให้มีการแข่งขัน โดยใช้คำถามตามเนื้อหาในบทเรียน

7. จัดการแข่งขันเป็นโต๊ะ โดยแต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีมต่าง ๆ ร่วมแข่งขัน อาจให้แต่ละทีมส่ง ชื่อผู้แข่งขันแต่ละโต๊ะมาก่อนและเป็นความลับ

8. ทุกโต๊ะแข่งขันจะเริ่มดำเนินการแข่งขันพร้อม ๆ กันโดยกำหนดเวลาให้

9. เมื่อการแข่งขันจบลง ให้แต่ละโต๊ะจัดลำดับผลการแข่งขัน และให้หาค่าคะแนน
โบนัส

10. ผู้เข้าร่วมแข่งขันกลับไปเข้ากลุ่มเดิมของตนพร้อมด้วยนำคะแนนโบนัสไปด้วย

11. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำคะแนนโบนัสของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีม
หาค่าเฉลี่ยที่ได้ (อาจใช้คะแนนโบนัสรวมกันได้) สูงสุดจะได้รับการยอมรับเป็นทีมชนะเลิศและรองลง
ไป

12. ให้ตั้งชื่อทีมชนะเลิศ และรองลงมา

13. ครูประกาศผลการแข่งขันในที่สาธารณะ เช่น ปิดประกาศที่บอร์ด ลงข่าว
หนังสือพิมพ์หรือประกาศหน้าเสาธง

ทิศนา แชมมณี (2560) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้
ว่ากระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ TGT มีการดำเนินการดังนี้

1. จัดผู้เรียนเข้ากลุ่มละความสามารถ (เก่ง-กลางอ่อน) กลุ่มละ 4 คน และเรียก
กลุ่มนี้ว่า กลุ่มบ้านของเรา (home group)

2. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา ได้รับเนื้อหาสาระ และศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน

3. สมาชิกในกลุ่มบ้านของเรา แยกย้ายกันเป็น ตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่นโดย
จัดกลุ่มแข่งขันตามความสามารถ คือ คนเก่งในกลุ่มบ้านของเราแต่ละกลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนก็ไปรวม
กับคนอ่อน ของกลุ่มอื่นกลุ่มใหม่ที่รวมกันนี้เรียกว่ากลุ่มแข่งขันกำหนดให้มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน

4. สมาชิกในกลุ่มแข่งขัน เริ่มแข่งขันกันดังนี้

ก. แข่งขันกันตอบคำถาม 10 คำถาม

ข. สมาชิกคนแรกจับคำถามขึ้นมา 1 คำถาม และอ่านคำถามให้กลุ่มฟัง

ค. ให้สมาชิกที่อยู่ซ้ายมือของผู้อ่านคำถามคน แรกตอบคำถาม ก่อน ต่อไปจึงให้
คนถัดไปตอบจนครบ

ง. ผู้อ่านคำถาม เปิดคำตอบ แล้วอ่านเฉลยคำตอบที่ถูกให้กลุ่มฟัง

จ. ให้คะแนนคำตอบ ดังนี้

ผู้ตอบถูกเป็นคนแรกได้ 2 คะแนน

ผู้ตอบถูกคนต่อไปได้ 1 คะแนน

ผู้ตอบผิดได้ 0 คะแนน

ฉ. ต่อไปสมาชิกกลุ่มที่สองจับคำถามที่ 2 และ เริ่มเล่นตามขั้นตอน ข ค ไป
จนกระทั่งคำถามหมด

ช. ทุกคนรวมคะแนนของตนเอง

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 1 ได้โบนัส 10 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 2 ได้โบนัส 8 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 3 ได้โบนัส 5 คะแนน

ผู้ได้คะแนนสูงอันดับ 4 ได้โบนัส 4 คะแนน

5. เมื่อแข่งขันเสร็จแล้ว สมาชิกกลุ่มกลับไปกลุ่มบ้าน ของเรา แล้วนำคะแนนที่แต่ละคนได้รวมเป็นคะแนนของกลุ่ม

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นเตรียม อบอุ่นร่างกาย กระตุ้นเร้าความสนใจ และแบ่งกลุ่มความสามารถ 2. ขั้นอธิบาย-สาธิต ครูอธิบายสาธิตทักษะให้นักเรียนดูและให้นักเรียนศึกษาหาความรู้จากชุดฝึกทักษะตามกลุ่มของตัวเอง 3. ขั้นปฏิบัติ นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องปฏิบัติตามชุดฝึกทักษะตามกลุ่มของตัวเอง ผู้เรียนร่วมกันฝึกพัฒนาการปฏิบัติทักษะและของตนเองตามกลุ่ม คนที่ปฏิบัติไม่ได้ต้องเรียนรู้จากกลุ่ม หรือขอคำแนะนำจากครู แล้วกลับไปปฏิบัติซ้ำที่กลุ่ม 4. ขั้นนำไปใช้ผู้เรียนแสดงความสามารถทางทักษะผ่านกิจกรรมเกมการแข่งขัน โดยนักเรียนจะได้แข่งกับนักเรียนที่มีความสามารถเท่ากันสำหรับกลุ่มที่มีคะแนนรวมของกลุ่มสูงสุด จะได้คะแนนโบนัสสะสมตามลำดับ 5. ขั้นสรุป สรุปความรู้ แลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับครู มีการประเมินวิเคราะห์ วางแผนการปฏิบัติของตนเอง และสมาชิกในทีมนำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของกลุ่มครูให้รางวัลตามเกณฑ์ ชักถามข้อสงสัย

สำหรับงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสรุปความหมายของการเรียนแบบร่วมมือ ดังนี้การเรียนแบบร่วมมือ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบหนึ่ง ที่กำหนดให้นักเรียนที่มีระดับทักษะกีฬา เซปักตะกร้อแตกต่างกันมาเรียนรวมกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ กลุ่มละประมาณ 4 คน ในลักษณะที่ความสามารถ ในอัตราส่วน 1: 2: 1 เป็นนักเรียนเก่ง:ปานกลาง: อ่อน ตามลำดับ โดยสมาชิกมีเป้าหมายในการเรียนร่วมกันคือ เกิดการเรียนรู้หรือประสบผลสำเร็จร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองในฐานะสมาชิกกลุ่มคนหนึ่ง ช่วยเหลือ ส่งเสริมสมาชิกกลุ่มให้เกิดประสบการณ์ เกิดการเรียนรู้เป็นส่วนในการขับเคลื่อนกลุ่มให้ประสบความสำเร็จ ทั้งนี้ความสำเร็จของกลุ่มส่วนหนึ่งประเมินจากคะแนนโบนัสที่ได้จากเกมการแข่งขัน หรือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนในการปฏิบัติกิจกรรมของทุกคนภายในกลุ่ม โดยในงานวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยเลือกใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน(Team – Games Tournament : TGT) ตามทฤษฎีการเรียนแบบร่วมมือของสลาวิน (Robert E. Slavin) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้เกมเป็นสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นความสนใจ ประเมินผลด้วยเกมการแข่งขัน โดยนำคะแนนของสมาชิกทุกคนมารวมกัน คำนึงถึงหลักการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเป็นหลักโดยจัดให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีโอกาสเรียนและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเท่าเทียม รวมถึงการทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้ รวมทั้งมีการตรวจสอบ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ และคอยเสริมแรงให้กำลังใจ

ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

1. ความหมายของชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

ถวัลย์ มาศจรัส (2546) กล่าวว่า ชุดฝึกทักษะหรือแบบฝึกทักษะ คือกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีความหลากหลาย และปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเองได้

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2553) ได้ให้ความหมายของชุดฝึกทักษะว่า สื่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่เป็นการทบทวนหรือเสริมเพิ่มเติมความรู้ให้แก่ นักเรียน หรือนักเรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้หลาย ๆ รูปแบบเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ให้แก่ผู้เรียน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2555) ได้กล่าวว่า ชุดฝึกหรือชุดฝึกเสริมทักษะ เป็นสื่อการเรียนประเภทหนึ่งที่เป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริม สำหรับให้นักเรียนฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเพิ่มขึ้น ส่วนใหญ่หนังสือเรียนจะมีชุดฝึกหัดอยู่ท้ายบทเรียนในบางวิชา

สรุปได้ว่า ชุดฝึกทักษะ คือสื่อที่ผู้สอนสร้างขึ้นมีวิธีการและขั้นตอนในการฝึก ผู้สามารถเรียนนำไปฝึกปฏิบัติด้วยตัวเอง เพื่อพัฒนาทักษะและทบทวนความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน

2. การสร้างชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

ถวัลย์ มาศจรัส (2546) กล่าวว่า ขั้นตอนง่าย ๆ ของการสร้างและจัดทำแบบฝึกทักษะ มีดังนี้

1. ศึกษาเนื้อหาสาระสำหรับการจัดทำแบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะ
2. วิเคราะห์เนื้อหาสาระโดยละเอียด เพื่อกำหนดจุดประสงค์ในการจัดทำ
3. ออกแบบการจัดทำแบบฝึกทักษะ ตามจุดประสงค์
4. สร้างแบบฝึกทักษะ และส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น
 - แบบทดสอบก่อนฝึก
 - บัตรคำสั่ง
 - ขั้นตอนกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติ
 - แบบทดสอบหลังฝึก
5. นำแบบฝึกทักษะไปใช้ในการจัดการเรียนรู้
6. ปรับปรุง พัฒนาให้สมบูรณ์

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2553) ได้กล่าวว่าชุดฝึกทักษะมีหลักสำคัญเป็นแนวในการจัดทำชุดฝึกทักษะ ดังนี้

1. จัดเนื้อหาสาระในการฝึกตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้
2. เนื้อหาสาระและกิจกรรมการฝึกเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน
3. การวางรูปแบบของชุดฝึกทักษะมีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องและเนื้อหาสาระ
4. ชุดฝึกทักษะต้องมีคำชี้แจงง่าย ๆ สั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนอ่านเข้าใจ เรียงจากง่ายไปยากมีแบบฝึกทักษะที่น่าสนใจ และท้าทายให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถ
5. มีความถูกต้อง ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาตรวจสอบให้ดีอย่าให้มีข้อผิดพลาด
6. กำหนดเวลาที่ใช้ชุดฝึกทักษะแต่ละตอนให้เหมาะสม
7. ศึกษาหลักสูตร หลักการ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร
8. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาจุดประสงค์ในแต่ละชุดการฝึก
9. ออกแบบชุดฝึกทักษะในแต่ละชุดให้มีรูปแบบที่หลากหลายและน่าสนใจ
10. สร้างชุดฝึกทักษะ
11. นำชุดฝึกทักษะไปทดลองใช้ บันทึกผลแล้วปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่อง
12. ปรับปรุงชุดฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพ
13. นำไปใช้จริง

สรุปได้ว่า การสร้างชุดฝึกทักษะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์และเนื้อหาสาระเป็นอันดับแรก เนื้อหาในแบบฝึกทักษะต้องถูกต้องทั้งในด้านเนื้อหา โครงสร้าง อีกทั้งยังต้องเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน เมื่อสร้างชุดฝึกทักษะแล้ว ผู้สอนควรนำชุดฝึกทักษะไปทดลองใช้และปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพก่อนนำไปใช้จริง

3. ลักษณะของชุดฝึกทักษะที่ดี

วลี สุมิพันธ์ (2530) ได้กล่าวถึง ลักษณะของชุดฝึกทักษะที่ดีว่า ต้องมีลักษณะดังนี้

1. เกี่ยวข้องกับบทเรียนที่เรียนมาแล้ว
2. เหมาะสมกับระดับวัยและความสามารถของผู้เรียน
3. มีคำชี้แจงสั้น ๆ ที่จะทำให้เด็กเข้าใจวิธีทำได้ง่าย คำชี้แจงหรือคำสั่งสั้น กระชับรัดกุม
4. ใช้เวลาที่เหมาะสม คือ ไม่ใช้เวลานานหรือเร็วจนเกินไป
5. เป็นที่น่าสนใจและท้าทายให้แสดงความสามารถ

วิชัย เพ็ชรเรือง (2531) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของชุดฝึกทักษะที่ดีไว้ว่า

1. ชุดฝึกทักษะแต่ละชุดควรใช้จิตวิทยาเข้ามาช่วย เช่น มีการสร้างแรงจูงใจให้กับ

ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น และกระตือรือร้นที่อยากจะทำกิจกรรมนั้น ๆ และเมื่อจบการฝึกแต่ละครั้งควรเสริมแรงให้ผู้เรียนทุกครั้ง เพื่อให้ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมต่อ ๆ ไปเมื่อตนเองประสบผลสำเร็จ

2. การสร้างชุดฝึกทักษะแต่ละครั้ง ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมด้วยเพื่อผู้เรียนจะได้เกิดความรู้สึกรักภูมิใจที่เป็นเจ้าของกิจกรรมและเต็มทีกระทำกิจกรรมนั้น ๆ ได้บรรลุเป้าหมาย

3. สำนวนภาษาไม่ควรใช้คำยากเกินไป เพราะผู้เรียนจะเกิดความท้อถอยและไม่ง่ายจนเกิดความเบื่อหน่าย

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2546) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะที่ดี จะต้องมึลักษณะ ดังนี้

1. จุดประสงค์

1.1 จุดประสงค์ชัดเจน

1.2 สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะตามสาระการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้

2. เนื้อหา

2.1 ถูกต้องตามหลักวิชา

2.2 ใช้ภาษาเหมาะสม

2.3 มีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติตาม

2.4 สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ นำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้

2.5 เป็นไปตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

2.6 มีคำถามและกิจกรรมที่ทำท่าย ส่งเสริมทักษะกระบวนการเรียนรู้ของธรรมชาติวิชา

2.7 มีกลยุทธ์การนำเสนอและการตั้งคำถามที่ชัดเจน น่าสนใจ ปฏิบัติได้ สามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

สรุปได้ว่า ชุดฝึกทักษะที่ดี ต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีเนื้อหาที่ถูกต้องชัดเจน ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะสม มีคำอธิบายที่ชัดเจน เป็นไปตามขั้นตอนการเรียนรู้ และมีกิจกรรมที่ทำท่ายความสามารถของผู้เรียน และน่าสนใจ เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง

4. ประโยชน์ของชุดฝึกทักษะ

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2546) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดฝึกทักษะ ดังนี้

1. เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

2. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับการฝึกทักษะต่าง ๆ
3. เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ของผู้เรียน
4. พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน

สุนทร สีนธพานนท์ (2553) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดฝึกทักษะ ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย เด็กแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน การให้ผู้เรียนได้ทำชุดฝึกทักษะที่เหมาะสมกับความสามารถของแต่ละคนใช้เวลาที่แตกต่างกันออกไปตามลักษณะการเรียนรู้ของแต่ละคนจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นการซ่อมเสริมผู้เรียนที่เรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมิน

2. ชุดฝึกทักษะช่วยเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่คงทน ชุดฝึกทักษะสามารถให้ผู้เรียนได้ฝึกทันทีหลังจากจบบทเรียนนั้น ๆ หรือให้มีการฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้งเพื่อความแม่นยำในเรื่องที่ต้องการฝึก หรือเน้นย้ำให้นักเรียนทำชุดฝึกทักษะเพิ่มเติมในเรื่องที่ผิด

3. ชุดการฝึกสามารถเป็นเครื่องมือในการวัดผลหลังจากที่ผู้เรียนเรียนจบบทเรียนในแต่ละครั้ง ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความรู้ ความสามารถของตนเองได้ เมื่อไม่เข้าใจและทำผิดในเรื่องใด ๆ ผู้เรียนก็สามารถซ่อมเสริมตนเองได้ จัดได้ว่าเป็นเครื่องมือที่มีคุณค่าทั้งครูผู้สอนและผู้เรียน

4. เป็นสื่อที่ช่วยเสริมบทเรียนหรือหนังสือเรียนหรือคำสอนของครูผู้สอน ชุดฝึกทักษะที่ครูทำขึ้นเพื่อฝึกทักษะการเรียนนอกเหนือจากความรู้ในหนังสือเรียนหรือบทเรียน

5. ลดภาระการสอนของครูผู้สอน ไม่ต้องฝึกทบทวนความรู้ให้นักเรียนตลอดเวลา ไม่ต้องตรวจงานด้วยตนเองทุกครั้ง นอกจากกรณีที่ชุดฝึกทักษะนั้นเป็นการฝึกทักษะการคิดที่ไม่มีการเฉลยตายตัวหรือมีแนวเฉลยที่หลากหลาย

6. เป็นการฝึกความรับผิดชอบของผู้เรียน การให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการทำชุดฝึกทักษะตามลำพัง โดยมีภาระงานให้ทำตามที่มีมอบหมาย จัดได้ว่าเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์การทำงานให้ผู้เรียนได้นำไปประยุกต์ปฏิบัติในการดำเนินชีวิต

7. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ การที่ผู้เรียนได้ทำชุดฝึกทักษะการเรียนรู้ที่มีรูปแบบหลากหลาย จะทำให้ผู้เรียนสนุกและเพลิดเพลิน เป็นการท้าทายให้ลงมือทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามชุดฝึกทักษะนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ชุดฝึกทักษะมีประโยชน์คือ เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนเนื้อหาสาระ ทักษะปฏิบัติที่ได้เรียนมาให้มีความเข้าใจและชำนาญมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถเป็นเครื่องมือในการวัดผลหลังจากที่ผู้สอนสอนเนื้อหาจบในแต่ละบทเรียน ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจ ฝึกฝนทักษะให้ถูกต้อง คล่องแคล่ว และมั่นใจได้ อีกทั้งยังเป็นการท้าทายให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานและเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาที่เรียน

การสอนพลศึกษา

1. หลักการสอนพลศึกษา

หลักการสอนพลศึกษา หมายถึง หลักการดำเนินการสอนพลศึกษากำหนดขึ้นมา เพื่อให้ครูสร้างสภาพการณ์ของการเรียนรู้ที่ดีที่สุดให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยให้มีความสอดคล้อง กับจุดมุ่งหมายของวิชา พลศึกษาทุกข้อ สอดคล้องกับลักษณะความต้องการและความแตกต่าง ของนักเรียนแต่ละระดับชั้น วัย เพศ วุฒิภาวะ และสอดคล้องกับวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่ง อำนวยความสะดวก ฯลฯ หลักการดำเนินการสอนพลศึกษาจึงมีความเกี่ยวข้องกับวิธีการสอนและ การบริหารการสอนพลศึกษาในชั้นเรียนให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรและแผนการศึกษา แห่งชาติด้วย

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) กล่าวถึง หลักการดำเนินการสอนพลศึกษาเป็น กระบวนการที่จะต้องปฏิบัติให้เสร็จสิ้นภายใน 1 คาบเรียนเป็นกระบวนการหรือขั้นตอนที่ต่อเนื่อง สัมพันธ์กันและส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยตลอดการดำเนินการสอนพลศึกษาตามปกติจะแบ่ง ออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory Phase) 2) การสอน (Teaching Phase) 3) การฝึกหัด (Practice Phase) 4) การนำไปใช้ (Skill Laboratory) และ 5) การสรุปและ สุขปฏิบัติ (Closing Phase) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (Teaching Skill Phase) จะมีอยู่สอง กระบวนการคือ การนำกับการพัฒนา

1.1 การนำเข้าสู่บทเรียน ควรใช้เวลาประมาณ 3-5 นาที

จุดมุ่งหมาย: เพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียนทักษะต่าง ๆ ต่อไป

หลักการ: เป็นการเตรียมการล่วงหน้าของครูในการเปลี่ยนเสื้อผ้า การ เรียกชื่อการประกาศต่าง ๆ และรูปแบบของชั้นเรียน

1.2 การพัฒนา ควรใช้เวลา 5 - 8 นาที เป็นการบริหารร่างกาย เพื่อเตรียม พร้อมสำหรับการออกกำลังกายขั้นต่อไป

จุดมุ่งหมาย: เพื่อบริหารร่างกายนักเรียนให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้เต็มที่ เพื่อเตรียมจิตใจนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียนถือเป็นการสร้างแรงจูงใจอย่างหนึ่ง เพื่อกระตุ้นการสร้าง สมรรถภาพให้แก่ระบบอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น กล้ามเนื้อระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ

หลักการ: ต้องบริหารร่างกายให้เพียงพอสำหรับการเรียนตลอด ระยะเวลา 1 คาบเรียน อธิบายให้นักเรียนรู้ เข้าใจ และเห็นความสำคัญขอ ก่อนการเรียน - บริหารกล้ามเนื้อ ใหญ่ ๆ ทั่วร่างกายก่อน เช่น แขน ขา ลำตัว แล้วจึงบริหาร กล้ามเนื้อย่อยเฉพาะส่วนที่ต้องใช้มากใน การเรียนแต่ละสาย ควรกำหนดบริหารส่วนต่าง ๆ ไว้เป็นประจำจะได้ไม่ต้องอธิบายทุกครั้งทีสอน ส่งเสริมการเป็นผู้นำโดยให้นักเรียน ผลัดเปลี่ยนกันออกมานำการบริหารออกคำสั่ง เป็นต้น และไม่

ควรทำซ้ำ ๆ กับมากขึ้นไปหรือบ่อยครั้ง ควรให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานร่าเริงไปพร้อมกับการบริหารร่างกายด้วย

2. การสอน (Practice Phase) เป็นขั้นที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการสอนพลศึกษา โดยเฉพาะการสอนทักษะและเป็นขั้นที่ต้องอาศัยกระบวนการของการใช้ความรู้ และเทคนิคของครูเป็นอย่างมาก

จุดมุ่งหมาย: เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงวิธีการและท่าทางที่ถูกต้องของการปฏิบัติทักษะต่าง ๆ และเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ

หลักการ: ใช้เวลาสอนหรือแสดงให้ดูอย่างรวบรัด และใช้เวลาไม่น้อยที่สุด ต้องจัดรูปแบบของชั้นเรียนให้นักเรียนสามารถได้ยินและได้เห็นครูอย่างชัดเจนและทั่วถึง ควรใช้อุปกรณ์ประกอบการอธิบายและสาธิต ใช้วิธีสอนแบบรวม-แยก-รวม ในการสอนทักษะ ซึ่งเป็นการแยกแยะและแสดงถึงความสัมพันธ์ของส่วนย่อย ๆ ของทักษะให้นักเรียนเห็นอย่างชัดเจน

3. การฝึกหัด (Practice Phase) การฝึกหัดเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับการสอน และมีความสำคัญเท่าเทียมกับการสอน เพราะในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพิ่มเติมจากที่ครูสอนไปโดยใช้เวลา 20 - 25 นาที

จุดมุ่งหมาย: เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะตามจุดหมายของการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง เพื่อปลูกฝังทัศนคติและบุคลิกภาพที่ดีให้นักเรียน

หลักการ: การบริหารการสอน การคิดค้นและการแก้ปัญหา การแบ่งกลุ่ม ตามความสามารถ จัดกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ต้องให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมตลอดเวลาของการเรียน การฝึกจะต้องเริ่มจากท่ามือเปล่าการฝึก อยู่กับที่การฝึกเคลื่อนที่การฝึกร่วมกับอุปกรณ์ และ แบบฝึกต้องมีความยาก ง่ายเหมาะสมกับ นักเรียน อัตราระหว่างนักเรียนกับอุปกรณ์ควรให้น้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้ การฝึกของนักเรียนควร จะแบ่งเป็นกลุ่ม ครูควรเดินไปดูแลนักเรียนแต่ละคนแต่ละกลุ่มอย่างทั่วถึงเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง และให้คำแนะนำเพิ่มเติม ครูควรให้นักเรียนได้ฝึกทักษะที่ถูกให้บ่อยครั้งที่สุดจึงจะทำให้การเรียน เกิดการพัฒนา ให้นักเรียนได้ฝึกหัดด้วยความสนุกสนานและมีการเคลื่อนไหวตลอด

4. การนำไปใช้ (Skill Laboratory) จะใช้เวลาประมาณ 5 - 7 นาที

จุดมุ่งหมาย: เพื่อให้นักเรียนได้นำทักษะที่เรียนไปแล้วมาทดลองใช้ในสภาพการณ์ต่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนานร่วมกันกับเพื่อนคนอื่น ๆ เพื่อปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีให้นักเรียน เช่น ความมีน้ำใจนักกีฬา การปฏิบัติตามกฎระเบียบ ความมีศีลธรรมจริยธรรม ฯลฯ

หลักการ: นำทักษะที่ฝึกหัดหรือเรียนไปแล้วในคาบนั้นๆ มาแข่งขันใช้การ

แข่งขันประเภทเกมหรือประเภพลัดที่มีการบริหารและกฎ กติกา ง่าย ๆ เน้นกิจกรรมสร้างสรรค์ ครู ถือโอกาสปลูกฝังลักษณะต่าง ๆ เช่น การรู้จักอดทน อดกลั้น รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักถ้อย ความสำเร็จ สามัคคี พร้อมทั้งแก้ไขพฤติกรรมทางลบด้วย ฯลฯ จุดมุ่งใจให้เกิดความสนุกสนานในการมีส่วนร่วม ร่วม แข่งขัน

5. การสรุปและสรุปปฏิบัติ (Closing Phase) ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

จุดมุ่งหมาย: เพื่อสรุปผลการเรียนการสอนหรือสร้างมโนทัศน์เป็นครั้งสุดท้าย เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติสุชนนิสัยที่ดี

หลักการ: สรุปเกี่ยวกับการเรียนการสอนให้ปฏิบัติสุชนนิสัย ให้นักเรียนเลิกก่อน หมดเวลาประมาณ 5 นาที

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า หลักการสอนพลศึกษา หมายถึง การเรียน การสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียม ขั้นอธิบาย-สาธิต ขั้นการฝึกหัด ขั้นการนำไปใช้ และขั้นการสรุปและสรุป ปฏิบัติ ตามลำดับ ซึ่งกระบวนการต่าง ๆ ต้องสอดคล้องกับวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก ฯลฯ และต้องจัดให้มีสถานการณ์ที่คล้ายความเป็นจริงและมีความต่อเนื่องเพื่อให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษาทุกข้อ รวมทั้งต้องมีความสอดคล้องกับลักษณะความ ต้องการและความแตกต่างของนักเรียนแต่ละระดับชั้น วัย เพศ และวุฒิภาวะอีกด้วย

2. วิธีการสอนพลศึกษา

นักการศึกษาและนักพลศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า วิธีสอนไว้หลากหลาย ดังเช่น

วาสนา คุณาลภิสิต (2539) กล่าวว่า วิธีการสอนว่า หมายถึง การมีส่วนร่วมการแนะนำ การฝึก การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความประทับใจ หลักการการให้คำปรึกษา การชี้แนะและการ สืบสวน

ทิตนา เขมมณี (2555) กล่าวว่า วิธีการสอนเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบและขั้นตอนสำคัญ อัน เป็นลักษณะเฉพาะหรือลักษณะเด่นที่ขาดไม่ได้ของวิธีการนั้น ๆ

มหาลาภ ป้อมสุข (2559) กล่าวว่า วิธีการสอนเป็นวิธีการทั้งหลายที่ครูใช้เพื่อสร้าง บรรยากาศในการสอนและการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า วิธีการสอน หมายถึง วิธีการที่ครู จัดการสอนรวมทั้ง การใช้เทคนิคการสอน เนื้อหาวิชาและสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการสอน วิธี สอนนับว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสอนของครูเพราะ เป็นตัวเชื่อมระหว่างการให้ความรู้ประสบการณ์ เนื้อหากับตัวนักเรียนเพื่อให้มีพฤติกรรม ตามจุดหมายที่วางไว้ครูที่ดีจะต้องเลือกวิธีสอนที่เหมาะสม กับความต้องการความสนใจตลอดจน โครงสร้างของหลักสูตรเนื้อหาประสบการณ์และสถานการณ์ใน

การเรียนวิชานั้น ๆ วิธีสอน ที่สามารถนำมาดัดแปลงในการสอนพลศึกษามีหลายวิธีด้วยกัน ดังที่ วาสนา คุณอภิสิทธิ์ (2539) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนแบบย่อยที่ใช้ในการสอนพลศึกษาไว้ ดังนี้

1. วิธีสอนแบบอธิบายและสาธิต (Explanation and Demonstration Method)

จุดมุ่งหมาย: เพื่อให้นักเรียนได้ยินการอธิบายและได้เห็นการสาธิตของครู ไปพร้อมกัน โอกาสที่ใช้ชั้นนำเข้าสู่บทเรียนหรือขั้นเตรียม ขั้นตอน ขั้นฝึกหัด ขั้นนำไปใช้ และทักษะ ยาก ๆ

ข้อดีของวิธีสอนแบบอธิบายสาธิต

1. นักเรียนได้ยินและได้เห็น การอธิบายและสาธิตประกอบไปพร้อมกัน ทำให้ นักเรียนได้เข้าใจอย่างรวดเร็ว ประหยัดเวลา และนักเรียนไม่เบื่อหน่าย
2. นักเรียนได้เห็น ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ที่ถูกต้อง จากครูทำให้นักเรียนเข้าใจได้มากขึ้น และมากกว่าฟังครูบรรยายเพียงอย่างเดียว
3. ใช้สอนนักเรียนได้ตั้งแต่กลุ่มเล็ก ๆ จนกระทั่งกลุ่มใหญ่ ๆ
4. ในวิชาพลศึกษาวิธีสอนแบบนี้ใช้ได้ผลมากในการสอนทักษะต่าง ๆ เพราะ เป็นการสอนแบบ รวม-แยก-รวม และเหมาะสมสำหรับนักเรียนที่ชอบเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบ

ข้อเสียของวิธีสอนแบบอธิบายและสาธิต

1. ถ้าครูพูดมากเกินไปนักเรียนจะเกิดความเบื่อหน่ายไม่ค่อยสนใจ
2. ถ้าแยกแยะทักษะย่อยได้ไม่ถูกต้อง นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ที่ผิด
3. ถ้าใช้มากเกินไปนักเรียนจะไม่เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

หลักการใช่วิธีสอนแบบอธิบายและสาธิต

1. ครูต้องเตรียมการอธิบายจุดสำคัญ ๆ ของทักษะที่สอนไว้ล่วงหน้าทั้งนี้ เพื่อไม่ให้ใช้เวลามากเกินไป และนักเรียนจะได้เข้าใจได้อย่างรวดเร็ว
2. จัดชั้นเรียนในลักษณะที่นักเรียนสามารถได้ยินการอธิบายและได้เห็นการสาธิตอย่างชัดเจน
3. ถ้าใช้นักเรียนช่วยสาธิต ต้องอธิบายให้นักเรียนผู้นั้นเข้าใจ ในจุดมุ่งหมาย และลำดับขั้นตอนของทักษะนั้น ๆ เสียก่อน
4. เตรียมอุปกรณ์การสอนไว้ให้พร้อม เพื่อประกอบการอธิบายและสาธิตได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
5. แม้จะไม่มีความสามารถในทักษะก็หาอย่างสูง แต่อย่างน้อย ครูจัดเตรียม แยกแยะทักษะย่อยหรือทักษะพื้นฐานที่สำคัญ (วิเคราะห์) ออกมาให้เห็นได้อย่าง ชัดเจนและต่อเนื่อง พร้อมทั้งแสดงให้เห็นด้วยว่าทักษะในแต่ละส่วนสัมพันธ์กันอย่างไร สามารถนำไปใช้ในสภาพการณ์ใดได้บ้าง
6. นักเรียนลองทำมือเปล่าเพื่อทดสอบดูว่า นักเรียนเข้าใจในการสอนของครู

หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

2. วิธีสอนแบบอภิปราย (Discussion Method)

จุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ออกมาอย่าง กว้างขวาง มีความรู้และประสบการณ์มากขึ้น และเพื่อให้ครูได้ทราบถึงความสนใจและต้องการ ของนักเรียนเพื่อประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงการสอนต่อไป โอกาสที่สามารถใช้ได้ทุกชั้นตอน ในการสอนโดยเฉพาะ เมื่อต้องการให้นักเรียนได้แสดง ความคิดเห็นอย่างกว้างขวางและอิสระ

ข้อดีของวิธีสอนแบบอภิปราย

1. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมมากขึ้นเพราะได้มีโอกาสค้นคว้า นอกจากนั้น นักเรียนยังได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
2. นักเรียนมีโอกาสแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ ทำให้ไม่เบื่อหน่าย การเรียน และยังเป็นการฝึกให้นักเรียน ได้รู้จักการแสดงออกที่ดีมีเหตุผล การแสดงออก อย่างมีความคิด สร้างสรรค์ และเสริมสร้างความมั่นใจในตนเอง
3. นักเรียนได้ฝึกการรับฟังเหตุผลของผู้อื่น รู้และเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่นตามระบอบประชาธิปไตย
4. ครูได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจและ ความต้องการของนักเรียนมากขึ้น ทำให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ เพราะนักเรียนได้ทำงานร่วมกันและรู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ทำให้ครูรู้จักนักเรียนมากขึ้น

ข้อเสียของวิธีสอนแบบอภิปราย

1. ต้องควบคุมเวลาเพราะถ้าใช้เวลามากไปจะทำให้สอนได้ไม่ครบทุกชั้นตอน
2. ถ้านักเรียนคนใดคนหนึ่ง ผูกขาดการอภิปรายไว้เพียงคนเดียวทำให้น่าเบื่อ
3. นักเรียนคนอื่นจะไม่มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นด้วย

หลักการใช่วิธีสอนแบบอภิปราย

1. ครูและนักเรียนมีการศึกษาวางแผนร่วมกัน
2. ครูเป็นผู้ควบคุมการอภิปรายให้อยู่ในประเด็นเสมอ เพื่อให้ประหยัดเวลา ซึ่ง จะทำได้โดยการเตรียมคำถามไว้ล่วงหน้า
3. ให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง
4. ให้นักเรียนทุกคน เคารพและมีความรู้สึก ว่า ความคิดเห็นของคนอื่นนั้นก็มีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อตนเองเช่นกัน
5. ครูจะพูดแต่ที่สำคัญและจำเป็นจริงๆ เพื่อเป็นการนำความคิดของ นักเรียน หรือ แก้ไขความเข้าใจผิด หรือเป็นการสรุปการอภิปราย

6. ถ้านักเรียนกลุ่มใหญ่ อาจแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ๆ แล้วค่อยนำผลการอภิปรายมาสรุปเสนอในชั้นต่อไป

3. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving Method)

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนรู้จักใช้ความคิดอย่างอิสระและสร้างสรรค์เกิดการเรียนรู้ถึงวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง โอกาสที่ใช้ สามารถใช้ได้ในทุกชั้นตอนโดยเฉพาะเมื่อต้องการให้นักเรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ข้อดีของวิธีสอนแบบแก้ปัญหา

1. เมื่อนักเรียนมีโอกาสคิดอย่างสร้างสรรค์และเป็นอิสระ ทำให้เกิดความรู้ และประสบการณ์กว้างขวางมากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนได้ฝึกทักษะ และเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาในสิ่งต่างๆ ด้วย ตนเองเพื่อประโยชน์ในอนาคตที่จะต้องแก้ปัญหาในการอยู่ในสังคมด้วยตนเองต่อไป
3. การเรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เกิดพฤติกรรมถาวร และนักเรียนก็จะจำวิธีที่ดีที่สุดไปใช้ต่อไป
4. ครูไม่ต้องเหนื่อยมาก เพราะมีหน้าที่เป็นเพียงผู้จัดสภาพการณ์ ของปัญหาให้นักเรียนเท่านั้น ครูเป็นเพียงผู้แนะนำหรือให้คำปรึกษา
5. นักเรียนเข้าใจและซาบซึ้งในทักษะต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น

ข้อเสียของวิธีสอนแบบแก้ปัญหา

1. บางครั้งต้องใช้เวลาานเพราะนักเรียนอาจไม่ได้คำตอบหรือเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องในระยะเวลาสั้น ๆ
2. ผลสำเร็จขึ้นอยู่กับความสามารถทางสติปัญญาและทักษะของนักเรียนถ้านักเรียนไม่มีคุณสมบัติดีพอ ผลที่ได้อาจจะไม่มีประสิทธิภาพก็ได้

หลักการใช่วิธีสอนแบบแก้ปัญหา

1. ครูเป็นผู้จัดสภาพการณ์หรือปัญหาให้นักเรียน
2. ให้นักเรียนได้คิดและค้นหาข้อมูลมาใช้แก้ปัญหาด้วยตนเองให้มากที่สุด โดยการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระหรือแก้ปัญหาเฉพาะตนก็ได้
3. ปัญหาที่ตั้งขึ้นควรเป็นปัญหาที่เกี่ยวกับทักษะกีฬา วิธีการเล่น
4. ให้นักเรียนทำการวิเคราะห์การเล่นของเพื่อน แล้วนำมาสรุปปัญหา ตลอดจนแนะนำถึงวิธีการปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น
5. ใช้วิธีการตั้งคำถามให้นักเรียนตอบ หรือปฏิบัติตามความคิดของนักเรียนเอง
6. ครูเป็นผู้ให้คำปรึกษาแนะนำ ไม่ใช่ผู้แก้ปัญหาให้นักเรียนทั้งหมด
7. เน้นนักเรียนให้เรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหา ไม่ใช่เน้นถึงเนื้อหา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527) ยังได้รวบรวมวิธีการสอนไว้ 10 วิธีดังต่อไปนี้

1. วิธีสอนแบบบรรยาย (Lector Method)
2. วิธีสอนแบบอธิบายและสาธิต (Explanation and Demonstration)
3. วิธีสอนแบบให้นักเรียนได้กระทำหรือฝึกหัดด้วยตัวเอง (Learning by Doing)
4. วิธีสอนแบบอภิปราย (Discussion)
5. วิธีสอนแบบมอบหมายหรือโครงการให้นักเรียนทำ (Assignment or Project)
6. วิธีสอนแบบให้การบ้าน (Homework)
7. วิธีสอนแบบทดลอง (Experiments)
8. วิธีสอนแบบคำถาม - คำตอบ (Question and Answer)
9. วิธีสอนแบบใช้ตำราเรียน (Textbook)
10. วิธีสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving)

มรุต ส่งศักดิ์ชัย (2558) ได้รวบรวมวิธีสอนที่ใช้กับวิชาพลศึกษาบ่อย ๆ ได้ดังนี้

1. การสอนแบบชั่วคราวเป็นการสอนที่มีลักษณะผู้เรียนจะต้องทำตามคำสั่ง ของครูผู้สอนสั่ง ออกไปว่าจะทำอะไรในแต่ละชั่วโมงและกิจกรรมควรจะเป็นลักษณะใดซึ่งการสั่ง นั้นครูผู้สอน ผู้ดำเนินการสั่งคือครูผู้สอนเพียงคนเดียวเด็กนักเรียนมีหน้าที่ทำตามคำสั่งครูเท่านั้น การสอนแบบนี้ บางครั้งเรียกว่า “การสอนโดยใช้ครูเป็นจุดศูนย์กลาง”
2. วิธีการสอนแบบมอบหมายงานให้ทำการสอนวิธีนี้แตกต่างจากการสอบ แบบสั่งการ คือ การสอนทุกสิ่งทุกอย่างจะอยู่ที่ตัวของครูผู้สอนแต่เพียงอย่างเดียวไม่อิสระใน การฝึกกิจกรรมแต่ การสอน แบบมอบหมายงานให้ทำเด็กจะมีอิสระในการฝึกกิจกรรมของเขาแต่ ยังมีลักษณะคล้ายกับสั่งการคือสั่งให้เด็กทำไปการกระทำนั้นก็คือสิ่งที่ครูมอบหมายและกำหนดให้ เด็กไปทำหรือไปฝึก
3. การสาธิตการสาธิตเป็นสิ่งสำคัญในการสอนเกี่ยวกับการฝึกหัดการ ทดลองโดยเฉพาะ กิจกรรมทางพลศึกษาจะขาดไม่ได้ในการเรียนการสอนคือการสาธิตหรือทำให้ เด็กได้ดูเป็นตัวอย่างที่จะนำไปฝึกกิจกรรมนั้น ๆ
4. การสอนแบบจับคู่ การสอนแบบนี้เด็กจะมีอิสระและเป็นตัวของตัวเอง มากกว่าการสอนแบบ สั่งการและมอบหมายงานให้ทำการสอนแบบนี้ครูจะมีบทบาทเป็นอย่างมากเกี่ยวกับการวัดผลและ ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนก็มีมากการสอนแบบจับคู่นี้เกิดขึ้น เนื่องจากการสอนที่มีครูเพียงคนเดียวไม่สามารถที่จะสังเกตและประเมินผลการเรียนของเด็กได้ทั้ง ชั้นเรียนขณะที่เด็กกำลังฝึกอยู่และครูไม่สามารถที่จะดูแลแก้ไขข้อบกพร่องได้ทั่วถึงฉะนั้นจึงให้มี การจับคู่เพื่อที่จะได้ช่วยเหลือคู่ของตนให้ทำได้ถูกต้องและมีทักษะดีขึ้นไม่ใช่ว่าจับคู่เพื่อแข่งขัน ระหว่างคู่

5. การสอนแบบกลุ่มย่อย ลักษณะคล้ายกันแบบจับคู่แต่เพิ่มจำนวนขึ้นไปให้ เป็นกลุ่ม ๆ มากกว่าแบบจับคู่คือจะมีครูฝึกผู้สังเกตผู้คอยบันทึกข้อผิดพลาดหรือบันทึกการฝึกกว่า ฝึกกิจกรรมใดได้เพียงใดและอย่างไร

6. การสอนแบบรายบุคคลเป็นการถ่ายทอดการจัดโปรแกรมการสอนต้องมีเนื้อหาที่พอที่จะได้ให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกทดลองและเข้าใจให้ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียน

7. การสอนแบบแนะแนวให้ค้นคว้าเป็นวิธีที่จะทำให้ผู้เรียนได้ประกอบ กิจกรรมอันก่อให้เกิดความงอกงามทางด้านสติปัญญาซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความสำคัญในด้านต่อไปนี้

7.1) ความสามารถในการถาม

7.2) ความสามารถในการเปรียบเทียบ

7.3) ความสามารถในการสรุปความหรือลงความเห็นจากการเปรียบเทียบจากของสองสิ่งหรือหลายสิ่ง

7.4) ความสามารถในการตัดสินใจ

7.5) ความสามารถในการใช้กลวิธีต่างเข้าช่วยแก้ปัญหา

8. การสอนแบบการแก้ปัญหาการสอนแบบนี้เป็นการสอนต่อจากการสอน แบบแนะแนวให้ค้นคว้าปัญหาอาจจะแยกเป็นปัญหาย่อย ๆ และหาทางแก้ปัญหาย่อย ๆ เหล่านั้น แล้วจึงนำมารวมเป็นวิธีการแก้ปัญหาใหม่นั้นเอง การตั้งปัญหาครูผู้สอนเป็นผู้เสนอแก่นักเรียน ปัญหาที่ครูเสนอนั้นต้องมีมาก เพื่อให้ให้นักเรียนได้เลือกแต่การค้นคว้าหาเหตุผลและการทดลอง เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหานั้น ๆ นักเรียนเป็นผู้ดำเนินการเองโดยอิสระฉะนั้นการสอนแบบแก้ปัญหาก็ คือการให้นักเรียนเป็นตัวของตัวเองรู้จักใช้เหตุผลและการตัดสินใจ

มหาลาก ป้อมสุข (2559) ได้กล่าวถึงรูปแบบการสอนพลศึกษาไว้ 3 แบบ ได้แก่

1. รูปแบบการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลาง วิธีการสอน ได้แก่ การสอนโดยตรง (Direct Teaching) ซึ่งครูจะทำการอธิบายเนื้อหาพร้อมกับการสาธิตประกอบ

2. รูปแบบการสอนที่ครูและนักเรียนร่วมมือกัน วิธีการสอนที่ใช้ ได้แก่ การสอนโดยให้ทำงาน (Task Teaching) สอนเป็นกลุ่มย่อย (Small Group Teaching) สอนเป็น สถานี (Station Teaching) และสอนแลกเปลี่ยนระหว่างครูกับนักเรียน (Reciprocal Teaching)

3. รูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง วิธีการสอนจะเป็นแบบ โดยอ้อม ได้แก่ การสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving) การสอนแบบค้นพบด้วยตนเอง (Individual Discovery) และการสอนแบบรายบุคคล (Individual Style)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าวิธีการสอนพลศึกษาหมายถึงวิธีที่ครูใช้สร้างบรรยากาศในห้องเรียน และเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนในเนื้อหา ความรู้ ทักษะ รวมทั้งวัตถุประสงค์ในการสอน

วิชาพลศึกษา ไม่มีวิธีการสอนที่ดีที่สุดวิธีเดียว ครูควรเลือกวิธีการสอนที่สอดคล้องกับสถานการณ์ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ดีที่สุด

ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ

1. ความหมายของกีฬาเซปักตะกร้อ

ฟอง เกิดแก้ว (2521) กล่าวว่า กีฬาเซปักตะกร้อ หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่ง ที่ลูกกลมสานด้วยหวายสำหรับเตะ

วิทเวช วงศ์เพม (2537) กล่าวว่า กีฬาเซปักตะกร้อ หมายถึง การแข่งขันที่ประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 3 คน ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งส่งลูกเข้าเล่นก่อนและอีกฝ่ายหนึ่งตั้งรับ แต่ละฝ่ายพยายามเล่นไม่เกิน 3 ครั้ง เพื่อให้ลูกเซปักตะกร้อตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้ามจึงจะได้คะแนน

สุพจน์ ปราณี (2549) กล่าวว่า กีฬาเซปักตะกร้อ หมายถึง การแข่งขันที่ประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 3 คน แต่ละฝ่ายพยายามให้ลูกเซปักตะกร้อตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้ามจึงจะได้คะแนน

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ได้ให้ความหมายของคำว่า เซปักตะกร้อ ว่า หมายถึง ลูกกลมสานด้วยหวายเป็นต้นเป็นตา ๆ สำหรับเตะ และเป็นชื่อกีฬาชนิดหนึ่งที่ใช้เซปักตะกร้อเป็นอุปกรณ์ เช่น เซปักตะกร้อลอดบ่วง เซปักตะกร้อข้ามตาข่าย เซปักตะกร้อ

สรุปได้ว่า กีฬาเซปักตะกร้อ หมายถึง การเล่นชนิดหนึ่ง ที่ลูกกลมสานด้วยหวายสำหรับเตะ การแข่งขันที่ประกอบด้วยผู้เล่นฝ่ายละ 3 คน เริ่มเล่นโดย ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งส่งลูกเข้าเล่นก่อนโดยการโยนและเสิร์ฟจำนวน 3 ครั้ง และอีกฝ่ายหนึ่งเปิดตั้งขงลูกและรุกหรือทำบริเวณหน้าตาข่ายจำนวน 3 ครั้งสลับกัน แต่ละฝ่ายพยายามเล่นไม่เกิน 3 ครั้ง เพื่อให้ลูกเซปักตะกร้อตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้าม จึงจะได้คะแนน

2. ความสำคัญของกีฬาเซปักตะกร้อ

สถาพร เกษแก้ว (2543) กล่าวถึงความสำคัญของกีฬาเซปักตะกร้อไว้ว่า กีฬาทุกชนิด ถ้าผู้เล่นนำไปใช้ให้ถูกต้อง แล้วย่อมกลายเป็นเครื่องมือที่จะก่อให้เกิดสังคมมีมิตรภาพ ความสามัคคี กลมเกลียว ปลูกฝังความมีน้ำใจ นักกีฬาถ้าหากมีทักษะหรือความสามารถสูง ย่อมมีโอกาสเป็นตัวแทนของสถาบันการศึกษา สโมสร เขตและตัวแทนของประเทศชาติ ซึ่งจะเป็นการประกาศเกียรติคุณและได้รับผลประโยชน์จากการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ ซึ่งมีความสำคัญ ดังนี้

1. เป็นกีฬาที่เล่นได้ง่ายและเล่นได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่
2. เป็นกีฬาที่มีอุปกรณ์การเล่นราคาถูก ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่าย
3. เป็นกีฬาที่ส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ทำให้ว่องไวปราดเปรียว

4. เป็นกีฬาที่ส่งเสริมสมรรถภาพทางจิตใจ ให้รู้จักการตัดสินใจ รู้จักควบคุมอารมณ์ และมีปฏิภาณไหวพริบดี

5. เป็นกีฬาที่ส่งเสริมให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีวงสังคมกว้างขวาง

6. เป็นกีฬาที่มีความปลอดภัยมากกว่าการเล่นกีฬาประเภทอื่น

7. เป็นกีฬาที่ได้ชื่อว่าช่วยอนุรักษ์กีฬาประจำชาติไทย

รังสฤษฎ์ บุญชะลอ (2543) ได้สรุปความสำคัญของกีฬาเซปักตะกร้อไว้กว้าง ๆ ดังนี้

1. เป็นกีฬาที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการเสริมสร้างสมรรถภาพทางด้านร่างกายและจิตใจ

2. เป็นกีฬาที่ประหยัดค่าใช้จ่าย เล่นง่าย กติกาและระเบียบการแข่งขันไม่เคร่งครัด

3. เป็นกีฬาที่ไม่จำกัดเวลาและสถานที่

4. เป็นกีฬาที่กระตุ้นให้เกิดการตื่นตัวในการเคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่ว ว่องไว เสริมสร้างบุคลิกภาพ

5. เป็นกีฬาที่เสริมสร้างอารมณ์ ความคิด และจิตใจให้มีความสุข รอบคอบ เยือกเย็น

6. เป็นกีฬาที่ช่วยให้ระบบประสาททำงานประสานกับระบบอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. เป็นกีฬาที่เสริมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะและสังคม รวมทั้งเป็นสื่อกลางในการเข้าสังคมและพัฒนาชุมชนทางด้านสุขภาพและพละนันทนาการ

8. เป็นกีฬาที่ใช้เป็นแนวทางหรือทักษะพื้นฐานอันนำไปสู่การเล่นกีฬาชนิดอื่น ๆ ได้ เช่น ฟุตบอล

9. เป็นกีฬาที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมประจำชาติที่ดั่งงามให้คงไว้

10. เป็นกีฬาที่ต้องใช้ความสามารถด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งทักษะที่สูงมากสำหรับผู้ที่ต้องการความเป็นเลิศทางด้านกีฬาเซปักตะกร้อ ถ้าผู้เล่นมีความตั้งใจ ใช้ความเพียรพยายามที่ดียิ่งอย่างต่อเนื่อง ก็สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ สร้างชื่อเสียง เกียรติประวัติให้กับตนเอง สังคม และประเทศชาติได้

สรุปได้ว่า กีฬาเซปักตะกร้อมีความสำคัญคือ สามารถก่อให้เกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความสามัคคี สร้างมิตรภาพในสังคมได้ กีฬาเซปักตะกร้อมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย ทำให้ร่างกายแข็งแรง เป็นทักษะพื้นฐานในกีฬาอื่น ๆ และกีฬาเซปักตะกร้อยังเป็นวัฒนธรรมที่ดั่งงามประจำชาติไทยเราอีกด้วย

3. ประโยชน์ของกีฬาเซปักตะกร้อ

จรัญ ธาณิรัตน์ (2537) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกีฬาเซปักตะกร้อ ดังนี้

1. ประโยชน์โดยทั่วไป

- 1.1 ส่งเสริมพัฒนาการและการเจริญเติบโตของร่างกาย
- 1.2 ส่งเสริมพัฒนาทางด้านจิตใจ
- 1.3 ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์
- 1.4 ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม

2. ประโยชน์โดยเฉพาะ

- 2.1 เสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย
- 2.2 เสริมสร้างด้านทักษะการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ
- 2.3 เสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับกีฬาเซปักตะกร้อ
- 2.4 เสริมสร้างด้านเจตคติ และคุณธรรม

รังสฤษฎ์ บุญชะลอ (2546) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกีฬาเซปักตะกร้อ ดังนี้

1. ช่วยให้ประสาททุกส่วนว่องไวและตอบสนองได้ดียิ่งขึ้น
2. ช่วยในการทรงตัว
3. ช่วยด้านจิตใจ สุขุม รู้แพ้รู้ชนะ การให้อภัย
4. ลดความเครียด
5. ทำให้ร่างกายแข็งแรง

สันติวัฒน์ พันทา (2548) กล่าวว่า กีฬาเซปักตะกร้อนอกจากผู้เล่นจะได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังมีประโยชน์และคุณค่าต่อผู้เล่นในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ประโยชน์ทางด้านร่างกาย ผู้ที่เล่นกีฬาเซปักตะกร้อเป็นประจำและใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งนานพอสมควร รับประทานอาหารที่มีคุณค่าและมีการพักผ่อนที่เพียงพอ จะทำให้สมรรถภาพทางกายดีมีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงสามารถป้องกันโรคร้ายไข้เจ็บได้ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อทางด้านร่างกายสามารถแยกออกเป็น 2 ทาง คือ

1.1-การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย การออกกำลังกายด้วยการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อจะทำให้ระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบย่อยอาหารทำงานได้อย่างสม่ำเสมอ ระบบไหลเวียนโลหิตจะสามารถสูบฉีดโลหิตให้หมุนเวียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้ที่ไม่ได้เล่นกีฬา ระบบหายใจ ปอดจะสามารถขยายตัวได้มากกว่าปกติ ทำให้สามารถพอกโลหิตดำให้เป็นโลหิตแดงได้ปริมาณเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ระบบต่าง ๆ ในร่างกายยังสามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดี โดยเฉพาะระบบกล้ามเนื้อเกี่ยวกับระบบประสาท จะเห็นได้ว่าขณะที่เรากำลังเตะตะกร้ออยู่ สายตาจะต้องคอยจับจ้องที่ลูกตะกร้ออยู่ตลอดเวลา มือ แขน ลำตัว ขา และเท้า

ต้องเคลื่อนไหวไปตามทิศทางที่ประสาทสั่งการอยู่ตลอดเวลา ความสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ ดังกล่าวทำให้สามารถเล่นตะกร้อได้เป็นอย่างดี ด้วยเหตุนี้การเล่นตะกร้อจึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีสมรรถภาพร่างกายที่ดีคือ มีความอดทน มีความแข็งแรง มีกำลัง และมีความคล่องแคล่วว่องไวสามารถทำงานได้มาก ได้นาน เหนื่อยช้า และหายเหนื่อยเร็ว

1.2 การพัฒนาบุคลิกภาพ ผู้ที่เป็นนักกีฬาหรือผู้ที่ออกกำลังกายจะมีทรวดทรงที่ได้สัดส่วน มีบุคลิกลักษณะ กระฉับกระเฉง โดยเฉพาะการเล่นตะกร้อจะต้องใช้ความว่องไวเป็นพิเศษช่วยให้ผู้เล่นมีความคล่องตัวเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพได้เป็นอย่างดี กล่าวคือผู้เล่นกีฬาเซปักตะกร้อจะได้รับประโยชน์ทางด้านร่างกายเป็นอย่างดี ดังนี้

1.2.1 ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง สามารถทำงานได้มาก

1.2.2 ทำให้ระบบการไหลเวียนโลหิตดีขึ้น

1.2.3 ทำให้เซลล์ต่าง ๆ ของร่างกายเจริญเติบโตและแข็งแรง

1.2.4 ช่วยในการขับถ่ายได้ดี และช่วยรักษาอุณหภูมิของร่างกายได้ดี

1.2.5 ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพให้ดีขึ้น

1.2.6 ช่วยฝึกความสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายให้ดีขึ้น

2. ประโยชน์ทางด้านจิตใจและอารมณ์ การเล่นตะกร้อนอกจากจะได้ประโยชน์ทางด้านร่างกายตามที่ได้อธิบายมาแล้ว ยังก่อให้เกิดประโยชน์ทางด้านจิตใจเป็นอย่างมากคือ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นหรือชมการแข่งขัน จะทำให้ผู้เล่นและผู้ชมตื่นเต้น สนุกสนานมีความร่าเริง เท้ากับการพักผ่อนทางด้านจิตใจไปในตัว การเล่นตะกร้อมีคุณค่าทางด้านจิตใจ ดังนี้

2.1 ทำให้เกิดความพึงพอใจในความสามารถของตนเอง

2.2 ทำให้เกิดความรักความสามัคคีในหมู่คณะ

2.3 ทำให้มีความสนุกสนานร่าเริง เป็นการพักผ่อนคลายความตึงเครียด

2.4 ทำให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

2.5 รู้จักการควบคุมอารมณ์ มีความสุขุมเยือกเย็นมีจิตใจหนักแน่น มั่นคง

2.6 ฝึกให้รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และส่งเสริมให้มีไหวพริบดี

2.7 ฝึกให้เป็นคนมีเหตุผลและกล้าตัดสินใจ

3. ประโยชน์ทางด้านสังคม ถ้าผู้เล่นได้ฝึกและเล่นกีฬาเซปักตะกร้อจนเป็นนักกีฬาที่ดีและ เป็นผู้เล่นที่มีน้ำใจเป็นนักกีฬา นับว่าผู้นั้นเป็นบุคคลที่สังคมประชาธิปไตยพึงปรารถนา ทั้งนี้เป็นเพราะเหตุว่าการเล่นกีฬาทุกชนิดทุกประเภท ไม่ว่าจะเล่นกีฬาในร่ม กีฬากลางแจ้ง เป็นประเภทบุคคล หรือประเภททีมก็ตาม ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบและกติกาของกีฬานั้น ๆ อย่างเคร่งครัดเท่ากับเป็นการฝึกให้บุคคลอยู่ในกรอบอยู่ในระเบียบวินัยอันดี เป็นพื้นฐานแห่งคุณภาพที่ประเทศชาติต้องการ การเล่นกีฬาเซปักตะกร้อจะทำให้ผู้เล่นมีความเสียสละ มีความกล้าหาญ และมีความอดทน

มากขึ้นอีกด้วย ซึ่งล้วนเป็นประโยชน์ต่อสังคมทั้งสิ้น นอกจากนี้กีฬาเซปักตะกร้อยังทำให้ผู้เล่นเป็นคนมีสังคมกว้างขวางรู้จักบุคคลอื่นมากขึ้นอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นคู่แข่งกัน เพื่อนร่วมทีม ผู้ฝึกสอน เจ้าหน้าที่ทีม และผู้ตัดสิน กล่าวคือ ประโยชน์ทางด้านสังคมมีดังนี้

3.1 เป็นการพบปะสังสรรค์กันในหมู่เพื่อนฝูง และบุคคลอื่น ๆ

3.2 ช่วยให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

3.3 ฝึกฝนให้รู้จักเสียสละ

3.4 ให้อรรถประโยชน์ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

4. ประโยชน์ทางด้านทัศนคติ การได้ร่วมเล่นตะกร้อกับบุคคลอื่น ๆ ทำให้เกิดการเข้าใจซึ่งกันและกัน ร่วมมือร่วมใจประคับประคองลูกตะกร้อไม่ให้ตกพื้น ไล่ลูก ได้ลูกด้วยความตั้งใจ เพื่อจุดประสงค์อันเดียวกัน ซึ่งนอกจากจะเป็นเครื่องมือก่อให้เกิดสังคมและมิตรภาพ ความสามัคคีกลมเกลียวแล้วยังก่อให้เกิดการปลูกฝังทัศนคติในเรื่องความรัก มีน้ำใจเป็นนักกีฬา กล่าวคือ ประโยชน์ทางด้านทัศนคติมีดังนี้

4.1 ส่งเสริมให้รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น

4.2 กฎกติกาการเล่นจะส่งเสริมให้มีความยุติธรรม

4.3 ทักษะการเล่นหรือการฝึกซ้อมสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านอื่น ๆ

4.4 เป็นการส่งเสริมการแสดงออก

กีฬาเซปักตะกร้อเป็นกีฬาที่มีประโยชน์ต่อผู้เล่นและต่อสังคมเป็นอย่างมาก เพราะผู้เล่นกีฬาเซปักนอกจากจะยังได้รับการพัฒนาทางกาย ทางจิตใจ ทางสังคมแล้ว ยังได้รับการปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการออกกำลังกายโดยการเล่นกีฬาเป็นประจำ ซึ่งนับว่าเป็นประโยชน์ต่อสังคมอีกด้วย จึงได้สรุปประโยชน์ของกีฬาเซปักตะกร้อเป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. เล่นง่าย ไม่เลือกเวลาและไม่เปลืองสถานที่

2. ประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่าย

3. มีความปลอดภัยในการเล่น

4. ทำให้ผู้เล่น

4.1 มีบุคลิกภาพ มีความคล่องแคล่วว่องไว

4.2 เยือกเย็นสุขุมรอบคอบ

4.3 ตัดสินใจรวดเร็ว แน่นนอน

4.4 มีความประพฤติเรียบร้อย ซื่อตรง มีศีลธรรม

4.5 ระบบประสาทดี

4.6 สุขภาพพลานามัยแข็งแรง

4.7 ปฏิภาณไหวพริบดี

4.8 พักผ่อนตามอารมณ์ มีความเพลิดเพลิน

4.9 มีความสามัคคี

4.10 เข้าสังคมได้ดีไม่ประหม่า

5. กีฬาเซปักตะกร้อเป็นพื้นฐานในการนำไปสู่กีฬาประเภทอื่น ๆ

5.1 ทรงตัวดี

5.2 สายตาดี

5.3 ความแม่นยำดี

5.4 การใช้เท้าดี

สรุปได้ว่ากีฬาเซปักตะกร้อมีประโยชน์ในหลายด้าน ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรง ระบบประสาทมีการตอบสนองที่ดี ทำให้ระบบต่าง ๆ ภายในร่างกายทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากร่างกายแล้ว กีฬาเซปักตะกร้อยังมีประโยชน์ต่อจิตใจ อารมณ์อีกด้วย ผู้เล่นกีฬาเซปักตะกร้อเป็นผู้ที่รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รู้จักการควบคุมอารมณ์และยังช่วยลดความเครียดได้ ในด้านสังคม ผู้เล่นกีฬาเซปักตะกร้อจะทำให้มีสังคม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ประโยชน์ที่สำคัญอีกหนึ่งอย่างคือ การเล่นกีฬาเซปักตะกร้อจะช่วยเสริมสร้างทักษะทางกีฬาให้แก่ผู้เล่นกีฬาให้มีทักษะกีฬาที่ดีขึ้น

4. ทักษะพื้นฐานกีฬาเซปักตะกร้อ

สุพจน์ ปรานี (2549) ได้กล่าวถึงทักษะกีฬาเซปักตะกร้อว่า ทักษะพื้นฐานที่ใช้ในการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่

1. ทักษะการเล่นลูกข้างเท้าด้านใน

2. ทักษะการเล่นลูกหลังเท้า

3. ทักษะการเล่นลูกเข้า

4. ทักษะการเล่นลูกศีรษะ

กรมพลศึกษา (2555) ได้กล่าวถึงทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ดังนี้

1. ทักษะระดับพื้นฐานและความสำคัญ

สิ่งสำคัญที่สุดที่จะนำไปสู่กระบวนการการเล่นเกม

เซปักตะกร้อคือ ทักษะระดับพื้นฐานหรือความชำนาญในการเล่นระดับเบื้องต้น ซึ่งประกอบด้วยทักษะที่สำคัญ ดังนี้

1. หลังเท้า

2. ข้างเท้าด้านใน

3. เข้า

4. ศีรษะ

ทักษะทั้ง 4 อย่างดังกล่าวข้างต้นนี้ เป็นทักษะหลักเบื้องต้นที่จะต้องสร้างความชำนาญการเพื่อใช้เชื่อมโยงต่อการเล่นเป็นเกม ความสำคัญของทักษะทั้ง 4 อย่าง เพื่อนำไปสู่ขบวนการเล่นเกมจะก่อให้เกิดประโยชน์ดังนี้

1. ความสำคัญของลูกหลังเท้า

- ใช้รับลูกเสิร์ฟ ซึ่งเป็นลูกเสิร์ฟประเภทลูกสั้นหรือหยอด
- ใช้เสิร์ฟ ปัจจุบันการเสิร์ฟด้วยหลังเท้าเป็นที่นิยมมาก เนื่องจากวิถีของลูกเสิร์ฟไม่สามารถคาดเดาได้ว่าจะลงตรงจุดใด บวกกับความรุนแรงทำให้การรับลูกเสิร์ฟไม่บรรลุเป้าหมายจึงเป็นที่นิยมในการฝึกซ้อมและนำไปใช้

- ใช้รุกเมื่อเป็นฝ่ายรุก โดยเฉพาะผู้เล่นตำแหน่งตัวทำหลัก เช่น ทำรุกด้วยหลังเท้ากระโดดลอยตัวกลางอากาศ หรือกระโดดเตะสลับเท้า

- ใช้รับลูกในขณะที่เป็นฝ่ายตั้งรับ

2. ความสำคัญของลูกข้างเท้าด้านใน

- ใช้เสิร์ฟ

- ใช้รับลูกเสิร์ฟ

- ใช้ตั้งลูกให้ผู้เล่นตำแหน่งรุก

- ใช้ประโยชน์ในการรับลูกทั่ว ๆ ไปในขณะที่ตกเป็นฝ่ายตั้งรับ

3. ความสำคัญของลูกเข่า

- ใช้รับลูกเสิร์ฟ

- ใช้รับลูกทั่ว ๆ ไปขณะเป็นฝ่ายตั้งรับ

4. ความสำคัญของลูกศีรษะ

- ใช้รับลูกเสิร์ฟ

- ใช้รับลูกทั่ว ๆ ไป

- ใช้รุกเมื่อเป็นฝ่ายรุก

- ใช้ตั้งลูกให้ผู้เล่นตำแหน่งรุก

2. การบังคับหรือการควบคุมลูกเซปักตะกร้อ

การควบคุม (Control) หมายถึง การบังคับโดยสั่งให้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น หลังเท้าข้างเท้าด้านใน เข่า และศีรษะ ทำหน้าที่ครอบครองลูกเซปักตะกร้อให้เป็นไปตามความต้องการ เช่น ต่อดเตะหรือเลี้ยงลูกเซปักตะกร้อ หรือต้องรับและส่งลูกเซปักตะกร้อ

การควบคุมลูกเซปักตะกร้อเป็นสิ่งสำคัญมากในการฝึกทักษะระดับพื้นฐาน เคยฝึกปฏิบัติทักษะให้มีความถูกต้องตามขั้นตอนของการฝึก จะทำให้ผู้ฝึกมีความเชี่ยวชาญชำนาญ

การในระดับเบื้องต้น ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ดีในการนำไปสู่ขบวนการเล่นเกมเซปักตะกร้อต่อไป

3. การรับและส่งลูกเซปักตะกร้อ

การรับและการส่งลูกเซปักตะกร้อ หรือการโต้คู่ไปมาระหว่างผู้เล่น 2 คน นั้น เป็นสิ่งที่ยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้แต่หากลองพิจารณาจากการส่งแรงระหว่างลูกเซปักตะกร้อที่มากกระทบกับบริเวณอวัยวะของร่างกายที่ใช้เล่นลูกเซปักตะกร้อ เช่น ศีรษะ เข่า ข้างเท้าด้านใน และหลังเท้า จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับส่วนประกอบดังต่อไปนี้

1. ความแรงหรือความเร็วของลูกเซปักตะกร้อที่พุ่งเข้าหาตัวเร็วหรือแรงมากก็จะกระทบได้เร็ว แรงและไกล ซึ่งมีผลมาจากแรงส่งและระยะทางที่มาของลูกเซปักตะกร้อ
2. แรงจากความตึง หมายถึง การเกร็ง ตึง ของกล้ามเนื้อบริเวณที่กระทบลูกตะกร้อ
3. แรงจากการยกหรือการเหวี่ยง หมายถึง แรงที่เกิดจากกำลังในการออกแรงอย่างรวดเร็ว เช่น ออกแรงยกเท้า ยกเข่า จะมีผลต่อการกระทบของลูกเซปักตะกร้อไปได้แรง เร็ว และไกลแต่ถ้าใช้แรงจากการที่ยกมีน้อย ลูกเซปักตะกร้อจะกระทบช้าและไม่ไกล
4. แรงจากการเหยียดตัวขึ้น-ลงของลำตัว เอว เข่า และข้อเท้า หมายถึง การใช้แรงเสริมประสานกัน ระหว่างอวัยวะดังกล่าวช่วยส่งให้ลูกเซปักตะกร้อไปได้แรงและเร็วขึ้น

ในการควบคุมและบังคับลูกเซปักตะกร้อ ควรใช้แรงปะทะเพื่อลดการกระทบของลูกเซปักตะกร้อจากการเหยียดตัวขึ้น-ลงของลำตัว เอว เข่า และข้อเท้า และจากความตึงของเท้า เพื่อให้ลูกกระทบไปตามทิศทาง และระยะที่ต้องการ ถ้าลูกพุ่งเข้ามาด้วยความเร็วและแรง อาจต้องลดหย่อนความตึงของเท้า ทั้งนี้เพื่อลดแรงปะทะ เพื่อให้ลูกเซปักตะกร้อกระทบอยู่ในทิศทางและระยะที่ต้องการ

สมศักดิ์ เผือกพันธ์ (2542) ได้สรุปว่า ทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ ที่มีองค์ประกอบ ดังนี้

1. การเตะลูกด้วยข้างเท้าด้านใน (ลูกแป)

การเตะลูกด้วยข้างเท้าด้านใน (ลูกแป) จัดว่าเป็นพื้นฐานของการเตะลูกแบบต่าง ๆ และจัดว่าเป็นการเตะลูกที่ง่ายที่สุด ทั้งนี้เพราะข้างเท้าด้านในซึ่งเป็นพื้นที่อยู่บริเวณใกล้เคียงตาตุ่ม ด้านในของเท้านั้น มีบริเวณกว้างกว่าพื้นที่ของอวัยวะส่วนอื่นที่ใช้เตะลูก นอกจากนี้ ลักษณะของเท้าและขาในขณะที่ใช้เตะลูกด้วยข้างเท้าด้านในนั้นเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นโดยไม่ฝืนกับโครงสร้างตามธรรมชาติของข้อต่อร่างกาย การเตะลูกด้วยข้างเท้าด้านในจึงสามารถบังคับให้เกิดความแม่นยำ เพราะพื้นที่สัมผัสลูกมีมากและสามารถควบคุมบังคับลูกให้ไปตามทิศทางต่าง ๆ ได้ง่าย เพราะลักษณะเท้าและขาไม่ฝืนธรรมชาติ วิธีเตะลูกด้วยข้างเท้าด้านใน ได้เสนอวิธีปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ผู้เตะทรงตัว ยืนย่อเข่าและกางแขนออก อยู่บนพื้นในลักษณะย่อเท้าอยู่

กับที่ด้วยปลายเท้าหรือจะใช้คำทับศัพท์ว่า “ฟุตเวอร์ค” อาจจะเข้าใจง่ายกว่า หันหน้าจ้องดูลูก ตะกร้อตลอดเวลา

1.2 ขณะที่ลูกลอยมาให้เคลื่อนที่เข้าไปหา โดยควบคุมร่างกายให้เคลื่อนที่ไปอยู่ในตำแหน่งที่ลูกอยู่ทางด้านข้างของลำตัว หากถนัดเท้าขวาให้ลูกอยู่ทางขวา หากถนัดเท้าซ้ายให้ลูกอยู่ทางซ้าย

1.3 เมื่อเคลื่อนที่ไปถึงตำแหน่งที่จะเตะลูกเท้าข้างที่ไม่ถนัดจะวางบนพื้นเฉียงออกข้างได้ระยะประมาณเท่ากับลูกที่กำลังลอยลงมาพอดีส่วนเท้าข้างถนัดนั้นถ่างไปข้างหลังและสัมผัสพื้นอยู่ด้วยปลายเท้า

1.4 เมื่อลูกลอยต่ำลงมาประมาณความสูงของเข่าข้างที่ไม่ถนัด ให้ยกขาข้างที่จะใช้เตะขึ้น แล้วเคลื่อนขาข้างนั้นเข้าหาลูกพร้อมทั้งงอเข่า งุ่มปลายเท้า เกร็งข้อเท้าเล็กน้อย

1.5 ส่งแรงจากสะโพกผ่านข้อเข่าตีดขาที่อ่อนล่างให้หลังเท้าปะทะลูกในขณะลูกกำลังลอยย้อยต่ำลง แล้วปล่อยขาที่อ่อนล่างนั้นไปตามแรงส่ง

2. การเตะลูกด้วยหลังเท้า

การเตะลูกด้วยหลังเท้า บริเวณหลังเท้าคือส่วนที่ต่อจากข้อเท้าไปจนถึงปลายเท้า การเตะลูกด้วยหลังเท้าเป็นการเตะลูกที่ยากกว่าการเตะลูกด้วยข้างเท้าด้านใน ทั้งนี้เพราะหลังเท้ามีบริเวณที่จะใช้สัมผัสลูกน้อยกว่านั่นเอง อันมีผลทำให้ความแม่นยำและการบังคับทิศทางยากยิ่งขึ้นอย่างไรก็ตามการเตะลูกด้วยหลังเท้าก็ยังจัดว่าเป็นการเตะลูกขั้นพื้นฐานอยู่ เพราะลักษณะของเท้าและขาในขณะเตะนั้น มิได้ฝืนกับโครงสร้างตามธรรมชาติของข้อต่อร่างกายแต่ประการใด วิธีการเตะลูกด้วยหลังเท้ามีขั้นตอน ดังนี้

2.1 ผู้เตะทรงตัว ยืนย่อเข่าและกางแขนออก อยู่บนพื้นในลักษณะย่อเข่าอยู่ กับที่ด้วยปลายเท้า หรือจะใช้คำทับศัพท์ว่า “ฟุตเวอร์ค” อาจจะเข้าใจง่ายกว่าหันหน้าจ้องดูลูกตลอดเวลา

2.2 ในขณะที่ลูกลอยมาให้เคลื่อนที่เข้าไปหา โดยควบคุมร่างกายให้เคลื่อนที่ไปอยู่ในตำแหน่งที่ลูกอยู่ทางด้านหน้าเฉียงไปทางข้างของลำตัวเล็กน้อย

2.3 เมื่อเคลื่อนที่ไปถึงตำแหน่งที่จะเตะลูก เท้าข้างที่ไม่ถนัดจะวางบนพื้นปลายเท้าเฉียงเข้าหาลูกได้ระยะประมาณเท่ากับลูกที่กำลังลอยลงมาพอดี ส่วนเท้าข้างที่ถนัดนั้นถ่างไปทางด้านหลังและสัมผัสพื้นอยู่ด้วยปลายเท้า

2.4 เมื่อลูกลอยต่ำลงมาประมาณความสูงของเข่าข้างที่ไม่ถนัด ให้ยกขาข้างที่จะใช้เตะขึ้นแล้วเคลื่อนขาข้างนั้นเข้าหาลูกพร้อมทั้งงอเข่า งุ่มปลายเท้า เกร็งข้อเท้าเล็กน้อย

2.5 ส่งแรงจากสะโพกผ่านข้อเข่า ตีดขาที่อ่อนล่างให้หลังเท้าปะทะลูกในขณะลูกกำลังลอยย้อยต่ำลง แล้วปล่อยขาที่อ่อนล่างนั้นไปตามแรงส่ง

3. การเล่นลูกด้วยเข่า

การเล่นลูกด้วยเข่า นับว่าเป็นท่าที่ง่ายและเป็นท่าพื้นฐานอีกท่าหนึ่ง ส่วนของเข่าที่จะใช้เล่นลูกเตะก็คือส่วนเหนือสะบ้าขึ้นมาหรือที่เรียกว่า “เหนือหัวเข่า” แต่ถ้าเป็นการพักลูกด้วยเข่าก็ต้องใช้ส่วนที่สูงเลยขึ้นมาอีกคือขาที่นอนบนนั่นเอง การเล่นลูกด้วยเข่าใช้กันมากในการเล่นเตะกระโถนเตะชน ใช้บ้างในการเล่นเตะกระโถนข้ามตาข่ายและใช้น้อยในการเล่นเตะกระโถนลอดบ่วง ทั้งนี้เพราะการเล่นลูกด้วยเข่า จะบังคับทิศทางได้ยาก เหมาะสำหรับการส่งลูกในระยะใกล้ ๆ เท่านั้น วิธีการเล่นลูกด้วยเข่ามีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ผู้เตะทรงตัว ยืนย่อเข่าและกางแขนออก อยู่บนพื้นในลักษณะย่อเท้าอยู่กับที่ด้วยปลายเท้าหรือจะใช้คำทับศัพท์ว่า “ฟุตบอล” อาจจะเข้าใจง่ายกว่า หันหน้าจ้องดูลูกตลอดเวลา

3.2 ในขณะที่ลูกลอยมาให้เคลื่อนที่เข้าไปหา โดยควบคุมร่างกายให้เคลื่อนที่ไปอยู่ในตำแหน่งที่ลูกอยู่เหนือศีรษะบริเวณหน้าผากพอดี

3.3 เมื่อเคลื่อนที่ไปถึงตำแหน่งตามข้อ 2 เท้าทั้งคู่จะวางอยู่บนพื้นด้วยปลายเท้าในลักษณะหน้าหลัง พร้อมทั้งย่อเข่าลง เอนลำตัวไปด้านหลังเล็กน้อยแขนหน้าขึ้นตามองลูก

3.4 เมื่อลูกลอยต่ำลงออกแรงกระทำจากปลายเท้า ส่งผ่านข้อต่อขึ้นมา และลืมหันตลอดเวลาต่อจากนั้นจึงปล่อยร่างกายไปตามแรงส่ง

4. การเสิร์ฟลูก

การเสิร์ฟลูกหรือเรียกอีกอย่างว่า “การส่งลูก” นับเป็นหัวใจสำคัญในการทำคะแนนเป็นอันดับแรก เพราะการเสิร์ฟลูกได้ดีขาดแน่นอน นอกจากสร้างความลำบากให้กับผู้รับแล้ว ยังมีผลในการบีบบังคับ ให้ฝ่ายตรงข้ามได้ลูกกลับอย่างไร้พิษสงอีกด้วย ทักษะการเสิร์ฟลูกนั้นเช่นเดียวกับทักษะอย่างอื่นสามารถฝึกฝนกันได้ ในการฝึกฝนทักษะการเสิร์ฟต้องคำนึงถึงปัจจัย อีกอย่างหนึ่งนอกเหนือจากการฝึกเพื่อความชำนาญ ปัจจัยนั้นคือการเสิร์ฟที่ชำนาญจะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความถูกต้องตามกติกา ทักษะการเสิร์ฟลูก (เซปักตะกร้อ) มีขั้นตอน ดังนี้

4.1 ผู้เสิร์ฟยืนในวงกลมด้วยเท้าข้างที่ไม่ใช้เตะ และหันไหล่ข้างที่ไม่ถนัดเข้าหาตาข่าย

4.2 เท้าที่จะใช้เตะสัมผัสพื้นด้วยปลายเท้า พร้อมทั้งจะติดขึ้นจากพื้น

4.3 สายตาจ้องดูลูกที่ผู้โยนกำลังจะโยนมาให้

4.4 มือข้างที่ไม่ถนัด ชี้ตำแหน่งของลูกที่ต้องการให้ผู้โยนโยนมา

4.5 มือและแขนข้างที่ถนัดกางออกเพื่อช่วยในการทรงตัว

4.6 เมื่อผู้โยนโยนลูกมาถึงเป้าหมายที่ต้องการ ให้ยกเท้าข้างที่ใช้เตะขึ้นสูง

แล้วลากเท้าเข้าปะทะลูกด้วยข้างเท้าด้านในลักษณะดันเท้าเข้าหาตาข่าย

5. การตั้งลูก

การตั้งลูก มีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกับการพักลูก แต่การตั้งลูกนั้นผู้เล่นจะต้องตั้งลูกให้ลอยขึ้นตรง ๆ โดยบังคับลูกตะกร้อให้มีความสูงตามต้องการ เพื่อที่จะได้เตะส่งลูกตะกร้อไปยังเป้าหมายหรือทิศทางที่ต้องการอย่างถูกต้องและแม่นยำ เพราะเมื่อตั้งลูกได้ตามต้องการก็สามารถเตะลูกตะกร้ออย่างรุนแรงไปยังฝ่ายตรงข้ามได้ การตั้งลูกตะกร้อ อุทัย สงวนพงศ์ (2547) ได้เสนอหลักในการฝึก ดังนี้

5.1 การตั้งลูกทุกลูกที่จะเตะส่งไปด้วยข้างเท้าด้านในหรือลูกหลังเท้า ไม่ควรตั้งลูกให้สูงเกินไปเพราะจะทำให้เตะลำบาก และยังจะช่วยให้มีแรงส่งไปยังทิศทางที่ต้องการได้

5.2 การส่งลูกด้วยท่าใดก็ตาม เมื่อส่งออกไปแล้ว ควรยกเท้าหรือเข้าตามทิศทางของลูกตะกร้อไปเล็กน้อย เพื่อลดอาการบาดเจ็บ

5.3 เมื่อตั้งลูกได้แล้ว การที่ส่งลูกไปข้างหน้า ควรก้าวเท้าที่ไม่ใช้ในการเตะไปข้างหน้า ประมาณครึ่งก้าว เพื่อให้เกิดแรงส่งลูกมากขึ้น

5.4 เพื่อการทรงตัวที่ดี การก้าวเท้าและการยกแขนในขณะที่เตะ ต้องมีความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกัน

5.5 สายตาจ้องมองที่ลูกตะกร้อตลอดเวลา

6. ลูกศรยะ (ลูกหัวหรือลูกเขก)

การใช้หัวออกลูกเสิร์ฟจะได้ผลมาก ไม่ว่าจะเป็นลูกเสิร์ฟที่รุนแรง หรือลูกหมุนก็ตาม นอกจากจะใช้รับลูกเสิร์ฟแล้วยังใช้ชงหรือตั้งได้อีกด้วย แต่นิยมเฉพาะผู้กระทำที่ใช้หัวเขกหรือใช้เท้าหน้าปาดและผู้นิยมเตะอย่างฉับพลัน การใช้หัวยังสามารถทำคะแนนได้ เรียกว่า “ลูกเขก” ซึ่งจะใช้หัวส่วนด้านข้างระหว่างคิ้วกับขมับ จะเป็นทางด้านซ้ายหรือขวาก็ได้ ขึ้นอยู่กับความถนัดการใช้หัวเขกได้ดีและมีประสิทธิภาพจะต้องได้รับลูกที่ชงมาจากด้านข้าง

7. การรับและการโต้ลูก

การรับและการโต้ลูก จะกระทำเพื่อการเปลี่ยนแปลงเกมการเล่นจากการเป็นฝ่ายรับมาเป็นฝ่ายรุกหรืออาจกระทำเพื่อให้ตนเองหรือเพื่อนฝ่ายเดียวกัน มีโอกาสเล่นลูกครั้งต่อไปได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ เพื่อทำคะแนนหรือควบคุมทิศทางในการเล่นลูกของคู่ต่อสู้ให้ตอบโต้กลับมาได้อย่างลำบาก

ขบวนการทั้งหมดดังกล่าว ผู้เล่นจำเป็นต้องศึกษาและสร้างความเข้าใจอย่างถูกต้องสามารถนำไปฝึกฝนปฏิบัติให้เกิดทักษะ ไม่ควรมองข้ามหรือละเลยในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งจะต้องให้ความสำคัญและสร้างความเข้าใจศึกษารายละเอียดทุกขั้นตอน

สรุปได้ว่า ทักษะพื้นฐานของกีฬาเซปักตะกร้อ ประกอบด้วย 4 ทักษะพื้นฐาน ได้แก่ ทักษะการเล่นหลังเท้า ข้างเท้าด้านใน เซ่า และศีรษะ เป็นทักษะหลักเบื้องต้นที่จะต้องสร้างความชำนาญการเพื่อใช้เชื่อมโยงต่อการเล่นเป็นเกม

5. การวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ

ไพฑูรย์ ลีสกุล (2547) ได้จัดทำแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ โดยมีแบบทดสอบจำนวน 4 รายการ ได้แก่ แบบทดสอบทักษะการเสิร์ฟ แบบทดสอบทักษะการตั้งรับ แบบทดสอบทักษะการเดาะ แบบทดสอบทักษะการโหม่ง มีรายละเอียด ดังนี้

แบบทดสอบทักษะการเสิร์ฟ

1. แบบทดสอบทักษะการเสิร์ฟ 1

1.1 วิธีปฏิบัติ

- 1) ให้นักเรียนยืนตรงจุดที่กำหนดตามกฎกติกากีฬาเซปักตะกร้อที่กำหนดไว้
- 2) ให้ผู้ช่วยผู้ทดสอบยืนในตำแหน่งที่กำหนดตามกฎกติกาเซปักตะกร้อเพื่อช่วยโยนลูกตะกร้อให้ผู้ทดสอบ
- 3) ให้ผู้รับการทดสอบทักษะการเสิร์ฟ เสิร์ฟลูกให้ลงตรงจุดที่กำหนดคะแนนให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- 4) ถ้าผู้โยน โยนให้ผู้ทดสอบไม่ได้จังหวะของการเสิร์ฟ ผู้ทดสอบสามารถจับลูกและให้ผู้ช่วยโยนให้ใหม่ และไม่นับว่าเป็นลูกหรือจำนวนครั้งที่โยนให้เสิร์ฟ
- 5) ให้ผู้ทดสอบทักษะการเสิร์ฟลูกตะกร้อ โดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่ไม่ผิดกติกา ตามความถนัดของผู้ทดสอบเอง

1.2 การคิดคะแนน

- 1) เสิร์ฟจำนวนทั้งหมด 10 ครั้ง รวมคะแนนที่ได้จากการเสิร์ฟลูกตะกร้อข้ามไปลงยังตำแหน่งที่กำหนดในแต่ละครั้งในช่องที่มีคะแนนกำหนดไว้ (5 คะแนน และ 3 คะแนน)
- 2) การให้คะแนน ให้ตามจุดที่ลูกตะกร้อลงในแต่ละครั้ง
- 3) ถ้าลูกตะกร้อที่ลงบนเส้นช่องแบ่งคะแนน ให้ถือว่าส่วนของลูกตะกร้อส่วนใหญ่ลงในช่องใด ให้นับคะแนนในช่องนั้น
- 4) ถ้าเสิร์ฟลูกออก และไม่ข้ามตาข่าย หรือเสิร์ฟผิดกติกา ถือว่าไม่ได้คะแนน

2. แบบทดสอบทักษะการเสิร์ฟ 2

2.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบ ยืนตรงจุดที่กำหนดตามกฎ กติกากีฬาเซปักตะกร้อ และถือลูกตะกร้อไว้ในมือที่ตนเองถนัด

2) เมื่อสัญญาณเริ่ม ให้ผู้ทดสอบโยนลูกขึ้นให้ตนเองสามารถที่จะเสิร์ฟตามความถนัดโดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่ไม่ผิดกติกา ให้ลูกตะกร้อข้ามตาข่ายไปยังแดนตรงข้ามและลงตรงจุดที่มีคะแนนกำหนดไว้ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้

2.2 การคิดคะแนน

1) เสิร์ฟจำนวนทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง รวมคะแนนที่ได้จากการเสิร์ฟลูกตะกร้อข้ามไปยังตำแหน่งที่กำหนดในแต่ละครั้งในช่องที่มีคะแนนกำหนดไว้

2) การให้คะแนนให้ตามจุดที่ลูกตะกร้อลงในแต่ละครั้ง

3) ถ้าลูกตะกร้อลงบนเส้นช่องแบ่งคะแนน ให้ถือว่าส่วนของลูกตะกร้อส่วนใหญ่ลงในช่องใด ให้นับคะแนนในช่องนั้น

4) ถ้าเสิร์ฟลูกออกและไม่ข้ามตาข่าย หรือเสิร์ฟผิดกติกา ถือว่าไม่ได้คะแนน

3. แบบทดสอบทักษะการเสิร์ฟ 3

3.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนตรงจุดที่กำหนดไว้ ถือลูกตะกร้อไว้ในมือที่ตนเองถนัด

2) เมื่อพร้อม ให้โยนลูกตะกร้อขึ้นและใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่ไม่ผิดกติกาไปยังจุดที่กำหนดไว้บนกำแพง ซึ่งจุดที่เสิร์ฟจะห่างผนังเท่ากับระยะของสนามจริง

3.2 การคิดคะแนน

1) เสิร์ฟทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง รวมคะแนนที่ได้จากการเสิร์ฟลูกตะกร้อข้ามไปลงยังตำแหน่งที่กำหนดในแต่ละครั้งในช่องที่มีคะแนนกำหนดไว้

2) การให้คะแนนให้ตามจุดที่ลูกตะกร้อลงในแต่ละครั้ง

3) ถ้าลูกตะกร้อลงบนเส้นช่องแบ่งคะแนน ให้ถือว่าส่วนของลูกตะกร้อส่วนใหญ่ลงในช่องใด ให้นับคะแนนในช่องนั้น

4) ถ้าเสิร์ฟลูกออกและไม่ข้ามตาข่าย หรือเสิร์ฟผิดกติกา ถือว่าไม่ได้คะแนน

แบบทดสอบทักษะการตั้งรับ

1. แบบทดสอบการตั้งรับ 1

1.1 วิธีปฏิบัติ

1) ผู้รับการทดสอบยืนในตำแหน่งของผู้เสิร์ฟเตรียมตัวพร้อมรับการทดสอบ

2) ผู้ช่วยยืนอยู่ท้ายสนามในฝั่งตรงข้าม โยนหรือขว้างลูกให้ผู้รับการทดสอบตรงผู้รับการทดสอบยืนอยู่

3) ผู้รับการทดสอบรับลูกด้วยส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามความถนัดของผู้ทดสอบที่ไม่ผิดกติกา 1 ครั้ง แล้วตั้งลูกขึ้นมาให้มีความสูงพอประมาณไปเหนือตาข่ายโดยให้ตกไปยังตรงที่กำหนดคะแนน เพื่อฝ่ายเดียวกันจะได้เล่นลูกต่อไปยังแดนตรงข้าม

1.2 การคิดคะแนน

1) ทดสอบทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง รวมคะแนนตามที่ได้ทั้งหมดที่ลูกไปยังจุดที่กำหนดคะแนน

2) คะแนนที่ผู้รับการทดสอบรับลูกได้ จะได้ 1 คะแนน รวมกับคะแนนที่ตั้งลูกไปตกลงยังช่องที่กำหนดคะแนนในแต่ละครั้ง ถือเป็นคะแนนของผู้ทดสอบ

2. แบบทดสอบทักษะการตั้งรับ 2

2.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนในตำแหน่งของผู้เสิร์ฟเตรียมตัวพร้อมรับการทดสอบ

2) โยนลูกตะกร้อสูงพอประมาณและใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายรับลูกโดยไม่ผิดกติกา และตั้งลูกไปให้เหนือตาข่ายตกในแดนของตนเองลงตามช่องที่กำหนดคะแนนไว้ (5 คะแนน และ 3 คะแนน)

2.2 การคิดคะแนน

1) ทดสอบทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง รวมคะแนนตามที่ได้ทั้งหมดที่ลูกไปยังจุดที่กำหนดคะแนน

2) คะแนนที่ผู้รับการทดสอบรับลูกได้ จะได้ 1 คะแนน รวมกับคะแนนที่ตั้งลูกไปตกลงยังช่องที่กำหนดคะแนนในแต่ละครั้ง ถือเป็นคะแนนของผู้ทดสอบ

3. แบบทดสอบทักษะการตั้งรับ 3

3.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนในตำแหน่งที่กำหนด ซึ่งห่างจากกำแพงหรือผนังเท่ากับตำแหน่งจุดเสิร์ฟในสนามเซปักตะกร้อตามกติกา

2) ให้ผู้รับการทดสอบยืนถือลูกตะกร้อและขว้างไปกระผนังไม่ให้ต่ำกว่าความสูงที่กำหนด

3) เมื่อลูกกระดอนกลับมาให้ผู้รับการทดสอบใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายตามความถนัดและไม่ผิดกฎ กติกา และตั้งลูกขึ้นให้สูงพอประมาณ

3.2 การคิดคะแนน

1) ทดสอบทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง

2) ผู้รับการทดสอบรับได้ จะได้ 2 คะแนน

3) ผู้รับการทดสอบรับลูกที่กระดอนกลับมาได้แล้วและถ้าตั้งลูกขึ้นได้ จะได้

อีก 3 คะแนน

แบบทดสอบทักษะการเตะ

1. แบบทดสอบทักษะการเตะ 1

1.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนถือลูกเตะกึ่งกลางวงกลมที่กำหนด ซึ่งรัศมี 2.5

เมตร

2) เมื่อได้รับสัญญาณเริ่ม ให้ผู้รับการทดสอบโยนลูกขึ้นพอประมาณ และใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายในการเตะลูกให้อยู่ในทิศทางที่ต้องการที่ไม่ผิดกติกา และพยายามทำให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยให้โยน 2 ครั้ง และให้นำจำนวนการเตะลูกทั้ง 2 โยนมารวมกัน

1.2 การคิดคะแนน

1) ให้โยนลูกเริ่มทดสอบได้ 2 ครั้ง

2) การเตะแต่ละครั้งนับเป็น 1 คะแนน

3) ให้นำคะแนนการเตะทั้ง 2 โยนมารวมกัน ถือเป็นคะแนนของผู้รับการ

ทดสอบ

2. แบบทดสอบทักษะการเตะ 2

2.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนตรงจุดกึ่งกลางของสนามตามที่กำหนด

2) ให้ผู้รับการทดสอบโยนลูกขึ้นและใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายตามความถนัดเตะลูกโดยไม่ผิดกติกา เตะให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด

3) การเตะลูกนั้น ต้องอยู่ในบริเวณที่กำหนดคือ ภายในเส้นบริเวณสนาม ถ้าออกไปจากบริเวณสนามจะไม่นับจำนวนครั้ง จนกว่าจะเตะลูกเข้ามาในสนามที่กำหนดจึงจะนับ

ต่อ

2.2 การคิดคะแนน

1) ให้โยนลูกเริ่มทดสอบได้ 2 ครั้ง

2) การเตะแต่ละครั้งนับเป็น 1 คะแนน

3) ให้นำคะแนนการเตะทั้ง 2 โยนมารวมกัน ถือเป็นคะแนนของผู้รับการ

ทดสอบ

3. แบบทดสอบทักษะการเตะ 3

3.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยื่นถือลูกตะกร้อในบริเวณที่จัดเตรียมไว้โดยไม่มี
ขอบเขต

2) เมื่อได้รับสัญญาณเริ่ม ให้ผู้รับการทดสอบโยนลูกขึ้นพวประมาณและใช้
ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเดาะลูกตะกร้อโดยไม่ผิดกติกา เดาะลูกให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะได้

3.2 การคิดคะแนน

- 1) ให้โยนลูกเริ่มทดสอบได้ 2 ครั้ง
- 2) การเดาะแต่ละครั้งนับเป็น 1 คะแนน
- 3) ให้นำคะแนนการเดาะทั้ง 2 โยนมารวมกัน ถือเป็นคะแนนของผู้รับการ

ทดสอบ

แบบทดสอบทักษะการโหม่ง

1. แบบทดสอบทักษะการโหม่ง 1

1.1 วิธีปฏิบัติ

- 1) ให้ผู้รับการทดสอบยื่นถือลูกตะกร้อในจุดที่กำหนดหลังจากเส้นที่กำหนด
โดยห่างประมาณ 1 เมตร
- 2) ให้ผู้ช่วยรับการทดสอบยืนในจุดที่กำหนดตรงมุมสนามตามกติกา
- 3) ให้ผู้ช่วยทดสอบโยนลูกขึ้นสูงประมาณ 2 เมตร และให้ผู้รับการทดสอบ
กระโดดขึ้นโหม่งให้ลงไปยังแดนตรงข้ามและลงตรงจุดที่กำหนดคะแนนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ (5 คะแนน
และ 3 คะแนน)

1.2 การคิดคะแนน

- 1) ทดสอบทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง
- 2) คะแนนแต่ละครั้งที่ผู้รับการทดสอบโหม่งลงตรงจุดที่กำหนด คะแนนทั้ง
10 ครั้ง ให้นำมารวมกันเป็นคะแนนของผู้รับการทดสอบ

2. แบบทดสอบทักษะการโหม่ง 2

2.1 วิธีปฏิบัติ

- 1) ให้ผู้รับการทดสอบยื่นถือลูกตะกร้อในจุดหลังเส้นที่กำหนดจากตาข่าย
โดยห่างประมาณ 1 เมตร
- 2) ให้ผู้ช่วยทดสอบโยนลูกตะกร้อขึ้นสูงประมาณ 2 เมตร และให้ผู้ทดสอบ
หาจังหวะกระโดดขึ้นโหม่งให้ลูกลงไปยังจุดที่กำหนดคะแนนไว้ในฝั่งตรงข้ามให้ได้คะแนนมากที่สุด
เท่าที่จะทำได้ (5 คะแนน และ 3 คะแนน)

2.2 การคิดคะแนน

- 1) ทดสอบทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง

2) คะแนนแต่ละครั้งที่ผู้รับการทดสอบโหม่งลงตรงจุดที่กำหนด คะแนนทั้ง 10 ครั้งให้นำมารวมกันเป็นคะแนนของผู้รับการทดสอบ

3. แบบทดสอบทักษะการโหม่ง 3

3.1 วิธีปฏิบัติ

1) ให้ผู้รับการทดสอบยืนในจุดที่กำหนด ห่างจากกำแพงหรือผนังประมาณ 2 เมตร

2) ให้ผู้ช่วยทดสอบทักษะการโหม่งโยนลูกตะกร้อขึ้นสูงประมาณ 2 เมตร และกระโดดขึ้นโหม่งให้เข้าไปยังจุดที่กำหนดคะแนนไว้ที่ฝาผนังให้ได้คะแนนมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

3.2 การคิดคะแนน

1) ทดสอบทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง

2) คะแนนแต่ละครั้งที่ผู้รับการทดสอบโหม่งเข้าเป้าตามที่กำหนดคะแนนไว้ในแต่ละครั้งของการโหม่งจำนวน 10 ครั้ง นำมารวมกันเป็นคะแนนของผู้รับการทดสอบ

ประยูรชัย กันบุรุษย์ และคณะ (2557) ได้จัดทำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬา เซปักตะกร้อ 7 ชุด ได้แก่ ชุดที่ 1 การอบอุ่นร่างกาย ชุดที่ 2 การสร้างความคุ้นเคยกับลูกตะกร้อ ชุดที่ 3 การเดาะลูกตะกร้อ ชุดที่ 4 การรับลูกตะกร้อ ชุดที่ 5 การเสิร์ฟลูกตะกร้อ ชุดที่ 6 การสกัดกั้นลูกตะกร้อ ชุดที่ 7 กฎ กติกาการแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อ

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะปฏิบัติ

1. การอบอุ่นร่างกายจำนวน 10 ท่า ดังนี้

| | |
|-------------------------------------|---------|
| 1.1 การหมุนข้อเท้า และข้อมือ | 1 คะแนน |
| 1.2 การหมุนแขน | 1 คะแนน |
| 1.3 การหมุนคอ | 1 คะแนน |
| 1.4 การโยกตัวไปด้านข้าง ซ้าย - ขวา | 1 คะแนน |
| 1.5 การยกเข่าสูง | 1 คะแนน |
| 1.6 การก้มตัวปลายมือแตะพื้น | 1 คะแนน |
| 1.7 การก้มแตะสลับปลายเท้าซ้าย - ขวา | 1 คะแนน |
| 1.8 การกระโดดตบ | 1 คะแนน |
| 1.9 การกระโดดตบใต้ขา | 1 คะแนน |
| 1.10 การวิ่ง | 1 คะแนน |

หาทางการปฏิบัติถูกต้อง การบริหารร่างกายเป็นไปตามกิจกรรมฝึกครบ
สมบูรณ์ 1 คะแนน

หาทางการปฏิบัติบกพร่องเล็กน้อย การบริหารร่างกายไม่เป็นไปตาม

กิจกรรมฝึก 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 8 - 10 = ดี

5 - 7 = พอใช้

1 - 4 = ปรับปรุง

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

2. การสร้างความคุ้นเคยกับลูกตะกร้อ

ท่าทางในการสร้างความคุ้นเคยกับลูกตะกร้อ จำนวน 10 ท่า คือ

2.1 การสร้างความคุ้นเคยกับลูกตะกร้อคนเดียว และการสร้าง

ความคุ้นเคยกับลูกตะกร้อแบบ 2 คน ดังนี้

2.1.1 โยนลูกตะกร้อขึ้นในอากาศแล้วใช้ 2 มือรับ 1 คะแนน

2.1.2 โยน-รับลูกตะกร้อด้วยมือเดียวข้ามศีรษะไปมาซ้าย-ขวา

1 คะแนน

2.1.3 หมุนลูกตะกร้อรอบขาเป็นรูปเลข 8 1 คะแนน

2.1.4 เท้าหนีบลูกตะกร้อกระโดด 1 คะแนน

2.1.5 ส่งลูกตะกร้อสลับไป-มาระหว่างเท้าทั้งสองด้วยข้างเท้า

ด้านใน 1 คะแนน

2.1.6 รับ - ส่งลูกตะกร้อเป็นวงกลมรอบเอว 1 คะแนน

2.1.7 โยนลูกตะกร้อรับ - ส่ง 1 คะแนน

2.1.8 เอี้ยวตัวรับ - ส่งลูกตะกร้อด้านหลัง 1 คะแนน

2.1.9 ก้ม - เงยรับ - ส่งลูกตะกร้อ 1 คะแนน

2.1.10 นั่งรับ - ส่งลูกตะกร้อ 1 คะแนน

2.2 ท่าทางการปฏิบัติถูกต้องเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วการทรงตัว

ได้ดี 1 คะแนน

2.3 ท่าทางการปฏิบัติบกพร่องมากเคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่วการทรงตัว

ไม่ดี 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 8 - 10 = ดี

5 - 7 = พอใช้

1 - 4 = ปรับปรุง

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

3. การเดาะลูกตะกร้อ

3.1 ทักษะสำคัญในการเดาะลูกตะกร้อ มี 4 รูปแบบ ดังนี้

3.1.1 การเดาะลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า

3.1.2 การเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน

3.1.3 การเดาะลูกตะกร้อด้วยหน้าขา

3.1.4 การเดาะลูกตะกร้อด้วยศีรษะ

3.2 นักเรียนชาย เดาะด้วยหลังเท้า, ข้างเท้าด้านใน, หน้าขา, ศีรษะด้วย
การโยนลูกตะกร้อ 3 โยน นับรวมกัน

3.3 นักเรียนหญิง เดาะด้วยหลังเท้า, ข้างเท้าด้านใน, หน้าขา, ศีรษะ
ด้วยการโยนลูกตะกร้อ 4 โยน นับรวมกัน

เกณฑ์การประเมิน

เดาะได้ 8 – 10 ครั้ง = ดี

5 – 7 ครั้ง = พอใช้

1 – 4 ครั้ง = ปรับปรุง

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องเดาะได้ 8 ครั้ง ขึ้นไป

4. การรับลูกเสิร์ฟตะกร้อ

4.1 ทักษะสำคัญในการรับลูกตะกร้อ มี 4 รูปแบบ ดังนี้

4.1.1 การรับลูกเสิร์ฟระดับสูง

4.1.2 การรับลูกเสิร์ฟระดับกลาง

4.1.3 การรับลูกเสิร์ฟระดับต่ำถึงตัวผู้เล่นข้างเท้าด้านใน

4.1.4 การรับลูกเสิร์ฟระดับต่ำไม่ถึงตัวผู้เล่น

4.2 ทำทางการปฏิบัติถูกต้องเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว ทรงตัวได้ดี 2
คะแนน

4.3 ทำทางการปฏิบัติบกพร่องเล็กน้อยเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วการ
ทรงตัวดี 1 คะแนน

4.4 ทำทางการปฏิบัติบกพร่องมากเคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่วการทรงตัว
ไม่ดี 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 8 – 10 = ดี

5 – 7 = พอใช้

0 – 4 = ปรับปรุง

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

5. การเสิร์ฟลูกตะกร้อ

5.1 ทักษะสำคัญในการเสิร์ฟลูกตะกร้อ มี 3 รูปแบบ

5.1.1 การเสิร์ฟลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน

5.1.2 การเสิร์ฟลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า

5.1.3 การเสิร์ฟลูกตะกร้อด้วยฝ่าเท้า

5.2 ทำทางการปฏิบัติถูกต้องเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วทรงตัวได้ดีและเสิร์ฟลงจุดที่กำหนดให้ 2 คะแนน

5.3 ทำทางการปฏิบัติถูกต้องเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วทรงตัวได้ดีและเสิร์ฟลงห่างจุดที่กำหนดให้เล็กน้อย 1 คะแนน

5.4 ทำทางการปฏิบัติไม่ถูกต้องเคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่วทรงตัวไม่ดีและเสิร์ฟไม่ตรงจุดที่กำหนดให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

| | | |
|----------|----------|----------|
| ได้คะแนน | 8 – 10 = | ดี |
| | 5 – 7 = | พอใช้ |
| | 0 – 4 = | ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

6. การสกัดกั้นลูกตะกร้อ

6.1 ทักษะสำคัญในการสกัดกั้นลูกตะกร้อ มี 3 รูปแบบ

6.1.1 การสกัดกั้นลูกตะกร้อ ด้วยขาและลำตัว

6.1.2 การสกัดกั้นลูกตะกร้อ ด้วยศีรษะ

6.1.3 การสกัดกั้นลูกตะกร้อ ด้วยแผ่นหลัง

6.2 ทำทางการปฏิบัติถูกต้องเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วทรงตัวได้ดีสกัดกั้นตรงเป้าหมาย 2 คะแนน

6.3 ทำทางการปฏิบัติบกพร่องเล็กน้อยเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วการทรงตัวดีสกัดกั้นตรงเป้าหมาย 1 คะแนน

6.4 ทำทางการปฏิบัติบกพร่องมากเคลื่อนไหวไม่คล่องแคล่วการทรงตัวไม่ดีสกัดกั้นไม่ตรงเป้าหมาย 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

| | | |
|----------|----------|-------|
| ได้คะแนน | 8 – 10 = | ดี |
| | 5 – 7 = | พอใช้ |

0 - 4 = ปรับปรุง

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

7. กฎ กติกาการแข่งขันกีฬาตะกร้อ

กฎ กติกาการแข่งขัน สำหรับนักกีฬาเซปักตะกร้อที่ควรรู้ คือสนามแข่งขัน เสา ตาข่ายลูกตะกร้อ ผู้เล่น ตำแหน่งผู้เล่นในระหว่างการเสิร์ฟ การเริ่มเล่นและการเสิร์ฟ การผิดกติกา การนับคะแนน

7.1 เลือกคำตอบได้ถูกต้อง 1 คะแนน

7.2 เลือกคำตอบไม่ถูกต้อง 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

ได้คะแนน 8 - 10 = ดี

5 - 7 = พอใช้

0 - 4 = ปรับปรุง

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

สรุปได้ว่า การสร้างแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อจะต้องทดสอบที่ละทักษะ มีความเหมาะสมไม่ยากไม่ง่ายเกินไป โดยมีขั้นตอนการทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักขึ้นทั้งหมด 5 ชุด โดยปรับปรุงจากแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อของ ประยูรชัย กันบุรมย์ (2557) โดยสร้างแบบทดสอบในการประเมินทักษะทั้ง 5 ชุด ดังนี้ ชุดที่ 1 การยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ ชุดที่ 2 ทักษะการเตะด้วยข้างเท้าด้านใน ชุดที่ 3 ทักษะการเตะด้วยหลังเท้า ชุดที่ 4 ทักษะการเตะด้วยหน้าขา ชุดที่ 5 ทักษะการเตะด้วยศีรษะ

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

จากการศึกษาค้นคว้า มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ ดังนี้

กาญจนา ภาสุรพันธ์ (2531) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ระดับความรู้สึกหรือความนึกคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับตามที่คาดหวังหรือมากกว่าที่คาดหวัง

สุเทพ เมฆ (2531) กล่าวว่า ความพึงพอใจในบรรยากาศการเรียน หมายถึง ความรู้สึกพอใจในสภาพการจัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ซึ่งมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา มีความเจริญงอกงาม มีความกระตือรือร้น เพื่อจะเรียนให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2535) ได้ให้ความหมายของ ความพึงพอใจ ไว้ดังนี้ ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก โดยรวมของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงานและได้ผลตอบแทน คือ ผลที่ความพึงพอใจที่ทำให้บุคคลที่เกิดความรู้สึกกระตือรือร้นมีความมุ่งมั่นที่จะทำงาน มีขวัญและกำลังใจ สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการทำงาน รวมทั้งการส่งผลต่อความสำเร็จและเป็นไปตามเป้าหมายขององค์กร

สำเร็จ บุญเรืองรัตน์ (2542) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีหรือความรู้สึกพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สามารถส่งผลให้การทำกิจกรรมหรืองานนั้น ๆ ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการได้

อารี พันธุ์มณี (2546) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพอใจ จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคล ได้รับในสิ่งที่ตนเองต้องการหรือเป็นไปตามที่ตนเองต้องการและความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่ เกิดขึ้นถ้าหากความต้องการหรือเป้าหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ซึ่งระดับความพึงพอใจจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของการบริการ

สุรางค์ ไคว้ตระกูล (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง พลังที่เกิดจากพลังจิตที่มีผลไปสู่เป้าหมายที่ต้องการและหาสิ่งที่ต้องการมาตอบสนอง

จากความหมายของความพึงพอใจ สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความ รู้สึก อารมณ์ และทัศนคติของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองตรงความต้องการของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี สามารถแสดงออกมาทางพฤติกรรม ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานและความสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการได้

2. ความสำคัญของความพึงพอใจ

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2531) ได้ให้แนวความคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ คือพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

ความพึงพอใจในการเรียนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ สมบูรณ์ พรพรรณนาภ และชัยโรจน์ ชัยอินคำ (2518) กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลจะเรียนรู้หรือมีพัฒนาการ และความเจริญงอกงามนั้น บุคคลจะต้องอยู่ในสภาวะที่พึงพอใจ สุขใจ เป็นเบื้องต้นนั่นคือ บุคคลจะต้องได้รับการจูงใจทั้งในลักษณะนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บราวน์และโฮลท์ซแมน (1995) สรุปไว้ว่า นักเรียนที่มีสติปัญญาเท่ากัน ถ้ามีแรงจูงใจในการเรียนต่างกัน จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน

กล่าวโดยสรุป แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้ เพราะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนั้น ในการจัดการเรียนการสอน นักเรียน ผู้สอน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง จะต้องพยายามสร้างสิ่งจูงใจให้เกิดแรงจูงใจขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข

3. การวัดความพึงพอใจ

เครื่องมือวัดความพึงพอใจ

โยธิน แสงดี (2551) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยให้กลุ่มบุคคลที่ต้องการวัดแสดงความคิดเห็นลงในแบบสอบถามที่กำหนด เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์และวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง ได้ ข้อมูลที่เป็นจริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคล เป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

บุญชม ศรีสะอาด (2553) ได้เสนอเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจ เช่น แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยชุดคำถามที่ต้องการ ให้กลุ่มตัวอย่างตอบ โดยกาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ หรือกรณีที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือไม่ได้ หรือ อ่านยาก อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ตามแบบสอบถาม นิยามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็นของบุคคล มีรายละเอียด ดังนี้

1. โครงสร้างแบบสอบถาม มีส่วนประกอบโครงสร้างของแบบสอบถาม 3 ส่วน คือ

1.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม เป็นส่วนแรกของการสอบถาม โดยระบุจุดมุ่งหมายและความสำคัญที่ให้ตอบแบบสอบถาม คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถามและวิธีตอบ พร้อมยกตัวอย่างประกอบ และตอนสุดท้ายจะกล่าวขอบคุณล่วงหน้า แล้วระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถาม

1.2 สถานภาพทั่วไป เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ การศึกษา

1.3 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งอาจแยกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ แล้วสร้างข้อคำถามวัดพฤติกรรมย่อย ๆ นั้น

2. รูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามในแบบสอบถามอาจมีลักษณะเป็นปลายเปิดหรือแบบปลายปิด แบบสอบถามฉบับหนึ่งอาจเป็นแบบปลายเปิดทั้งหมดหรือแบบผสมก็ได้ ดังนี้

2.1 ข้อคำถามแบบปลายเปิด (Open-ended Form or Unstructured Questionnaire) เป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้เลือกตอบ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบโดยใช้คำพูดของตนเอง

2.2 ข้อคำถามปลายปิด (Closed Form or Structured Questionnaire) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ผู้เขียน เขียนเครื่องหมายลงหน้าข้อความหรือตรงกับช่องที่เป็นความจริงหรือความเห็นของตนมีหลายแบบได้แก่

2.2.1 แบบให้เลือกตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตน เพียงคำตอบเดียว จาก 2 คำตอบ

2.2.2 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนเพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ

2.2.3 แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนได้หลายแบบ

2.2.4 แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบ ตอบตามระดับความคิดเห็นของตน อาจจัดในรูปของตาราง

2.2.5 แบบผสม หมายถึง มีหลายแบบอยู่ด้วยกัน

2.2.6 แบบให้เรียงลำดับความสำคัญ โดยเขียนลำดับความชอบต่อสิ่งนั้น

2.2.7 แบบเติมคำสั้น ๆ ลงในช่องว่าง สิ่งที่เติมมีความเฉพาะเจาะจง

3. หลักเกณฑ์การสร้างแบบสอบถามมีดังนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายให้แน่นอนว่าต้องการถามอะไร

3.2 สร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

3.3 เรียงข้อความตามลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กันตรงหัวข้อที่ได้วางโครงสร้างไว้

3.4 ไม่ควรให้ผู้ตอบตอบมากเกินไป เพราะจะทำให้เบื่อหน่ายไม่ให้ความร่วมมือหรือตอบโดยไม่ตั้งใจ

3.5 ให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความลำบากน้อยที่สุดในการตอบ ดังนั้นควรใช้ข้อความแบบปลายปิด ผู้ตอบแบบสอบถามเพียงแต่กาตอบในแบบสอบถาม

3.6 สร้างข้อความให้มีลักษณะที่ดีคือมีลักษณะดังนี้

3.6.1 ใช้ภาษาที่ชัดเจนเข้าใจง่ายไม่กำกวม ไม่มีความซับซ้อน

3.6.2 ใช้ข้อความที่สั้นกะทัดรัด ไม่มีส่วนฟุ่มเฟือย

3.6.3 เป็นข้อความที่เหมาะสมกับผู้ตอบ โดยคำนึงถึงสติปัญญา ระดับ

การศึกษา ความสนใจของผู้ตอบ

3.6.4 แต่ละข้อความเพียงปัญหาเดียว

3.6.5 หลีกเลี่ยงคำถามที่จะตอบได้หลายทาง

3.6.6 หลีกเลี่ยงคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเบื่อหน่าย ไม่รู้เรื่อง หรือไม่

สามารถตอบได้

3.6.7 หลีกเลี่ยงคำที่ผู้ตอบตีความแตกต่างกัน เช่น บ่อย ๆ เสมอ ๆ

รวม โง่ ฉลาด

3.6.8 ไม่ใช้คำถามที่เป็นคำถามนำผู้ตอบให้ผู้ตอบตอบตามแนวทางนี้

แนวใด

3.6.9 ไม่เป็นคำถามที่ทำให้ผู้ตอบเกิดความลำบากใจหรืออึดอัดใจที่จะ

ตอบ

3.6.10 ไม่ถามในสิ่งที่รู้แล้ว หรือวัดด้วยวิธีอื่นได้ดีกว่า

3.6.11 ไม่ถามในเรื่องที่เป็นความลับ

3.6.12 คำตอบที่ให้เลือกในข้อความควรมีให้ครอบคลุมกลุ่มตัวอย่าง

ทุกคนสามารถเลือกตอบได้ตรงกับความจริงตามความเห็นของเขา

4. มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นมาตราวัดชนิดหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือประเภทแบบสอบถาม แบบวัดด้านจิตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีลักษณะสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

4.1 มีระดับความเข้มข้นให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความคิดเห็นเหตุผลสภาพความเป็นจริงตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป

4.2 ระดับที่เลือกอาจเป็นชนิดที่มีด้านบวกและด้านลบในข้อเดียวกันหรือมีลักษณะด้านใดด้านหนึ่ง โดยที่อีกด้านหนึ่งจะเป็นศูนย์หรือระดับน้อยมาก

4.3 บางข้อมีลักษณะเชิงนิมาน บางข้อมีลักษณะเชิงนิเสธ

4.4 สามารถแปลงผลตอบเป็นคะแนนได้ จึงสามารถวัดความคิดเห็นคุณลักษณะด้านจิตพิสัยออกมาเป็นเชิงปริมาณได้

การวัดความพึงพอใจ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจเป็นการวัดความรู้สึกหรือทัศนคติออกมาในลักษณะของความรู้สึกในทางดี ชอบหรือพอใจ การวัดความพึงพอใจต่อการให้บริการนั้นสามารถกระทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวก เหมาะสมตลอดจนจุดมุ่งหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจชนิดปลายปิดแบบมาตราส่วน ประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ เพื่อวัดความรู้สึกชื่นชอบ พอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยคำนึงถึง โครงสร้างหลักในการสร้างรูปแบบและลักษณะของแบบสอบถามที่ดี

วิธีเขียนข้อความวัดความพึงพอใจ

สำเร็จ บุญเรืองรัตน์ (2542) ได้สรุปว่ามาตรการวัดความพึงพอใจ ประกอบด้วย ข้อคำถาม โดยทำหน้าที่เป็นตัวเร้าให้บุคคลแสดงความคิดเห็น หรือความรู้สึกออกมา

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543) ได้สรุปว่า สิ่งสำคัญที่ต้อง พิจารณาในการเขียนข้อความวัดความพึงพอใจ มีดังนี้

1. ใช้ข้อความที่กล่าวถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เป็นปัจจุบัน
2. หลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง ซึ่งจะทำให้ไม่ทราบความรู้สึกหรือความคิดเห็นของบุคคลได้
3. ข้อความที่ใช้ต้องสามารถเดาความหมายได้ คือสามารถบอกทิศทางหรือความคิดเห็นของบุคคลได้
4. ข้อความหนึ่งควรถามแสดงความคิดเห็นเพียงอย่างเดียว เช่นไม่ควรให้ผู้ตอบแสดง ความคิดเห็นโดยใช้ข้อความว่า “การสอนแบบบรรยายทำให้เสียเวลามาก ได้ผลการเรียนที่ไม่ดี” ควร แยกข้อความนี้ออกเป็นหลายข้อ
5. ข้อความที่ใช้ควรมีลักษณะกลางๆ เพื่อให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นได้ทั้ง ทางบวกและทางลบ ควรหลีกเลี่ยงการใช้คำบางคำ เช่น เสมอ ทั้งหมด ไม่เคยเลย เพียงเล็กน้อย
6. หลีกเลี่ยงข้อความที่ไม่อาจแสดงความคิดเห็นได้หรือข้อความที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับ ประเด็นที่จะพิจารณา เช่น ข้อความที่กล่าวออกนอกเรื่องที่จะศึกษา วิธีเขียนข้อความวัดความพึงพอใจ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ข้อคำถามการวัดความพึงพอใจควรเป็นตัวเร้าให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกหรือทัศนคติออกมา กล่าวถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เป็นปัจจุบัน แบบสอบถามควรหลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นข้อเท็จจริง ข้อความหนึ่งถามให้แสดงความรู้สึกเพียงอย่างเดียว หลีกเลี่ยงข้อความที่ไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ

มีนักวิจัย นักวิชาการได้แปลความหมายของเฉลี่ยความพึงพอใจ ดังนี้

บุญชม ศรีสะอาด (2556) ได้กำหนดแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert's scale) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีพอฟังใจน้อยที่สุด

และแปลความหมายค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาที่กำหนดไว้แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2551) กำหนดรูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert's scale) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีพอฟังใจน้อยที่สุด

ในการวัดมาตราส่วนประเมินค่าใช้เกณฑ์ซึ่งเป็นระบบเดียวกันกับการตรวจให้คะแนน จะใช้เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของกลุ่ม ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert's scale) ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีพอฟังใจน้อยที่สุด

และจะใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายความหมายค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถาม ตามแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2556) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ศักดิ์สิทธิ์ ฤทธิมหา (2553) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง กีฬาวอลเลย์บอลกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการจัดการจัดการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการมุ่งเน้นให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ฝึกคิดฝึกแก้ไขปัญหา ฝึกทักษะกีฬาและใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล และยึดหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนอนุบาลไชยวาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานีเขต 3 จำนวน 30 คน จากห้องเรียน 1 ห้อง ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการจัดการเรียนรู้เรื่องกีฬาวอลเลย์บอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มีประสิทธิภาพ 85.28/83.00 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6200 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ เรื่องกีฬาวอลเลย์บอล โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยเป็นรายชื่อได้ดังนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ได้แก่ เรียนวอลเลย์บอลโดยใช้เทคนิค TGT แล้วรู้สึกสนุกสนาน และน้อยที่สุด ได้แก่

นักเรียนได้เป็นตัวแทนนำฝึกทักษะกีฬาบอลเลย์บอลอย่างมั่นใจโดยสรุปการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องกีฬาบอลเลย์บอล ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TGT สามารถพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะกีฬา มีพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่มและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะ กีฬาสู่ความเป็นเลิศต่อไป

สุนันท์ ทิรัตพรหม (2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค TGT ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนเพื่อ ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการ เรียนรู้กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนจุมังจรงพลราษฎร์ องค์การบริหารส่วนจังหวัดกาฬสินธุ์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 4 ชนิดได้แก่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ 7 ชุด แผนการจัดการเรียนรู้ 12 แผนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อมีค่าความยาก (P) ระหว่าง 0.43-0.75 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.33-0.73 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.81แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ ชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ 20 ข้อมีอำนาจจำแนกรายข้อ (rxy) ระหว่าง 0.42-0.84 ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.86 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ใช้ ในการทดสอบสมมติฐานคือ t-test แบบ Dependent Sample ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการ เรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค TGT มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.01/86.15มีค่า ดัชนี ประสิทธิภาพ เท่ากับ 0.7643 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีความพึงพอใจในการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

คณิตศร ธรรมชัย (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ รายงานผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพล ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้พล ศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรม การฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล กลุ่มสาระการ เรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรม การ ฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 3) ศึกษาทักษะพื้นฐานของกีฬาบาสเกตบอล ด้วยการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ ชุดกิจกรรม การฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอลกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษา

และพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ (1) ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 เล่ม จำนวน 5 เล่ม ได้แก่ เล่มที่ 1 การอบอุ่นร่างกายและการบริหารร่างกายเล่มที่ 2 การทรงตัว การเคลื่อนที่แบบสไลด์ การหมุนตัว การกระโดด การวิ่ง การหยุดและการวิ่งเปลี่ยนทิศทาง เล่มที่ 3 ทักษะการส่ง-รับลูกบาสเกตบอล เล่มที่ 4 ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลและเล่มที่ 5 ทักษะการยิงประตูบาสเกตบอล (2) แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 ชั่วโมง (3) แบบวัดทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล จากการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรม การฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และ (5) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่า (E_1/E_2) ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ยร้อยละ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติ Wilcoxon Signed – Ranks Test สรุปผล การศึกษา พบว่าประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่า E_1/E_2 เท่ากับ 83.39/83.18 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เพื่อ ส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการศึกษาทักษะกีฬาบาสเกตบอลจากการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคะแนนรวมเฉลี่ยทั้งหมด 497 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.21 (=15.04) อยู่ในระดับดีมากผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะ เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ค่าเฉลี่ยรวม (= 4.38, S.D. = 0.21) อยู่ในระดับมาก

ประวุฒิ แต่ศิริ (2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อหา ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อหาค่าดัชนี ประสิทธิภาพผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) 3) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะ พื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) จำนวน 36 คน ได้มาจากการ สุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการ จัดการเรียนรู้ แบบสังเกตทักษะปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน และ แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน และ t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1) แผนการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบ กลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) มี ประสิทธิภาพเท่ากับ 81.07/80.42 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรม การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) มีค่าเท่ากับ 0.5877 หรือมีความก้าวหน้าในการเรียน คิดเป็นร้อยละ 58.77 3) นักเรียน ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน เทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 4) ความพึงพอใจของนักเรียน เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล โดยใช้ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดการจัดการการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านชุกกุ่ม) มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของนักเรียนในด้านทักษะปฏิบัติพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะกีฬา มีพฤติกรรมการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะกีฬาสู่ ความเป็นเลิศต่อไป

วรรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI ในวิชาวอลเลย์บอล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มกลุ่มละ 20 คน ดังนี้กลุ่มทดลองที่ 1 จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TGT กลุ่มทดลองที่ 2 จัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค TAI และกลุ่มควบคุมจัดการเรียนรู้แบบปกติเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ชนิดได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT, เทคนิค TAI และแบบปกติ 2) แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลของเฮลเมน และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวอลเลย์บอลภายในกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวอลเลย์บอลระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT และเทคนิค TAI กับแบบปกติมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาวอลเลย์บอลของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT, เทคนิค TAI และแบบปกติอยู่ในระดับมาก สรุปว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI, เทคนิค TGT และแบบปกติสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวอลเลย์บอลได้ดีตามลำดับ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาวอลเลย์บอล และมีแนวโน้มที่สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสำหรับวิชาพลศึกษาในอนาคตต่อไป

จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู และคณะ (2565) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอลและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ร่วมมือประเภทการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมที่มีต่อทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล และทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลและทักษะการทำงานเป็นทีมระหว่างนักเรียนโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่ม

ตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านเมืองชุม จำนวน 36 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลอง จำนวน 18 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 18 คน เครื่องมือในวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษากีฬาแฮนด์บอลโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม จำนวน 8 แผน ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.96 และ 2) แบบประเมินการทำงานเป็นทีมที่มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.86 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าที่ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมมีทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะการทำงานเป็นทีมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Wahyudi และคณะ (2018) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้ร่วมมือแบบ TGT ที่มีต่อความร่วมมือและทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาผลกระทบของการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT ที่มีต่อความร่วมมือและทักษะในการเล่นตะกร้อของนักเรียน วิธีที่ใช้ในการวิจัยนี้คือการวิจัยในห้องเรียน (PTK) โดยใช้แผนสังเกต GPAI (เครื่องมือประเมินประสิทธิภาพของเกม) บันทึกภาคสนามและเอกสารประกอบเป็นเครื่องมือผู้เข้าร่วมการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คนของ SDN Gegerkalong 1-2, Bandung ผลการวิเคราะห์ทักษะแสดงให้เห็นว่าก่อนการใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT นักเรียนมีคะแนนทักษะกีฬาเซปักตะกร้อก่อน (15.55%) น้อยกว่าหลังการใช้เทคนิค TGT (75.83%) ในขณะเดียวกัน การทดสอบความร่วมมือพบว่ามีเพิ่ม (75.56%) ขึ้นจากก่อนการใช้เทคนิค TGT (24.44%) สรุปได้ว่าการประยุกต์ใช้แบบจำลองการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT ในเซปักตะกร้อสามารถปรับปรุงความร่วมมือและทักษะของนักเรียนใน SDN Gegerkalong 1-2 Kota Bandung ได้

Padillah (2020) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือและรูปแบบการสอนแบบเพื่อนในเกมวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะทางสังคมและทักษะกีฬา วอลเลย์บอล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT และรูปแบบการสอนแบบเพื่อนสอนต่อทักษะการเข้าสังคมและทักษะกีฬา วอลเลย์บอล ผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT และรูปแบบการเรียนรู้แบบสอนเพื่อนต่อทักษะทางสังคม เป็นแบบจำลองการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT และแบบจำลองการสอนแบบเพื่อนการสอนเกี่ยวกับทักษะกีฬา วอลเลย์บอล วิธีการวิจัยที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นวิธีการทดลองกึ่งทดลอง การออกแบบที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการออกแบบกลุ่มก่อนการทดสอบหลังการทดสอบ ในการศึกษานี้ ประชากรคือนักเรียน 360 คนที่ SMAN 1 Garawangi ในเขต Kuningan เทคนิคการสุ่มตัวอย่างใช้การสุ่มตัวอย่างแบบคลัสเตอร์โดยมีนักเรียน 40 คน (ชาย 22 คน หญิง 18 คน) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ

แบบสอบถามทักษะทางสังคม ได้แก่ Social Scale System (SSRS) และเครื่องมือประเมินทักษะกีฬาบอลเลย์บอลโดยใช้เครื่องมือประเมินประสิทธิภาพของเกม (GPAI) บทสรุปของการศึกษานี้ระบุว่า ผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT และรูปแบบการสอนแบบเพื่อนสอนต่อทักษะทางสังคมและทักษะกีฬาบอลเลย์บอล มีผลต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT และรูปแบบการสอนแบบเพื่อนสอนต่อทักษะทางสังคมและมีผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบ TGT และรูปแบบการสอนแบบเพื่อนสอนต่อทักษะกีฬาบอลเลย์บอล

Prasetyo (2022) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบ TGT ในโรงเรียนประถมศึกษา ที่มีต่อทักษะการเลี้ยงลูกขั้นพื้นฐานในกีฬาบาสเกตบอล วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ศึกษาว่านักเรียน MIS Islamiyah Nidhomiyah ในเมือง Pasuruan จังหวัดชวาตะวันออก สามารถพัฒนาทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลได้อย่างไร แนวทางการวิจัยนี้เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกันกับผู้ทำงานร่วมกัน นักวิจัย และนักศึกษาในห้องเรียนเพื่อทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการก่อนการใช้วิธี Team Games Tournament (TGT) นักเรียน 10 คนทำการทดสอบผ่านและ 5 คนไม่ผ่าน รอบที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย 73 คน โดยนักเรียน 9 คนผ่าน และนักเรียนไม่ผ่าน 6 คน ในรอบที่ 2 จำนวนนักเรียนที่ผ่านสูงสุด 14 คนและมีนักเรียนไม่ผ่านหนึ่งคน จากผลการวิจัยของการนำรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของ TGT ไปปฏิบัติในการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลตั้งแต่ช่วงก่อนลงมือ รอบที่ 1 และรอบที่ 2 สามารถสรุปได้ว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียน MIS Islamiyah Nidhomiyah, Rejoso District, Pasuruan นั้นดีขึ้นอย่างมาก

เมื่อทำการทบทวนวรรณกรรมเป็นจำนวนมากแล้วพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ที่มุ่งเน้นศึกษาการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) และความพึงพอใจ หรือเจตคติ เป็นตัวแปรหลักสำคัญ ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยแผนการทดลองแบบ Pretest Posttest Control Group Design โดยใช้สถิติ ที (t-test) จากการทบทวนวรรณกรรมมีการใช้เครื่องมือ 3 ประเภทหลัก ๆ คือ

1. แบบทดสอบวัดทักษะ แบ่งได้ 2 แบบ ได้แก่
 - 1.1 แบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาเอง
 - 1.2 แบบที่นำของผู้อื่นมาปรับใช้
2. แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งส่วนใหญ่ผู้วิจัยจะสร้างขึ้นมาเองและทำการตรวจคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งจะสร้างขึ้นอยู่ใน 8 – 9 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาไม่เกิน 20 คาบเรียน
3. แบบสอบถามความพึงพอใจ หรือแบบวัดเจตคติ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ตามมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Rating Scales) ส่วนมากใช้ข้อคำถามประมาณ 15 - 20 ข้อ และตรวจสอบหาคุณภาพ

เครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 - 5 ท่านเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องกับข้อคำถามและ
จุดประสงค์ (Index of Items-objectiveCongruence: IOC)

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศตามที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า การจัดการ
เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ นั้น สามารถพัฒนาทักษะกีฬาของนักเรียน
ได้ โดยชุดฝึกทักษะทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะอย่างเป็นระบบ ช่วยให้นักเรียนสามารถวางแผนการฝึก
ได้อย่างถูกต้อง ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ทำให้นักเรียนช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม
คนที่เก่งจะช่วยฝึกทักษะให้กับคนที่อ่อน ส่วนคนที่อ่อนก็จะมี ความพยายามในฝึกทักษะเพิ่มขึ้น
เพื่อที่จะให้คะแนนกลุ่มดีขึ้น นักเรียนต่างช่วยกันฝึก ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เรียนรู้ด้วยตนเอง
ผสมผสานกับเรียนรู้เป็นกลุ่ม ทั้งนี้ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะในการอยู่ร่วมกันในสังคม ส่งผลให้
ทักษะทางด้านกีฬาสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นตัวอย่างที่
แสดงให้เห็นการสังเคราะห์งานวิจัยในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางด้าน
กีฬา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำองค์ความรู้เหล่านี้มาใช้ในการพัฒนาทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ โดยใช้การ
จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะกีฬาเซปัก
ตะกร้อสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการและได้ดำเนินการในหัวข้อต่าง ๆ ตามรายละเอียดที่จะกล่าวถึงดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการดำเนินการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 ลักษณะของเครื่องมือ
 - 3.2 การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 15 ห้องเรียน ทั้งหมด 627 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวนนักเรียน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

แบบแผนการดำเนินการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pre-test Post-test Design) ดังตาราง 2

ตารางที่ 1 รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pre-test Post-test Design)

| กลุ่ม | ทดสอบก่อน | ทดลอง | ทดสอบหลัง |
|-------|----------------|-------|----------------|
| E | T ₁ | X | T ₂ |

| | | |
|----------------|-----|--|
| E | แทน | กลุ่มทดลอง |
| T ₁ | แทน | การสอบก่อนการทดลอง (Pretest) |
| X | แทน | การจัดกระทำหรือการให้ตัวแปรทดลอง (Treatment) |
| T ₂ | แทน | การสอบหลังการทดลอง (Posttest) |

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย
 - 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ
 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย
 - 2.1 แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ
 - 2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ชนิดมาตราส่วน 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 รวมทั้งหมด 7 แผนการจัดการเรียนรู้ และ 5 ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ได้ดำเนินการสร้างและหาประสิทธิภาพตามขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 ศึกษาหลักสูตรพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อดูจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาเซปักตะกร้อ
 - 1.2 ศึกษาเลือกเนื้อหาที่จะใช้ในการสอน
 - 1.3 ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ และหลักการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.4 วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ตามกรอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติที่ยึดกรอบจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ จำนวน 7 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 11 ชั่วโมง และ 5 ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ดังตาราง

ตารางที่ 2 ตารางแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

| แผน ที่ | ชื่อ | จุดประสงค์การเรียนรู้ | ชุดฝึก ทักษะ ปฏิบัติ | ทักษะ | จำนวน ชั่วโมง |
|------------|--|--|----------------------------|-------|------------------|
| 1 | การปฐมนิเทศ และชี้แจง รายละเอียด | (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ความสำคัญของ กีฬาเซปัก ตะกร้อได้ (P) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงของการเรียน การสอนได้ (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ อย่างมีความสุข | - | - | 1 |
| 2 | ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับกีฬาเซปัก ตะกร้อ | (K) นักเรียนสามารถบอก ประวัติความเป็นมา กฎ กติกาเบื้องต้นของกีฬาเซปัก ตะกร้อได้อย่างถูกต้อง (P) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงของการเรียน การสอนได้ (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ | - | - | 1 |

| แผน ที่ | ชื่อ | จุดประสงค์การเรียนรู้ | ชุดฝึก ทักษะ ปฏิบัติ | ทักษะ | จำนวน ชั่วโมง |
|------------|---|---|---|---|------------------|
| 3 | การยืดเหยียด กล้ามเนื้อสำหรับ กีฬาเซปักตะกร้อ | (K) นักเรียนอธิบายขั้นตอน การยืดเหยียดกล้ามเนื้อได้ อย่างถูกต้อง (P) นักเรียนปฏิบัติการยืด เหยียดกล้ามเนื้อได้อย่าง ถูกต้อง (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ | การยืด เหยียด กล้ามเนื้อ สำหรับกีฬา เซปัก ตะกร้อ | การยืด เหยียด กล้ามเนื้อ สำหรับกีฬา เซปักตะกร้อ | 1 |
| 4 | ทักษะการเตะ ด้วยข้างเท้าด้าน ใน | (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ทักษะการเตะด้วยข้างเท้า ด้านในได้ (P) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ทักษะการเตะด้วยข้างเท้า ด้านในได้ (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ | การเตะ ด้วยข้างเท้า ด้านใน | ทักษะการ เตะด้วยข้าง เท้าด้านใน | 2 |
| 5 | ทักษะการเตะ ด้วยหลังเท้า | (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ทักษะการเตะด้วยหลังเท้า ได้ (P) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ทักษะการเตะด้วยหลังเท้า ได้ (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ | การเตะ ด้วยหลังเท้า | ทักษะการ เตะด้วย หลังเท้า | 2 |
| 6 | ทักษะการเตะ ด้วยหน้าขา | (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ทักษะการเตะด้วยหน้าขา ได้ | การเตะ ด้วยหน้าขา | ทักษะการ เตะด้วย หน้าขา | 2 |

| แผน ที่ | ชื่อ | จุดประสงค์การเรียนรู้ | ชุดฝึก ทักษะ ปฏิบัติ | ทักษะ | จำนวน ชั่วโมง |
|------------|---------------------------|--|----------------------------|-------------------------------|------------------|
| | | (P) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ทักษะการเดาะด้วยหน้าขา ได้ (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ | | | |
| 7 | ทักษะการเดาะ ด้วยศีรษะ | (K) นักเรียนสามารถอธิบาย ทักษะการเดาะด้วยศีรษะได้ (P) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ทักษะการเดาะด้วยศีรษะได้ (A) นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามข้อตกลงในชั้นเรียนได้ | การเดาะ ด้วยศีรษะ | ทักษะการ เดาะด้วย ศีรษะ | 2 |

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องเหมาะสม ได้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขในเรื่องของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ที่มีความไม่ชัดเจนและไม่เป็นไปตามขั้นตอน

1.7 ดำเนินการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้ถูกต้องเหมาะสมตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เรื่องของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ TGT ให้มีขั้นตอนที่ชัดเจนและมีขั้นตอนที่ถูกต้อง

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา จุดประสงค์ และความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย

1.8.1 นางรัชณี บุญตรา ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต (ค.บ.) ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสุศึกษา (ศษ.ม.สุศึกษา) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุศึกษาและพลศึกษา

1.8.2 นายศิริธันย์ บุญพา ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต (ค.บ.) ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตพลศึกษา (ศษ.ม.พลศึกษา) ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตการบริหารการศึกษา (ศษ.ม.บริหารการศึกษา) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนพลศึกษา

1.8.3 นายลภณ สาลี ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต (ค.บ.) ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสุขศึกษา (ศษ.ม.สุขศึกษา) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสุขศึกษาและพลศึกษา

1.8.4 นายสืบพงษ์ วิชัยผิน ตำแหน่ง ครูชำนาญการ วุฒิการศึกษา ครุศาสตร์บัณฑิต (ค.บ.) ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตพลศึกษา (ศษ.ม.พลศึกษา) ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตหลักสูตรและการสอน (ศษ.ม.บริหารการศึกษา) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนพลศึกษา

1.8.5 นายชัยวัฒน์ อันปัญญา ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง วุฒิการศึกษา วิทยาศาสตร์บัณฑิต วิทยาศาสตร์เพื่อสุขภาพและการกีฬา (วท.บ.) การศึกษามหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน (กษ.ม.) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนพลศึกษา

1.9 นำคะแนนประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้ว มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งมี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์คุณภาพ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

4.51 - 5.00 เหมาะสมมากที่สุด

3.51 - 4.50 เหมาะสมมาก

2.51 - 3.50 เหมาะสมปานกลาง

1.51 - 2.50 เหมาะสมน้อย

1.00 - 1.50 เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยค่าความเหมาะสมของแต่ละแผนมีค่าเฉลี่ย 3.50 - 5.00 เป็นเกณฑ์ตัดสิน ถือเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำไปใช้ได้ ซึ่งค่าความเหมาะสมที่ได้เท่ากับ 4.74 ถือว่าเครื่องมือสามารถนำไปใช้ได้

1.10 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

1.11 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง จากนั้น นำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนสารคามพิทยาคม จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.12 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ไปปรับปรุงแก้ไข แล้วนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบ แก้ไข และจัดพิมพ์

1.13 นำแผนการจัดเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หาประสิทธิภาพตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการและแนวคิดการสร้างแบบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ

2.2 สร้างแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ 5 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 การยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ

ชุดที่ 2 ทักษะการเตะด้วยข้างเท้าด้านใน

ชุดที่ 3 ทักษะการเตะด้วยหลังเท้า

ชุดที่ 4 ทักษะการเตะด้วยหน้าขา

ชุดที่ 5 ทักษะการเตะด้วยศีรษะ

2.3 นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อที่สร้างเสร็จเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาในรูปแบบของตาราง IOC เพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา

2.4 นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ มาปรับปรุงแก้ไขระเบียบและเกณฑ์ในของแบบทดสอบวัดทักษะตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.5 นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อที่ปรับปรุงเสร็จแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหาว่าแบบทดสอบวัดทักษะแต่ละข้อวัดตามจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ โดยวิธีของโรวินลลี และแฮมเบลตัน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

2.6 วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างชุดฝึกทักษะกับจุดประสงค์การเรียนรู้โดยใช้สูตร IOC โดยแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อแต่ละชุดจะต้องมีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 แบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อทั้ง 5 ฉบับมีเกณฑ์คะแนนเท่ากับ 1 แสดงว่า แบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อนั้นสามารถวัดได้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถนำไปวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อได้

2.7 นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ มาปรับปรุงและแก้ไขระเบียบของแบบทดสอบวัดทักษะตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.8 นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ที่ไม่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดทักษะได้ดังนี้

1. แบบทดสอบวัดทักษะการยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ (มีค่าความเชื่อมั่น 0.93)
2. แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยข้างเท้าด้านใน (มีค่าความเชื่อมั่น 0.90)
3. แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยหลังเท้า (มีค่าความเชื่อมั่น 0.91)
4. แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยหน้าขา (มีค่าความเชื่อมั่น 0.90)
5. แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยศिरษะ (มีค่าความเชื่อมั่น 0.92)

2.9 นำแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อไปใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พร้อมกับเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะปฏิบัติ

1. การยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ

ทำอบอุ่นร่างกายจำนวน 10 ท่า ดังนี้

| | |
|-----------------------------------|---------|
| 1.1 Assisted Triceps Stretch | 1 คะแนน |
| 1.2 Parallel Arm Shoulder Stretch | 1 คะแนน |
| 1.3 Arm Circles Forward Backward | 1 คะแนน |
| 1.4 Reaching Lateral Side Stretch | 1 คะแนน |
| 1.5 Knee Hug | 1 คะแนน |
| 1.6 Single Leg Forward Bend | 1 คะแนน |
| 1.7 Lunging Calf Stretch | 1 คะแนน |
| 1.8 Quad Stretch | 1 คะแนน |
| 1.9 Toy Soldier | 1 คะแนน |
| 1.10 Lateral Squat Stretch | 1 คะแนน |

ท่าทางการปฏิบัติถูกต้อง การกายบริหารร่างกายเป็นไปตามกิจกรรมการฝึก ครบสมบูรณ์ 1 คะแนน

ท่าทางการปฏิบัติบกพร่องเล็กน้อย การกายบริหารไม่เป็นไปตามกิจกรรมการฝึก 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน

| | | |
|----------|----------|----------|
| ได้คะแนน | 8 – 10 = | ดี |
| | 5 – 7 = | พอใช้ |
| | 1 – 4 = | ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

2. ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน

นับรวมกัน

2.1 นักเรียนชาย เดาะด้วยข้างเท้าด้านในด้วยการโยนลูกตะกร้อ 3 โยน

นับรวมกัน

2.2 นักเรียนหญิง เดาะด้วยข้างเท้าด้านในด้วยการโยนลูกตะกร้อ 4 โยน

เกณฑ์การประเมิน

| | | | |
|--------------|-------|---|----------|
| เดาะได้ 8-10 | ครั้ง | = | ดี |
| 5-7 | ครั้ง | = | พอใช้ |
| 1-4 | ครั้ง | = | ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องเดาะได้ 8 ครั้ง ขึ้นไป

3. ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยหลังเท้า

รวมกัน

3.1 นักเรียนชาย เดาะด้วยหลังเท้าด้วยการโยนลูกตะกร้อ 3 โยน นับ

รวมกัน

3.2 นักเรียนหญิง เดาะด้วยหลังเท้าด้วยการโยนลูกตะกร้อ 4 โยน นับ

เกณฑ์การประเมิน

| | | | |
|--------------|-------|---|----------|
| เดาะได้ 8-10 | ครั้ง | = | ดี |
| 5-7 | ครั้ง | = | พอใช้ |
| 1-4 | ครั้ง | = | ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องเดาะได้ 8 ครั้ง ขึ้นไป

4. ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยหน้าขา

รวมกัน

4.1 นักเรียนชาย เดาะด้วยหน้าขาด้วยการโยนลูกตะกร้อ 3 โยน นับรวมกัน

4.2 นักเรียนหญิง เดาะด้วยหน้าขาด้วยการโยนลูกตะกร้อ 4 โยน นับ

เกณฑ์การประเมิน

| | | | |
|--------------|-------|---|----------|
| เดาะได้ 8-10 | ครั้ง | = | ดี |
| 5-7 | ครั้ง | = | พอใช้ |
| 1-4 | ครั้ง | = | ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องเดาะได้ 8 ครั้ง ขึ้นไป

5. ทักษะการเดาะลูกตะกร้อด้วยศีรษะ

5.1 นักเรียนชาย เตะด้วยศีรษะด้วยการโยนลูกเตะกร้อ 3 โยน นับรวมกัน

5.2 นักเรียนหญิง เตะด้วยศีรษะด้วยการโยนลูกเตะกร้อ 4 โยน นับรวมกัน

เกณฑ์การประเมิน

| | | | | |
|--------|------|-------|---|----------|
| เตะได้ | 8-10 | ครั้ง | = | ดี |
| | 5-7 | ครั้ง | = | พอใช้ |
| | 1-4 | ครั้ง | = | ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องเตะได้ 8 ครั้ง ขึ้นไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษารูปแบบของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ ต้องการใช้จริง 15 ข้อ การให้ความหมายของคะแนน ดังนี้

| | | |
|---|---------|------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด |

3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเนื้อหาและความถูกต้อง

3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมพิจารณา ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและประเมินความสอดคล้องของข้อความกับนิยามประเด็นหลักที่ต้องการวัดในแบบวัดความพึงพอใจแต่ละข้อ ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามประเด็นหลัก

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามประเด็นหลัก

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามประเด็นหลัก

3.5 วิเคราะห์ข้อมูลหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความกับนิยามประเด็นหลัก แล้วเลือกข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 (สมนึก ภัททิยธนี, 2546) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.92

3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่คัดเลือก เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.7 จัดพิมพ์แบบความพึงพอใจในการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อและแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โดยทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/11 โรงเรียนสารคามพิทยาคม อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน แล้วเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ปฐมนิเทศ ชี้แจง รายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติให้นักเรียนเข้าใจ
2. ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ เพื่อตรวจสอบทักษะพื้นฐานของนักเรียน
3. จัดการเรียนรู้อตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ จัดกิจกรรมการแข่งขันตามเทคนิค TGT แล้วบันทึกคะแนน นำคะแนนมาเป็นข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ
4. ทดสอบหลังเรียนเมื่อจบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน แล้วนำคะแนนมาเป็นข้อมูลในการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ
5. สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ
6. นำผลการทดสอบทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อก่อนเรียน ผลการทดสอบทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน และผลการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนมาวิเคราะห์ผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ โดยใช้สูตร E_1/E_2

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยเทียบเกณฑ์ ดังนี้

| | | | |
|------------------|-------------|-------------|------------|
| ค่าเฉลี่ยเท่ากับ | 4.50 – 5.00 | หมายความว่า | มากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ยเท่ากับ | 3.50 – 4.49 | หมายความว่า | มาก |
| ค่าเฉลี่ยเท่ากับ | 2.50 – 3.49 | หมายความว่า | ปานกลาง |
| ค่าเฉลี่ยเท่ากับ | 1.50 – 2.49 | หมายความว่า | น้อย |
| ค่าเฉลี่ยเท่ากับ | 1.00 – 1.49 | หมายความว่า | น้อยที่สุด |

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S. D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

| | | |
|----------|-----|------------------------|
| S. D. | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| x | แทน | ค่าคะแนน |
| n | แทน | จำนวนคะแนนในแต่ละกลุ่ม |
| $\sum x$ | แทน | ผลรวม |

1.2 การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

| | | |
|-----------|-----|--------------------------|
| \bar{X} | คือ | ค่าเฉลี่ยของกลุ่มประชากร |
| x | คือ | คะแนนของแต่ละคน |
| $\sum x$ | คือ | ผลรวมของคะแนนทั้งหมด |
| N | คือ | จำนวนนักเรียน |

1.3 ร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

| | | |
|---|-----|--|
| P | แทน | ค่าร้อยละ |
| f | แทน | ค่าความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นค่าร้อยละ |
| N | แทน | จำนวนความถี่ทั้งหมด |

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ

2.1.1 หาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา โดยใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

| | | |
|----------|-----|--|
| IOC | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา |
| $\sum R$ | แทน | ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |
| n | แทน | จำนวนผู้เชี่ยวชาญ |

2.2 แบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ

2.2.1 หาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อที่ใช้วัด โดยใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

| | | |
|----------|-----|--|
| IOC | แทน | ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับแบบทดสอบวัดทักษะเซปักตะกร้อ |
| $\sum R$ | แทน | ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ |

n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2.2 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา ดังนี้

$$\alpha_k = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\text{Sum } s_{\text{items}}^2}{s_{\text{Total}}^2} \right)$$

α แทน ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

k แทน จำนวนทักษะในแบบทดสอบวัดทักษะ

s_{items}^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละทักษะ

s_{Total}^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกทักษะ

2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

2.3.1 หาค่าความเที่ยงตรง (Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา โดยใช้สูตรดังนี้ (สมบัติ ท้ายเรือคำ, 2551)

$$IOC = \frac{\sum R}{n}$$

เนื้อหา

IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับ

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

n แทน จำนวนผู้ผู้เชี่ยวชาญ

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด โดยใช้สูตร E_1/E_2

$$E_1 = \frac{\sum x}{NA} \times 100$$

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum x$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติ

A แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดทักษะปฏิบัติ

N แทน จำนวนนักเรียน

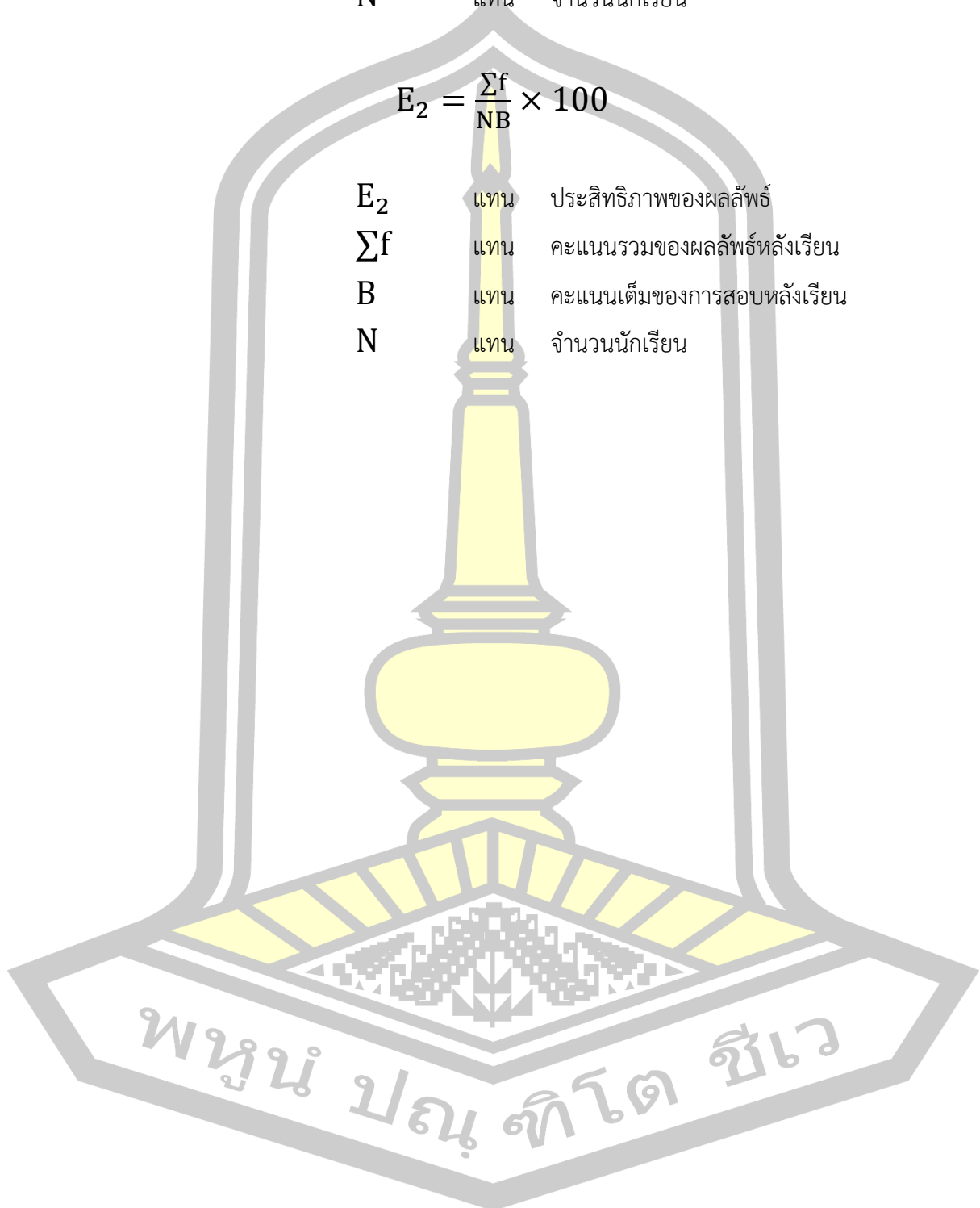
$$E_2 = \frac{\sum f}{NB} \times 100$$

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum f$ แทน คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน

B แทน คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียน

N แทน จำนวนนักเรียน



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการแสดงผลการวิเคราะห์ ข้อมูลดังนี้

| | |
|-----------|----------------------------------|
| N | แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง |
| \bar{x} | แทน ค่าเฉลี่ย |
| S.D. | แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน |
| E_1 | แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ |
| E_2 | แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ |

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตอนที่ 3 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

เทคนิค TGTร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ จากคะแนนกระบวนการระหว่างเรียน และคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน

| เลขที่ | คะแนนเกมการแข่งขัน (80) | คะแนนทักษะปฏิบัติ กีฬาเซปักตะกร้อ (50) | คะแนนกระบวนการ ระหว่างเรียน (E_1) (130) | คะแนนแบบทดสอบ หลังเรียน (E_2) (50) |
|--------|----------------------------|--|---|--|
| 1 | 66 | 50 | 116 | 50 |
| 2 | 64 | 41 | 105 | 42 |
| 3 | 60 | 40 | 100 | 47 |
| 4 | 64 | 36 | 100 | 40 |
| 5 | 60 | 35 | 95 | 36 |
| 6 | 66 | 38 | 104 | 39 |
| 7 | 64 | 43 | 107 | 46 |
| 8 | 73 | 42 | 115 | 49 |
| 9 | 71 | 41 | 112 | 48 |
| 10 | 63 | 33 | 96 | 36 |
| 11 | 73 | 33 | 106 | 39 |
| 12 | 64 | 36 | 100 | 38 |
| 13 | 73 | 43 | 116 | 44 |
| 14 | 60 | 28 | 88 | 28 |
| 15 | 64 | 37 | 101 | 40 |

| เลขที่ | คะแนนเกมการ แข่งขัน (80) | คะแนนทักษะปฏิบัติ กีฬาเซปักตะกร้อ (50) | คะแนนกระบวนการ ระหว่างเรียน (E ₁) (130) | คะแนนแบบทดสอบ หลังเรียน (E ₂) (50) |
|-----------------------------|--------------------------------|--|---|--|
| 16 | 67 | 50 | 117 | 50 |
| 17 | 63 | 43 | 106 | 43 |
| 18 | 63 | 44 | 107 | 46 |
| 19 | 68 | 35 | 103 | 36 |
| 20 | 68 | 50 | 118 | 50 |
| 21 | 71 | 50 | 121 | 50 |
| 22 | 63 | 41 | 104 | 44 |
| 23 | 60 | 50 | 110 | 50 |
| 24 | 67 | 37 | 104 | 37 |
| 25 | 67 | 41 | 108 | 45 |
| 26 | 64 | 44 | 108 | 48 |
| 27 | 66 | 43 | 109 | 48 |
| 28 | 68 | 41 | 109 | 41 |
| 29 | 64 | 43 | 107 | 45 |
| 30 | 67 | 36 | 103 | 37 |
| 31 | 64 | 36 | 100 | 39 |
| 32 | 68 | 36 | 104 | 37 |
| 33 | 71 | 37 | 108 | 36 |
| 34 | 71 | 34 | 105 | 40 |
| 35 | 64 | 34 | 98 | 33 |
| 36 | 64 | 40 | 104 | 42 |
| 37 | 64 | 35 | 99 | 41 |
| 38 | 64 | 48 | 112 | 49 |
| 39 | 66 | 28 | 94 | 29 |
| 40 | 73 | 50 | 123 | 50 |
| รวม | 2640 | 1602 | 4242 | 1688 |
| \bar{x} | 66.34 | 40.05 | 106.63 | 42.40 |

| เลขที่ | คะแนนเกมการ แข่งขัน (80) | คะแนนทักษะปฏิบัติ กีฬาเซปักตะกร้อ (50) | คะแนนกระบวนการ ระหว่างเรียน (E ₁) (130) | คะแนนแบบทดสอบ หลังเรียน (E ₂) (50) |
|--------|--------------------------------|--|---|--|
| S.D. | 3.73 | 5.98 | 7.50 | 5.98 |
| ร้อยละ | 82.5 | 80.1 | 81.58 | 84.4 |

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียน 40 คน ได้คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เท่ากับ 106.63 จากคะแนนเต็ม 130 คิดเป็นร้อยละ 81.58 และคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน เท่ากับ 42.40 จากคะแนนเต็ม 50 คิดเป็นร้อยละ 84.4 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เรื่องกีฬาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 81.58 และประสิทธิผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 84.4 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 80/80

ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เรื่องกีฬาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.58/84.4

ตอนที่ 2 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ผู้วิจัยได้นำคะแนนทักษะที่วัดโดยแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อและคะแนนเกม ระหว่างเรียนเทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 80 และคะแนนทักษะหลังเรียนที่วัดโดยแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อเทียบกับเกณฑ์ ร้อยละ 80 ปรากฏดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 คะแนนค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนเฉลี่ยร้อยละจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ จากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

| เลขที่ | คะแนนทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ | | | | | คะแนนทักษะ ปฏิบัติรวม (50) | คะแนน หลังเรียน (50) |
|--------|----------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|----------------------------------|----------------------------|
| | แผนที่ 3 (10) | แผนที่ 4 (10) | แผนที่ 5 (10) | แผนที่ 6 (10) | แผนที่ 7 (10) | | |
| 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 50 | 50 |
| 2 | 10 | 8 | 7 | 9 | 7 | 41 | 42 |
| 3 | 10 | 7 | 8 | 7 | 8 | 40 | 47 |
| 4 | 8 | 6 | 7 | 8 | 7 | 36 | 40 |

| เลขที่ | คะแนนทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ | | | | | คะแนนทักษะ ปฏิบัติรวม (50) | คะแนน หลังเรียน (50) |
|--------|----------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|----------------------------------|----------------------------|
| | แผนที่ 3 (10) | แผนที่ 4 (10) | แผนที่ 5 (10) | แผนที่ 6 (10) | แผนที่ 7 (10) | | |
| 5 | 9 | 7 | 7 | 6 | 6 | 35 | 36 |
| 6 | 8 | 7 | 8 | 7 | 8 | 38 | 39 |
| 7 | 10 | 8 | 9 | 9 | 7 | 43 | 46 |
| 8 | 10 | 8 | 9 | 7 | 8 | 42 | 49 |
| 9 | 10 | 8 | 8 | 9 | 6 | 41 | 48 |
| 10 | 8 | 6 | 7 | 6 | 6 | 33 | 36 |
| 11 | 8 | 6 | 7 | 6 | 6 | 33 | 39 |
| 12 | 8 | 6 | 8 | 7 | 7 | 36 | 38 |
| 13 | 10 | 9 | 8 | 8 | 8 | 43 | 44 |
| 14 | 8 | 5 | 7 | 4 | 4 | 28 | 28 |
| 15 | 9 | 6 | 7 | 7 | 8 | 37 | 40 |
| 16 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 50 | 50 |
| 17 | 10 | 8 | 9 | 8 | 8 | 43 | 43 |
| 18 | 10 | 8 | 9 | 9 | 8 | 44 | 46 |
| 19 | 8 | 7 | 8 | 6 | 6 | 35 | 36 |
| 20 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 50 | 50 |
| 21 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 50 | 50 |
| 22 | 10 | 8 | 8 | 9 | 6 | 41 | 44 |
| 23 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 50 | 50 |
| 24 | 9 | 7 | 7 | 8 | 6 | 37 | 37 |
| 25 | 10 | 9 | 8 | 8 | 6 | 41 | 45 |
| 26 | 10 | 9 | 8 | 9 | 8 | 44 | 48 |
| 27 | 10 | 8 | 8 | 9 | 8 | 43 | 48 |
| 28 | 10 | 8 | 9 | 8 | 6 | 41 | 41 |
| 29 | 10 | 8 | 9 | 8 | 8 | 43 | 45 |
| 30 | 8 | 8 | 7 | 6 | 7 | 36 | 37 |
| 31 | 8 | 7 | 8 | 7 | 6 | 36 | 39 |

| เลขที่ | คะแนนทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ | | | | | คะแนนทักษะปฏิบัติรวม (50) | คะแนนหลังเรียน (50) |
|-----------|----------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------------------|------------------------|
| | แผนที่ 3 (10) | แผนที่ 4 (10) | แผนที่ 5 (10) | แผนที่ 6 (10) | แผนที่ 7 (10) | | |
| 32 | 8 | 7 | 8 | 7 | 6 | 36 | 37 |
| 33 | 8 | 6 | 8 | 8 | 7 | 37 | 36 |
| 34 | 8 | 6 | 7 | 6 | 7 | 34 | 40 |
| 35 | 8 | 6 | 7 | 7 | 6 | 34 | 33 |
| 36 | 10 | 8 | 8 | 8 | 6 | 40 | 42 |
| 37 | 8 | 6 | 8 | 6 | 7 | 35 | 41 |
| 38 | 10 | 10 | 10 | 10 | 8 | 48 | 49 |
| 39 | 8 | 6 | 5 | 5 | 4 | 28 | 29 |
| 40 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 50 | 50 |
| รวม | 367 | 307 | 326 | 312 | 290 | 1602 | 1688 |
| \bar{x} | 9.18 | 7.68 | 8.15 | 7.80 | 7.25 | 40.05 | 42.40 |
| S.D. | 0.96 | 1.46 | 1.17 | 1.56 | 1.55 | 5.98 | 5.98 |
| ร้อยละ | 91.75 | 76.75 | 81.5 | 78 | 72.5 | 80.1 | 84.4 |

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียนจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เท่ากับ 40.05 จากคะแนนเต็ม 50 คิดเป็นร้อยละ 80.1 และคะแนนเฉลี่ยหลังจากการทำแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อหลังเรียน เท่ากับ 42.40 จากคะแนนเต็ม 50 คิดเป็นร้อยละ 84.4 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 3 วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

| รายการประเมินความพึงพอใจ | \bar{x} | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
|---|-------------|-------------|------------------|
| 1. สอนตามวัตถุประสงค์และเนื้อหาวิชา | 4.95 | 0.49 | มากที่สุด |
| 2. เนื้อหาส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องและปลอดภัยในการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน | 4.72 | 0.46 | มากที่สุด |
| 3. เนื้อหามีประโยชน์ต่อการสร้างเสริมสุขภาพ | 4.78 | 0.76 | มาก |
| 4. ส่งเสริมความสามัคคีเป็นหมู่คณะ | 4.85 | 0.32 | มากที่สุด |
| 5. กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สนุกสนาน | 4.80 | 0.50 | มากที่สุด |
| 6. เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม | 4.75 | 0.51 | มากที่สุด |
| 7. ผู้สอนมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระ | 4.95 | 0.38 | มากที่สุด |
| 8. ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้และทักษะ | 4.95 | 0.43 | มากที่สุด |
| 9. ผู้สอนสามารถให้คำปรึกษาในด้านต่าง ๆ แก่ผู้เรียนได้ | 4.93 | 0.79 | มาก |
| 10. ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านการมีระเบียบวินัย | 4.98 | 0.46 | มากที่สุด |
| 11. การวัดและประเมินผลครอบคลุมเนื้อหา | 4.72 | 0.75 | มาก |
| 12. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้อง | 4.80 | 0.70 | มาก |
| 13. สถานที่มีบรรยากาศเอื้ออำนวยต่อการเรียน | 4.70 | 0.94 | มาก |
| 14. อุปกรณ์กีฬาอยู่ในสภาพที่ดี ได้มาตรฐาน | 4.58 | 0.32 | มากที่สุด |
| 15. อุปกรณ์กีฬามีจำนวนเพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน | 4.30 | 0.24 | มากที่สุด |
| รวม | 4.78 | 0.54 | มากที่สุด |

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.78 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือข้อที่ 10 ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านการมีระเบียบวินัย ($\bar{x} = 4.98, S.D. = 0.46$) นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด คือข้อที่ 15 อุปกรณ์กีฬามีจำนวนเพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน ($\bar{x} = 4.30, S.D. = 0.24$)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปผลของการวิจัยหลังจากที่ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สรุปผล

ผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติที่ส่งผลต่อทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ มีค่าเท่ากับ 81.58 /84.4 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ มีคะแนนทักษะกีฬาเซปักตะกร้อระหว่างเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 40.05 จากคะแนนเต็ม 50 คิดเป็นร้อยละ 80.1 และจากการทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 42.40 จากคะแนนเต็ม 50 คิดเป็นร้อยละ 84.4 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 81.58 /84.4 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการสร้างตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ สามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม โดยศึกษาจากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด อีกทั้งยังได้ผ่านการตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องจากอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย เพื่อความถูกต้องและสมบูรณ์ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และปรับปรุงแก้ไขแผนการฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อในกระบวนการเรียนรู้ของแต่ละแผน นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้ได้ผ่านการประเมินตรวจสอบคุณภาพด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเที่ยงตรงของเนื้อหา สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จากผู้เชี่ยวชาญซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับเหมาะสมมาก จึงได้นำแผนการจัดการเรียนรู้นั้นไปทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จึงทำให้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545 : 53) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT เป็นเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้ มีการช่วยเหลือกันและกันของสมาชิกในกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่า รวมทั้งการเป็นกำลังใจให้แก่กันและกัน สมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเองเท่านั้นหากแต่ต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของแต่ละบุคคลคือความสำเร็จของกลุ่ม สมาชิกทุกคนในกลุ่มได้แข่งขันในเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนได้เตรียมไว้แล้วและครูผู้สอนใช้เทคนิคการเสริมแรง เช่น การให้รางวัล คำชมเชย ทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานในการฝึกทักษะ มีความกระตือรือร้น เกิดจากแรงจูงใจที่ต้องการชนะการแข่งขัน จึงทำให้การจัดการเรียนเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) สามารถพัฒนาทักษะกีฬาเซปักตะกร้อได้ดี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของสุธรรม สอนเถื่อน (2543) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทักษะวอลเลย์บอลด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือและโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญ เขตห้วยขวางกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 2 ห้องเรียน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน เพศชาย 15 คน เพศหญิง 15 คนโดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดสอนโดยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และกลุ่มทดลองที่สองได้รับการสอนด้วยโปรแกรมแบ่งกลุ่ม โดยใช้เวลา กลุ่มละ 18 คาบ ทำการทดสอบตามแบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลของจากรุวรรณ ยองจา (2540) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือและที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะวอลเลย์บอลหลังเรียนดีกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบการเรียนการสอนระหว่างด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่ม หลังการทดลองพบว่าการเรียนการสอนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดีกว่าการเรียนการสอนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของคูบอยส์ (Dubois, 1991) ที่ได้ศึกษาวิธีการสอนแบบแบ่งกลุ่มสัมฤทธิ์ (STAD) และ กลุ่มการแข่งขัน (TGT) โดยศึกษากลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 นักเรียนเรียนรู้จากครูที่ผ่านการอบรมการสอนทั้งสองแบบและใช้วิธีการสอนทั้งสองแบบ กลุ่มที่ 2 นักเรียนเรียนรู้จากครูที่ผ่านการอบรมการสอนทั้งสองแบบแต่ไม่ใช้วิธีการสอนทั้งสองแบบ และกลุ่มที่ 3 นักเรียน เรียนรู้จากครูที่ไม่ผ่านการอบรมการสอนทั้งสองแบบ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนกลุ่มที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันกับกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติแต่เจตคติทั้ง 3 กลุ่มไม่แตกต่างกัน

2. ทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ มีคะแนนเฉลี่ยทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อระหว่างเรียนเท่ากับ 40.05 คิดเป็นร้อยละ 80.1 และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 42.40 คิดเป็นร้อยละ 84.4 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่ม เพื่อทำกิจกรรมร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีขั้นตอนที่ช่วยกระตุ้นในการฝึก ซึ่งเหมาะกับการที่ผู้เรียนจะนำทักษะกีฬาเซปักตะกร้อที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในเกมการแข่งขันได้จริง ทำให้นักเรียนมีสนุกสนานในการเรียน นักเรียนมีความสนใจการสอน สอดคล้องกับ (ทศนา แซมณี, 2554) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบนี้จะกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติ ทำให้เข้าใจและนำไปฝึกด้วยตัวเองมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง อีกทั้งชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อ ยังเป็นตัวกลางที่ช่วยถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์จากผู้สอนไปยังผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ความเข้าใจได้อย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนของการฝึกทักษะได้ง่ายขึ้น มีขั้นตอนในการปฏิบัติที่ชัดเจน

เรียงลำดับการทำจากง่ายไปยาก มีเทคนิควิธีการใช้อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปฝึกปฏิบัติได้ด้วยตัวเอง เป็นสื่อที่ช่วยในการสอนแบบร่วมมือเทคนิค TGT ในขั้นของการฝึก สอดคล้องกับ สุคนธ์สินธพานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า ชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เป็นตัวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามอัตราผู้เรียนได้ทำตามชุดฝึกทักษะที่ด้วยความสามารถของแต่ละคนใช้เวลาที่แตกต่างกันออกไปตามลักษณะการเรียนรู้ของแต่ละคนจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ จึงทำให้พัฒนาการทางด้านทักษะปฏิบัติก็หาเซปักตะกร้อของนักเรียนดีขึ้นและเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเนื่องจากการจัดกิจกรรมที่นักเรียนชอบ และสนุกสนาน มีการใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับนักเรียน และได้รับคำชมเชยจากเพื่อนและครูผู้สอน ยังมีสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนในขณะที่เล่นเซปักตะกร้อ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ฝึกปฏิบัติซ้ำแก้ไขปัญหา ใช้กระบวนการกลุ่มสนทนาความแตกต่างระหว่างบุคคล และเน้นผู้เรียนเป็นหลักสำคัญอยู่แล้ว เน้นการฝึกซ้ำ ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งตรงกับทฤษฎีการลองผิดลองถูกของธอร์นไธส์ (Trial and Error Theory) หลังจากที่ได้ออกอย่างสม่ำเสมอลองทำหลายๆครั้ง จะมีจังหวะและการใช้กำลังและความผิดพลาดน้อยลง สอดคล้องกับ ธวัช วีระศิริวัฒน์ (2538) ที่กล่าวไว้ว่า ทักษะการเล่นขึ้นอยู่กับการฝึกหัด การฝึกหัดทำให้เกิดการเรียนรู้และการเรียนรู้เกิดจากการกระทำถูกวิธี นอกจากนั้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวายุ กาญจนศรี และคนอื่น ๆ (2559) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อทักษะการเล่นตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในและความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อทักษะการเล่นตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนรู้ ประชากร คือ นักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา จำนวน 50 คน ในวิชาทักษะและการสอนตะกร้อ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีทักษะระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดนอกจากนั้นผู้เรียนได้สะท้อนผล กล่าวคือ การเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะได้เร็วขึ้น พัฒนาวิธีคิด เรียนสนุกและเข้าใจเพราะเป็นการสื่อสารระหว่างเพื่อน และภูมิใจในตัวเอง

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คือข้อที่ 10 ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านการมีระเบียบวินัย ($= 4.98, S.D. = 0.46$) นักเรียนเห็นตัวอย่างที่ดีด้านระเบียบวินัยในการปฏิบัติหน้าที่ครูทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เช่น การเข้าสอนตรงตามเวลา การควบคุมอารมณ์ตัวเอง ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อครูในด้านนี้มากที่สุด และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด คือข้อที่ 15 อุปกรณ์กีฬามีจำนวนเพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน ($= 4.30, S.D. = 0.24$) ในช่วงของการเรียนชั่วโมงแรก อุปกรณ์กีฬา

ที่ใช้ในการเรียนมีเพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน แต่เนื่องด้วยการเรียนการสอนมีพื้นที่ที่ต้องใช้ใกล้กับการเรียนการสอนของกีฬาอื่น และมีการเรียนการสอนในช่วงเวลาพักเที่ยงตรงกับเวลาที่นักเรียนพักกลางวันและเล่นกีฬา ทำให้ยากต่อการดูแลอุปกรณ์และเกิดการสูญหาย อุปกรณ์จึงไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติมีรูปแบบการฝึกที่เหมาะสมกับนักเรียน ส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะเชป๊กตะกร้อของนักเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะนักเรียนที่เรียนมีความตั้งใจจริงที่จะได้รับการฝึกฝนทักษะ เพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านทักษะกีฬาเชป๊กตะกร้อ ประกอบกับการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เน้นความสนุกสนาน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) เป็นการจัดกิจกรรมโดยแบ่งกลุ่มของผู้เรียนลดความสามารถ ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้ช่วยเหลือกันและกันในทุกขั้นตอน ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก กล้าลงมือทำ และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขและเกิดความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ ภาณุจนา อรุณสุขรุจี (2546) ได้กล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของการเรียนแบบร่วมมือไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้นักเรียนเรียนรู้วิธีแสวงหาความรู้ด้วยตนเองช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน ช่วยให้นักเรียนฝึกฝน ฝึกการช่วยเหลือ เกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน มีโอกาสฝึกฝน ทักษะทางสังคม ส่งเสริมให้รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น นักเรียนอ่อนมี โอกาสแสดงความคิดเห็น และยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสบายใจ เพลิดเพลินในการเรียนและเข้าใจสิ่งที่ เรียนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

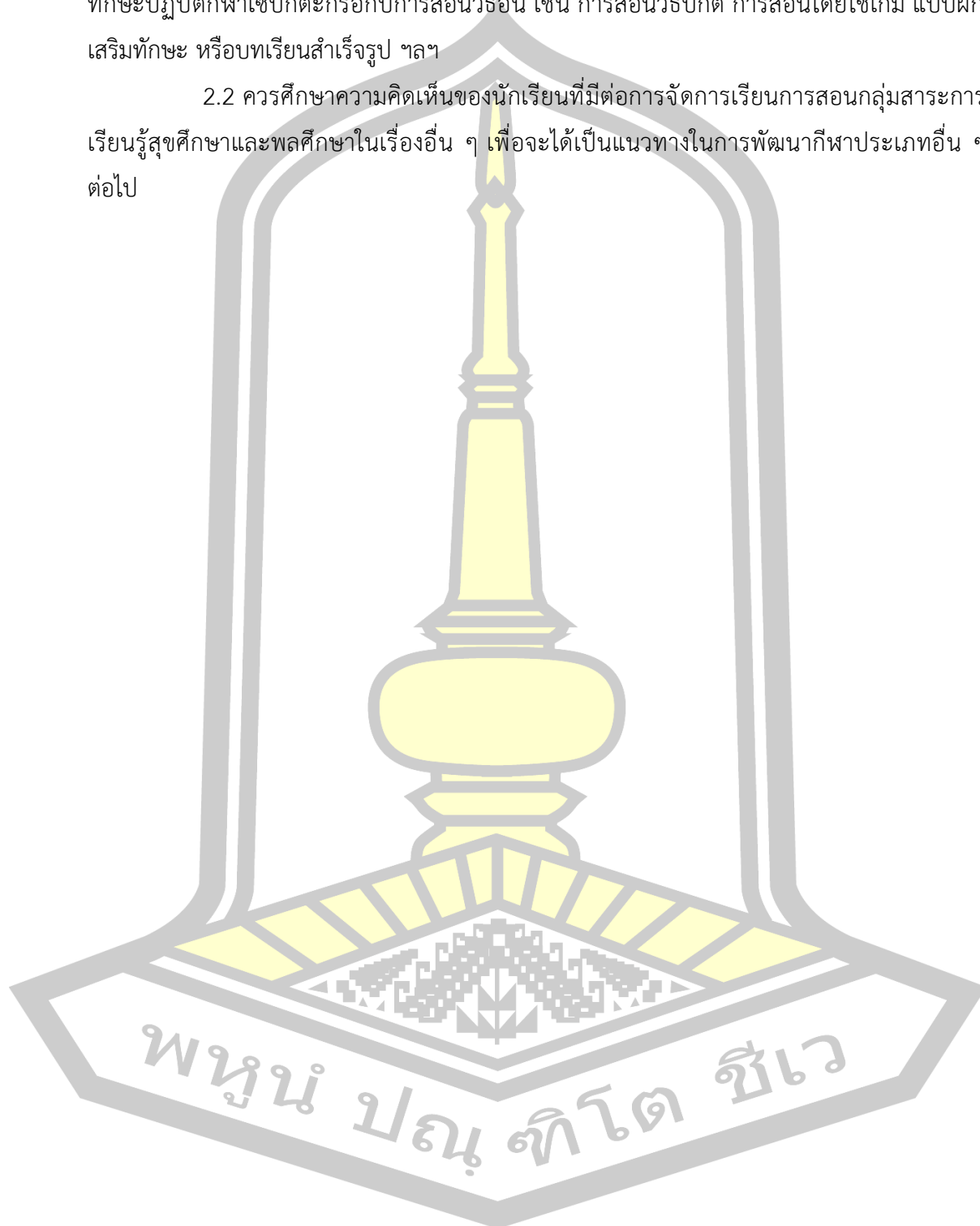
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เป็น กระบวนการที่เน้นทักษะปฏิบัติ ครูควรมีการเสริมแรงนักเรียนและคอยแนะนำอย่างใกล้ชิดทุก ขั้นตอน โดยเฉพาะขั้นตอนการฝึกปฏิบัติ ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และแนะนำให้นักเรียนภายในกลุ่มพูดให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

1.2 ในการออกแบบการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ ครูควรคำนึงถึงความปลอดภัย ของนักเรียนเป็นหลัก เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ เป็นกระบวนการที่เน้น การฝึกปฏิบัติ และมีอุปกรณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาเปรียบเทียบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติกีฬาเซปักตะกร้อกับการสอนวิธีอื่น เช่น การสอนวิธีปกติ การสอนโดยใช้เกม แบบฝึกเสริมทักษะ หรือบทเรียนสำเร็จรูป ฯลฯ

2.2 ควรศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในเรื่องอื่น ๆ เพื่อจะได้เป็นแนวทางในการพัฒนากีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา. (2555). *คู่มือผู้ฝึกสอนกีฬาเซปักตะกร้อ*. กองกีฬา กรมพลศึกษา.
- กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ. (2545). *คู่มือการจัดการสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กรมวิชาการ. (2540). *แนวทางการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการ*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กาญจนา ภาสุรพันธ์. (2531). *ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัยอาชีวศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 8*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- กาญจนา อรุณสุขรุจี. (2546). *ความพึงพอใจของสมาชิกสหกรณ์ต่อการดำเนินงานของสหกรณ์การเกษตรไทยปราการ จำกัด อำเภอไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กุกยา แสงเดช. (2548). *หนังสือส่งเสริมการอ่าน*. แม็ค
- คณิตศร ธรรมชัย. (2561). *รายงานผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานบาสเกตบอล กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 1(3), 52-66.
- จรัญ ธาณิรัตน์. (2537). *ตะกร้อและเซปักตะกร้อ*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- จิรวัดณ์ วงศ์ชุมภู, สุธนะ ติงศักดิ์, และบัญชา ชลาภิรมย์. (2565). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอลและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*, 14(1), 199-211.
- จรรุวรรณ ของจา. (2540). *การสร้างแบบประเมินและแบบทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- ชนาธิป พรกุล. (2543). *การเรียนรู้แบบร่วมมือแรงร่วมใจ*. *วารสารวิชาการ*. 3(4), 9-13.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). *80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. Pro-Texts.
- ไตรมิตร โพธิ์แสน. (2555). *ผลของการฝึกเสริมด้วยอุปกรณ์ห่วงพลาสติกที่มีต่อความคล่องแคล่ว*

- ว่องไวและพลังกล้ามเนื้อขาในนักกีฬาเซปักตะกร้อ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ. (2546). *นวัตกรรมการศึกษา*. บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- ทิตนา แคมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรพล ปะโสทะกัง. (2558). *การพัฒนาแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ด้วยบทเรียนบนเว็บโดยใช้การจัดการเรียน การสอนแบบTGT เรื่อง การเขียนโปรแกรม ภาษาซีสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสารคามพิทยาคม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 8. สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สุวีริยาสาส์น.
- บุรชัย ศิริมหาสาร. (2545). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. บุ๊คพอยท์.
- ประยูรชัย กันบุรรมย์, ประยูร บุญใช้, และภูมิพงศ์ จอมหงษ์พิพัฒน์. (2557). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะ กีฬาเซปักตะกร้อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสกลนคร เขต 2*. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน*, 16(6), 213-221.
- ประวุฒิ แต่ศิริ. (2561). *การพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอล โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน เทศบาล ๔ (บ้านซุกกุ่ม)*. https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id=166821
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2535). *จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล*. ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2551). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อิง: ปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียน*. วิทยาลัยการ ฝึกหัดครูมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- เพ็ญพิมล คูศิริวิเชียร. (2538). *เอกสารประกอบการสอน วิชาวิธีการสอนทั่วไป วิชาศึกษา 361*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพฑูรย์ ลีสกุล. (2547). *การสร้างแบบทดสอบทักษะเซปักตะกร้อสำหรับนักเรียนชายช่วงชั้นที่สามใน จังหวัดลพบุรี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- พอง เกิดแก้ว (2521). *การกีฬา = Sports*. วัฒนาพานิช จำกัด

- มหาลาภ ป้อมสุข. (2559). เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอกที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- โยธิน แสงดี. (2551). การวิจัยเชิงคุณภาพ. ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- รังสฤษฎ์ บุญชลอ. (2543). เซปักตะกร้อและตะกร้อลอดบ่วง. สกายบุ๊กส์.
- รังสฤษฎ์ บุญชลอ. (2546). เซปักตะกร้อและตะกร้อลอดบ่วง (พิมพ์ครั้งที่ 2). สกายบุ๊กส์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). สุวีริยาสาส์น.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2527). หลักและวิธีสอนพลศึกษา. ไทยวัฒนาพานิช.
- วรรณวิไล ภักดีรักษ์. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันและเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวอลเลย์บอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาท. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทที่ไม่มีการตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- วลี สุมิพันธ์. (2530). การเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนเรียงความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนซ่อมเสริมโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะและครูเป็นผู้สอน. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2543). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (พิมพ์ครั้งที่ 3). ต้นอ่อน.
- วายุ กาญจนศร, ธนากร ศรีชาพันธุ์, และ โรจพล บุณย์รักษ์. (2559). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อทักษะการเล่นลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน และความพึงพอใจ ของนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 4(39), 53.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. บริษัท พิมพ์ดี จำกัด.
- วิการดา จักรอศราพงษ์. (2553). การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบองค์รวมสำหรับนักเรียนระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- วิชัย เพ็ชรเรือง. (2531). การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พูดภาษาถิ่นระหว่างกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกซ่อมเสริมทั่วไปของโรงเรียนสมุทรพัฒนา สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).

- วิชัย เหลืองธรรมชาติ. (2531). *ความพึงพอใจและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมใหม่ของประชากรในหมู่บ้านอพยพโครงการเขื่อนรัชชประภา (เขี้ยวหลาน) จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- วิทเวช วงศ์เพม. (2537). *แบบทดสอบทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2555). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิวรรธน์ จันท์เทพย์, (2553). *การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม เพื่อพัฒนาสมรรถภาพการออกแบบการเรียนการสอนแบบบูรณาการแบบสหวิทยาการ สำหรับครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษา*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาเอก, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- วีณา ประชากุล, และประสาท เนืองเฉลิม. (2554). *รูปแบบการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สถาพร เกษแก้ว. (2543). *กีฬาเซปักตะกร้อ*. กองกีฬา กรมพลศึกษา.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2546). *การวัดผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ประสานการพิมพ์.
- สมบัติ การณ์จนารักพงศ์. (2547). *การเรียนรู้แบบร่วมมือ*. ธารอักษร.
- สมบัติ ท้ายคำเรือ. (2551). *ระเบียบวิธีวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมบูรณ์ พรธมนภาพ และชัยโรจน์ ชัยอินคำ. (2518). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 1). บรรณกิจ.
- สมศักดิ์ เผือกพันธ์. (2542). *การทดสอบและการวัดผลทางพลศึกษา*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สันติวัฒน์ พันทา. (2548). *ตะกร้อ*. สกนนครการพิมพ์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้หลักสูตรศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำเร็จ บุญเรืองรัตน์. (2542). *การวัดจิตพิสัยของมนุษย์*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควินด์.
- สุเทพ เมฆ. (2531). *ความพึงพอใจในบรรยากาศการเรียนการสอนของนักเรียนและครูโรงเรียนอาชีวศึกษาเอกชน ประเภทพาณิชยกรรม ในเขตการศึกษา 12*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- สุนันท์ หิรัตพร. (2561). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เทเบิลเทนนิสตามแนวการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. *วารสารมหาวิทยาลัยร้อยเอ็ด*, 12(2), 96-109.

- สุพจน์ ปรานี. (2549). *ตำราการฝึกทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ (ระดับพื้นฐาน)*. โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์.
- สุพล วังสินธุ์. (2543). การเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ, *วารสารวิชาการ*. 3(4), 9–13.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2556). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 8). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรัตดา ลอยฟ้า. (2536). *รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้* [เอกสารที่ไม่มีการค้าพิมพ์]. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- สุวรรณ กาญจนมยุร. (2544). *เทคนิคการสอนคณิตศาสตร์ระดับประถมศึกษา เล่ม 2*. บริษัทสำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- สุธรรม สอนเถื่อน. (2543). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะวอลเลย์บอลด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือและโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่ม. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. ฐานข้อมูลงานวิจัย (ThaiLis).
- สุวิทย์ มูลคำ. (2552). *21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. ภาพพิมพ์.
- อ้อยทิพย์ ทองดี. (2544). *แนวการจัดทำแผนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง*. โรงเรียนพร้าววิทยาคม.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2540). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- อารี พันธมณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การสอน*. สำนักพิมพ์ใยไหมเอ็ดดูเคท.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2542). *หนังสือเรียนพลานามัย รายวิชา พ 021-พ026 ตะกร้อ*. ไทยร่มเกล้า.
- อุทัย สงวนพงศ์. (2547). *ตะกร้อ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. อักษรเจริญทัศน์.
- Adams, D.M. & Hamm, M.E. (1990). *Cooperative Learning: Critical Thinking and Collaboration across the Curriculum*. Charles C. Thomas.
- Boyce, B. A. (1992). *The effects of three styles of teaching on university students' motor performance*. *Journal of Teaching in physical Education*, 11, 389-401.
- Brown, W. F., & Holtzman, W. H. (1955). A study-attitudes questionnaire for predicting academic success. *Journal of Educational Psychology*, 46(2), 75–84.
- Dubois, D. J. (1991). *The Relationship Between Selected Student Team Learning Strategies and Student Achievement and Attitude in Middle School Mathematics*. 408 – A. (Dissertation Abstracts International 52).
- Hassard, J. (1990). *Science experiences: Cooperative learning and the teaching of science*. Addison-Wesley.
- Padillah, A., Yudiana, Y., & Juliantine, T. (2020). *The Effect of Cooperative Learning*

Model and Peer Teaching Learning Model in Volleyball Games on Social Skills and Volleyball Game Performance. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 5(1), 35-39.

Prasetyo, T. (2022). The Effects of The Team-Game-Tournaments Learning Model on Primary School: Basic Dribble Moves in Basketball Games. *Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(2), 225-233.

R. M. Felder & R. Brent. (2007). *Cooperative Learning*. https://www.researchgate.net/publication/279336523_Cooperative_Learning

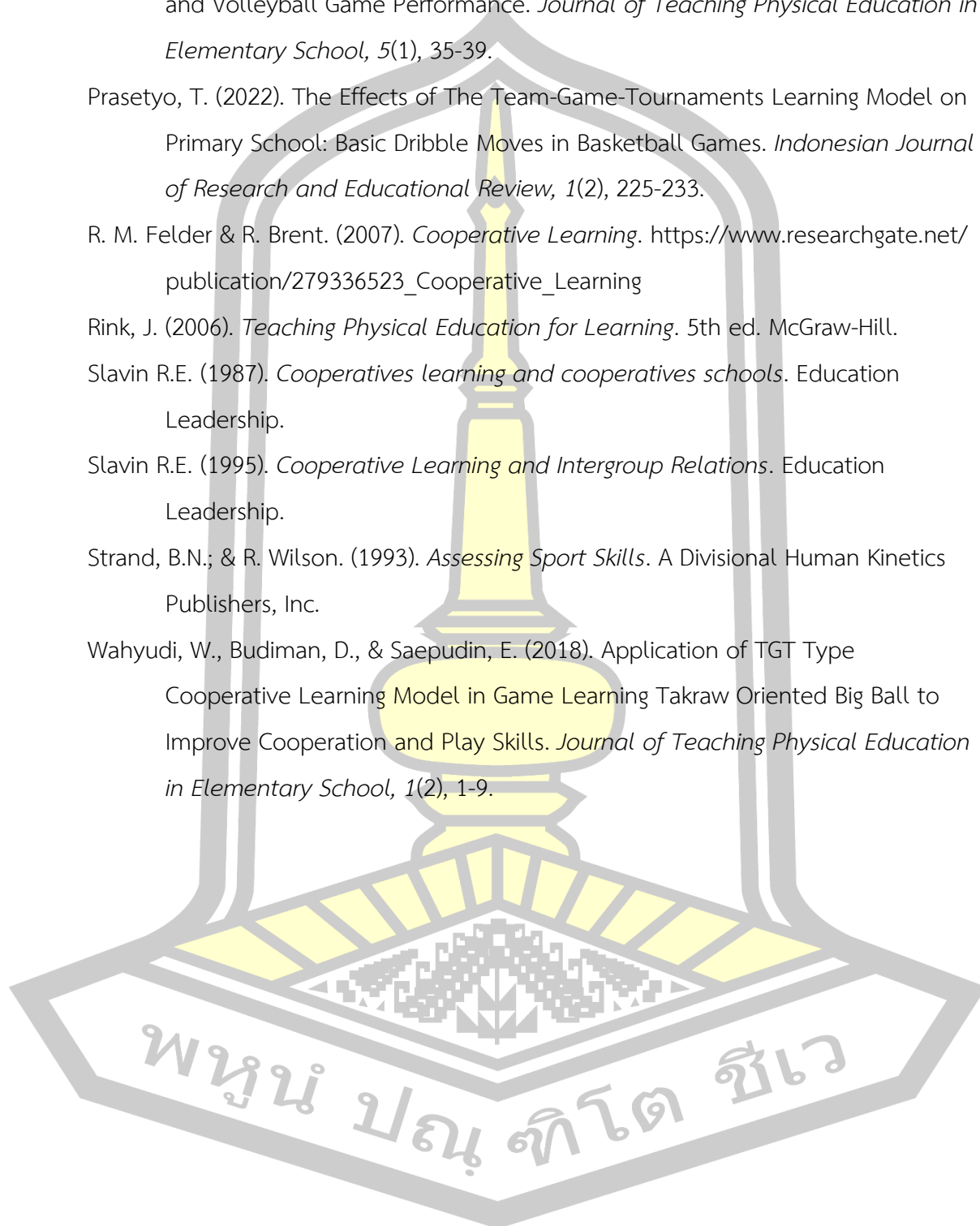
Rink, J. (2006). *Teaching Physical Education for Learning*. 5th ed. McGraw-Hill.

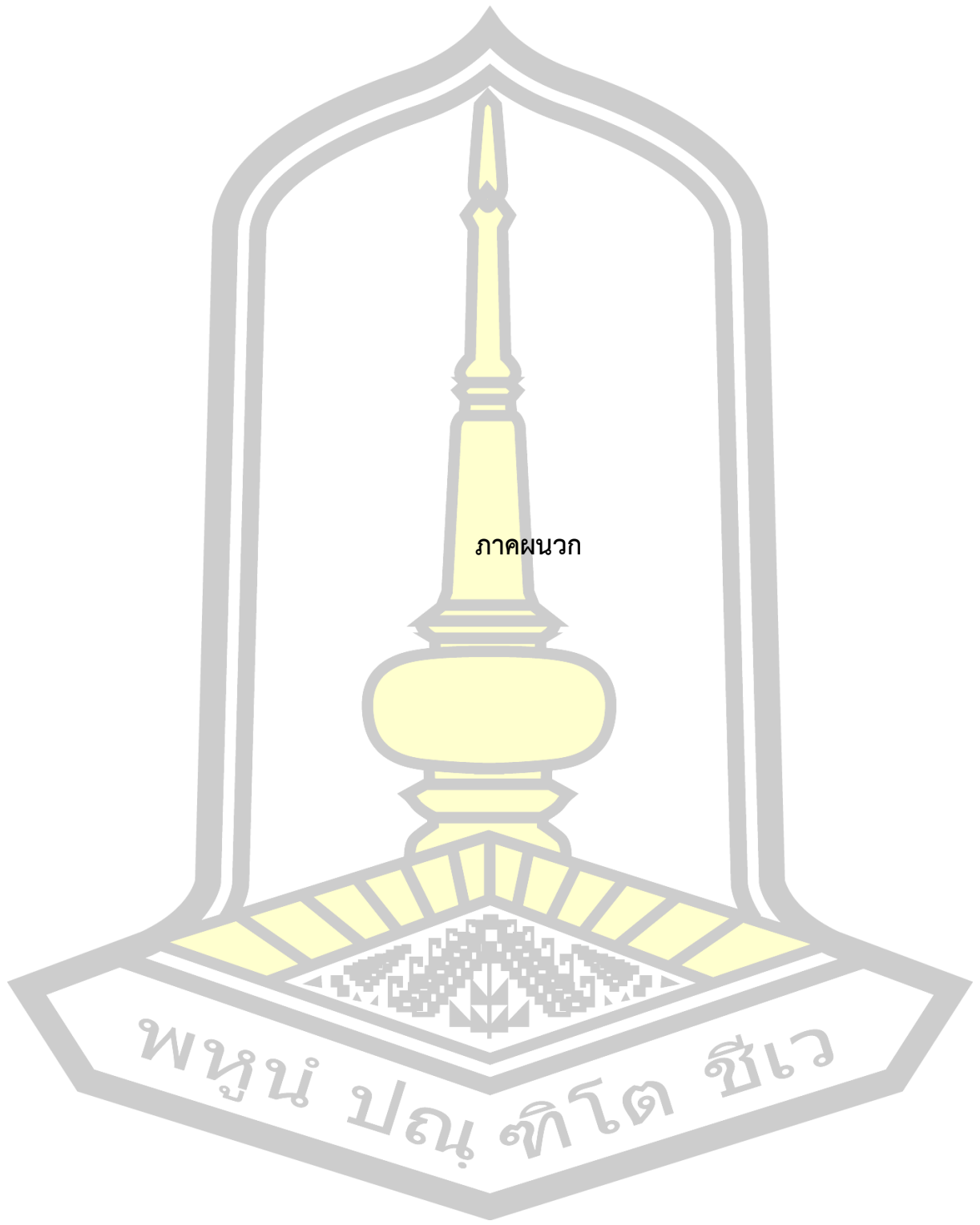
Slavin R.E. (1987). *Cooperatives learning and cooperatives schools*. Education Leadership.

Slavin R.E. (1995). *Cooperative Learning and Intergroup Relations*. Education Leadership.

Strand, B.N.; & R. Wilson. (1993). *Assessing Sport Skills*. A Divisional Human Kinetics Publishers, Inc.

Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Application of TGT Type Cooperative Learning Model in Game Learning Takraw Oriented Big Ball to Improve Cooperation and Play Skills. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1-9.





ภาคผนวก

พหุบัณฑิตยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

พหุ ประจักษ์ วิไล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง การเตะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาตะกร้อ
และพลศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษา

รหัสวิชา พ 23104

รายวิชาตะกร้อ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวน 2 คาบ เวลา

50 นาที/คาบ

ผู้สอน นายปรมินทร์ อินทจำปา

โรงเรียนสาร

คามพิทยาคม

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.1

เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตัวชี้วัด

1. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากล ประเภทบุคคล/คู่ กีฬาประเภททีมอย่างน้อย 1 ชนิดกีฬา

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.2

รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด

1. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเองอย่างสม่ำเสมอ และใช้ความสามารถของตนเองเพิ่มศักยภาพของทีม ลดความเป็นตัวตน คำนึงถึงผลที่เกิดต่อสังคม
2. อธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิ กฎ กติกา กลวิธีต่าง ๆ ในระหว่างการเล่น การแข่งขัน กีฬากับผู้อื่นและนำไปสรุปเป็นแนวปฏิบัติและใช้ในชีวิตรประจำวันอย่างต่อเนื่อง
3. ร่วมกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาอย่างมีความสุข ชื่นชมในคุณค่าและความงามของการเล่นกีฬา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 2.1 นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการเตะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในได้อย่างถูกต้อง (K)
- 2.2 นักเรียนสามารถปฏิบัติการเล่นเตะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในได้อย่างถูกต้อง (P)

2.3 นักเรียนสังเกตเห็นความสำคัญของการเรียน และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
 อย่างดี (A)

3. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญมากในการเล่นกีฬา
 ตะกร้อ ไม่ว่าจะเล่นเกมรับหรือเกมรุก หากผู้เล่นในทีมมีพื้นฐานในการเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้า
 ด้านในได้เป็นอย่างดี จะทำให้เกมรับและเกมรุกของทีมดียิ่งขึ้น

4. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (K)

1. ทักษะเบื้องต้นในกีฬาตะกร้อ

- ทักษะการเดาะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน

ทักษะกระบวนการ (P)

1. นักเรียนปฏิบัติตามข้อตกลงในการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมการเรียนในห้องเรียนด้วยความตั้งใจ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. นักเรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และระเบียบข้อบังคับของข้อตกลงในการเรียนได้เป็น
 อย่างดี
2. นักเรียนมีความใฝ่รู้ใฝ่เรียนในกิจกรรมการเรียนการสอน
3. นักเรียนเห็นคุณค่าในกิจกรรมกีฬาและการเรียนในรายวิชาพลศึกษา

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 5.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 5.2 ความสามารถในการคิด
- 5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. ภาระงาน/ชิ้นงาน

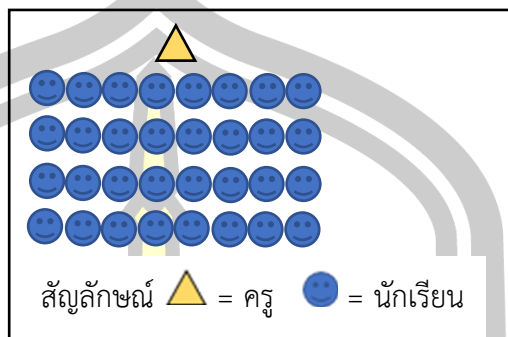
- 6.1 การปฏิบัติการเล่นเดาะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

1. ชั้นเตรียม (ใช้เวลา 15 นาที)

1. ให้นักเรียนเข้าตามกลุ่มบ้านของตัวเอง หัวหน้าห้องบอกทำความเคารพ ครู
 สำนวณจำนวนนักเรียน ตรวจสอบความพร้อมการแต่งกาย และสุขภาพอนามัยของนักเรียน



2. ครูให้นักเรียนวิ่งรอบสนาม 2 รอบ และให้มายืนเป็นแถวหน้ากระดานเหมือนเดิม เพื่อทำการอบอุ่นร่างกายและยืดเหยียดกล้ามเนื้อ

2.1 ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ชาย 1 คน หญิง 1 มานำยืดเหยียดหน้าห้อง (คนที่นำต้องไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว)

2. ชั้นอธิบายสาธิต (ใช้เวลา 10 นาที)

ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่ม Home Group เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ครูผู้สอนอธิบาย ขั้นตอน สาธิตการฝึกทักษะการเตะข้างเท้าด้านใน ให้นักเรียนดู พร้อมทั้งออกคำสั่งให้นักเรียนทำตามชุดฝึกทีละขั้นตอน ตามชุดฝึกทักษะข้างเท้าด้านใน ดังนี้

ชุดฝึกทักษะการเตะด้วยข้างเท้าด้านใน

วิธีปฏิบัติการเตะด้วยข้างเท้าด้านใน

1. ทำเตรียมและการทรงตัวเพื่อการเล่นลูกข้างเท้าด้านใน ยืนอยู่ในท่าตรง เท้าแยกห่างกัน 1 ช่วงไหล่
2. ยกเท้าข้างที่ถนัดขึ้นมาในลักษณะปลายเท้างอพับเข้าด้านใน บิดปลายเท้าให้หงายขึ้นเล็กน้อย เป็นแนวขนานกับพื้น สูงจากพื้นระดับเข่า งุ่มปลายเท้าเล็กน้อย เพื่อให้บริเวณเท้าด้านในเป็นแอ่งขนาดเล็กเป็นจุดสัมผัสลูกเตะ
3. แขนทั้งสองข้างกางออกห่างลำตัว เพื่อความสมดุลของร่างกาย
4. เท้าที่เป็นหลักย่อลงเล็กน้อย น้ำหนักตัวค่อมมาด้านหน้า
5. สายตามองที่ลูกเตะและจุดกระทบบนแอ่งบริเวณข้างเท้าด้านใน

รูปแบบการฝึก

1. นักเรียนแต่ละคนเตะลูกเตะด้วยข้างเท้าด้านใน 1 ครั้งแล้วจับ (ซ้าย-ขวา สลับกัน)

2. นักเรียนแต่ละคนเตะลูกเตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน 2 ครั้งแล้วจับ (ซ้าย-ขวา) สลับกัน

3. นักเรียนแต่ละคนเตะลูกเตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในติดต่อกัน (ข้างซ้ายหรือขวาตาม ถนัดครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม ในส่วนที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ

3. ขั้นปฏิบัติ (ใช้เวลา 25 นาที)

1. ครูผู้สอนให้แยกออกไปฝึกตามกลุ่มของตนเอง (Home Group) และให้สมาชิก แต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่ และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้ คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องให้กับสมาชิก เพื่อเตรียมเข้าร่วมแข่งขันระหว่างกลุ่มที่เรียกว่า “Tournament Group”

2. ครูให้นักเรียนปฏิบัติตามรูปแบบการฝึกจากชั้นอธิบายสาธิต รูปแบบละ 10 นาที

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นเตรียม (ใช้เวลา 10 นาที) - ปฏิบัติกิจกรรมเหมือนชั่วโมงที่ 1

4. ขั้นนำไปใช้ (ใช้เวลา 30 นาที)

1. ครูผู้สอนทบทวนความรู้ที่เดิมที่เรียนมาในคาบที่ผ่านมาให้นักเรียนฟังอีกครั้ง

2. ครูแจ้งกฎ กติกา การแข่งขันเกม ให้นักเรียนฟัง

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้าน (Home Group) ที่มีระดับความสามารถเท่ากันส่ง ตัวแทนเข้าแข่งขันทักษะต่าง ๆ ระหว่างกลุ่มเรียกว่า (Tournament Group) ด้วยเกมที่ 1 การเตะ ข้างเท้าด้านใน

4. เมื่อแข่งขันจนครบทุกคนแล้ว ให้สมาชิกกลุ่มแข่งขันกลับไปยังกลุ่มบ้าน เพื่อนำ คะแนนของแต่ละคนที่ได้ในการแข่งขันในกลุ่มแข่งขัน (Tournament Group) มาบวกรวมกันในกลุ่ม บ้าน (Group Home) เมื่อรวมแล้ว กลุ่มบ้านใดมีคะแนนสูงสุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะที่ได้รางวัลเป็นทีม ยอดเยี่ยม

5. เกมที่ใช้เล่นอาจเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม หรือประยุกต์กฎ กติกาอื่น ๆ มาใช้ได้เพื่อให้เกิดความหลากหลาย และท้าทายกับกลุ่มผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

5. ขั้นสรุป (ใช้เวลา 10 นาที)

1. ครูชมเชยนักเรียนกลุ่มที่ชนะ และให้กำลังใจกลุ่มนักเรียนที่แพ้ในการแข่งขัน และให้กำลังใจแต่ละกลุ่มที่พยายามแข่งขันด้วยน้ำใจนักกีฬา

2. ครูสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ใน ชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับการเตะด้วยข้างเท้าด้านใน และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถ นำไปสู่ทักษะการเล่นกีฬาเซปักเตะกร้อได้หรือไม่อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และแนะนำการ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่ม เพื่อปรับปรุงและแก้ไขในการเล่นต่อไป

3. แนะนำและมอบหมายให้นักเรียนฝึกทักษะต่าง ๆ นอกเวลาเรียน และนำเกมไป
ใช้เล่นในการออกกำลังกายในชีวิตประจำวัน

4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้งต่อไป

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก ครูให้หัวหน้าห้องบอกทำ
ความเคารพ บอกเลิกแถวเพื่อเรียนวิชาต่อไป

8. สื่อการเรียนการสอนและแหล่งการเรียนรู้

8.1 ลูกตะกร้อ

8.2 นกหวีด

8.3 มาร์คเกอร์

9. การประเมินผลการเรียนรู้

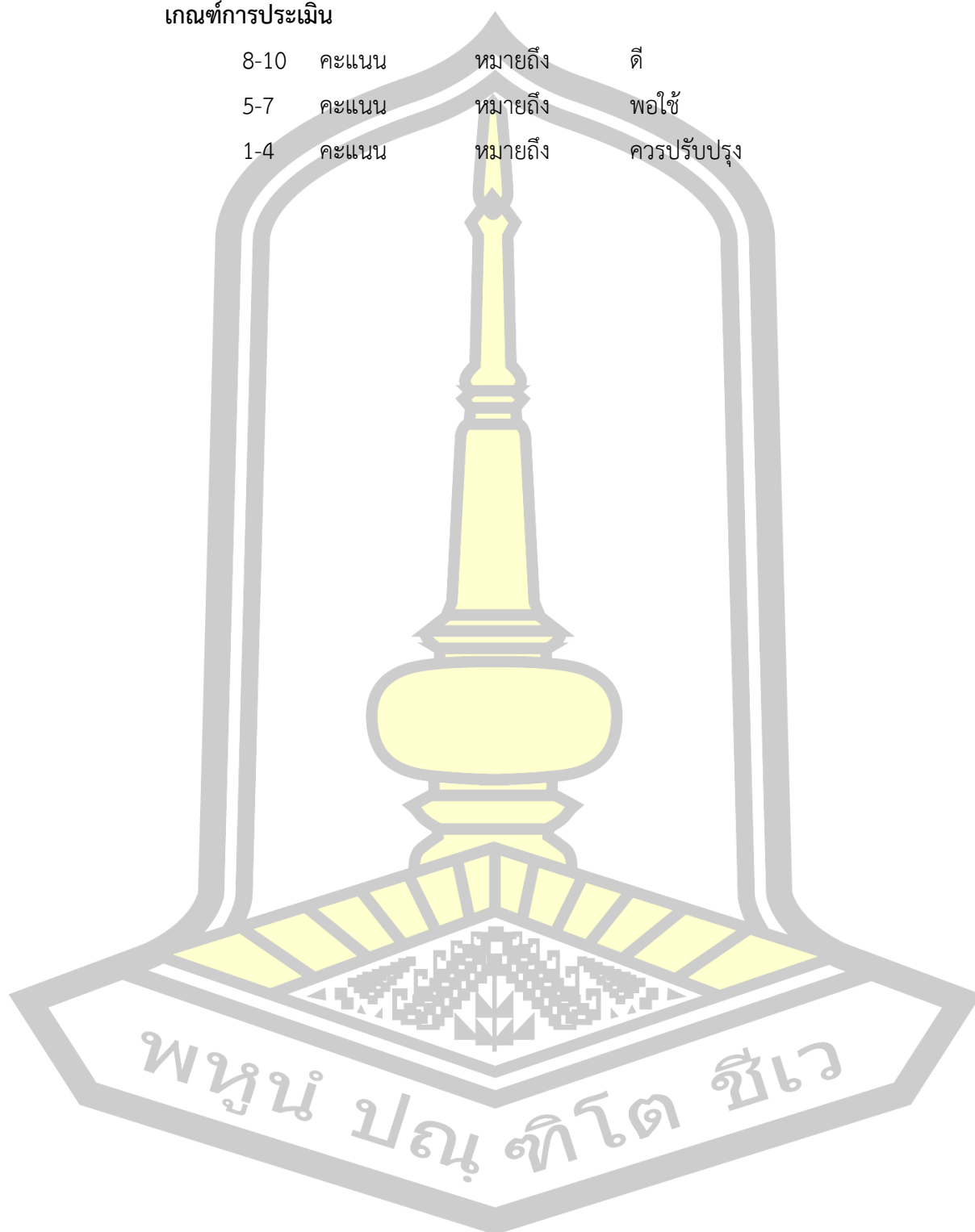
| จุดประสงค์ | เครื่องมือวัดและประเมินผล | เกณฑ์การวัดและการประเมินผล |
|--|---|--|
| 1. นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการ เตะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน ได้อย่างถูกต้อง (K) | การสังเกตจากการตอบคำถาม และ ปฏิบัติในชั้นเรียน | นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ มากกว่า 80% |
| 2. นักเรียนสามารถปฏิบัติกร เตะลูกตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน ได้อย่างถูกต้อง (P) | แบบทดสอบวัดทักษะการเตะลูก ตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน | นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ มากกว่า 80% |
| 3. นักเรียนเล็งเห็นความสำคัญ ของการเรียน และสามารถนำไป ปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างดี (A) | การสังเกตจากการปฏิบัติในชั้น เรียน | นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ มากกว่า 80% |

10. แบบประเมินผลการเรียนรู้

| ด้านที่ประเมิน | คะแนน (10) | หมายเหตุ |
|----------------------------|------------|----------|
| ความรู้ (K) | | |
| ทักษะกระบวนการ (P) | | |
| คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) | | |
| ชิ้นงาน/ภาระงาน | | |

เกณฑ์การประเมิน

| | | | |
|------|-------|---------|-------------|
| 8-10 | คะแนน | หมายถึง | ดี |
| 5-7 | คะแนน | หมายถึง | พอใช้ |
| 1-4 | คะแนน | หมายถึง | ควรปรับปรุง |



เกมที่ 1 การเดาะด้วยข้างเท้าด้านใน

วัตถุประสงค์

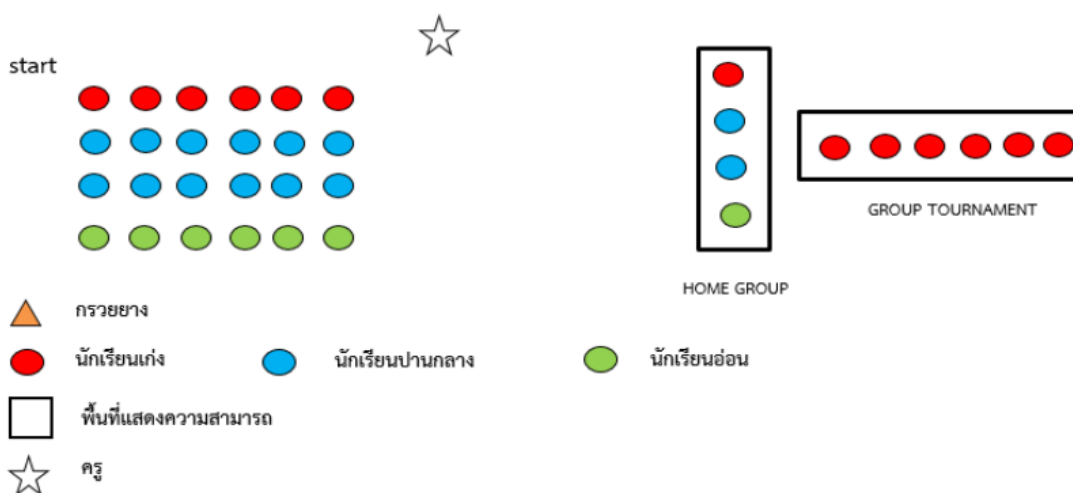
เพื่อพัฒนาทักษะการเดาะข้างเท้าด้านใน

อุปกรณ์

1. ลูกตะกร้อ
2. นกหวีด
3. ใบปิ่นที่กผลคะแนน

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดนักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมการกลุ่มเกมแข่งขัน (Tournament Group) ดังภาพ



2. ให้ผู้เรียนที่มีความสามารถเท่ากัน ในแต่ละกลุ่มบ้าน (HOME GROUP) ออกไปยืนในพื้นที่แสดงความสามารถ

3. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ผู้เรียนคนแรกเดาะข้างเท้าด้านใน โดยปฏิบัติดังนี้

- 3.1 จังหวะที่ 1 ยืนท่าเตรียมพร้อม มือทั้งสองจับตะกร้อ เตรียมพร้อมในการเดาะ
- 3.2 จังหวะที่ 2 โยนตะกร้อขึ้นตรง ๆ
- 3.3 จังหวะที่ 3 เมื่อลูกตะกร้อตกมาถึงจุดสัมผัสให้เดาะโดยใช้ข้างเท้าด้านใน ย่อเข้าลง

เล็กน้อยเมื่อลูกตะกร้อสัมผัส โดยยกข้างใดข้างหนึ่งเตะ เกร็งข้อเท้าในขณะที่เท้าถูกลูกตะกร้อ การยกเท้านั้นไม่ควรยกสูงจนเกินระดับเข่า เพื่อให้ลูกตะกร้อขึ้นไปตรง ๆ ดังรูป



4. ปฏิบัติต่อเนื่องให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด สามารถตกได้ 3 ครั้ง ระหว่างปฏิบัติหากลูกเตะหรือตกลงสู่พื้น ให้ให้นับต่อ
5. เมื่อครบตามเวลาที่กำหนด ให้ผู้เข้าแข่งขันบันทึกคะแนนลงใบบันทึกผล ซึ่งคิดคะแนน ได้ดังนี้
 - 5.1 การแข่งขันนั้น ๆ ใครมีคะแนนการเตะข้างเท้าด้านในสูงสุด ถือเป็นผู้ชนะ
 - 5.2 ผู้ชนะจะได้คะแนนสะสมสูงสุด เท่ากับ 5 คะแนน
 - 5.3 ผู้ชนะรองลงมา จะได้คะแนน 4 3 2 1 ลงมา ตามลำดับคะแนนที่เตะข้างเท้าด้านในได้
6. ปฏิบัติแบบข้อ 2 – 5 ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน
7. เมื่อแข่งขันเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนกลุ่มบ้าน (Home Group) กลับเข้าสู่บ้านของตนเอง และนำคะแนนการแข่งขันของตนเองที่เล่นได้ มารวมกับสมาชิกคนอื่น ๆ
8. เมื่อรวมแล้วกันแล้วให้นำผลคะแนนมาส่งที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสะสมสูงสุดถือว่าเป็นผู้ชนะในเกมแข่งขัน

แบบทดสอบวัดทักษะการเตะด้วยเท้าด้านใน

วัตถุประสงค์

เพื่อวัดความสามารถในการปฏิบัติทักษะด้วยข้างเท้าด้านใน

อุปกรณ์และสถานที่

1. ลูกเตะกร้อ
2. ใบบันทึกผลและรายชื่อผู้เข้ารับการทดสอบ
3. สนามกีฬาเซปักตะกร้อ
4. นกหวีด

วิธีดำเนินการทดสอบ

1. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบยืนเตรียมความพร้อมในสนาม ถือลูกเตะกร้อ 1 ลูก
2. ผู้ให้การทดสอบให้สัญญาณนกหวีดเริ่มทำการทดสอบ
3. เมื่อผู้รับการทดสอบได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่ม ให้โยนลูกเตะกร้อหรือปล่อยลูกเตะกร้อแล้วใช้ข้างเท้าด้านในข้างที่ถนัดเตะลูกเตะกร้อให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด สามารถตกพื้นได้ 3 ครั้ง นับจำนวนที่เตะได้ติดต่อกัน

ระเบียบการทดสอบ

1. ผู้รับการทดสอบจะต้องอยู่ในบริเวณสนามกีฬาที่กำหนดเท่านั้น
2. การเตะต้องให้ลูกเตะกร้อลอยสูงถึงระดับเอว หรือสูงกว่า จึงจะนับจำนวนครั้ง
3. กรณีลูกตกสู่พื้น ให้หยิบลูกเตะกร้อขึ้นมาแล้วเตะต่อ นับจำนวนครั้งต่อ
4. การนับจำนวนครั้งให้นับตั้งแต่ได้รับสัญญาณเริ่ม ผู้รับการทดสอบโยนหรือปล่อยเตะกร้อกระทบเท้า แล้วลอยขึ้นมาสู่ระดับเอวหรือสูงกว่าให้นับ ถ้าต่ำกว่าไม่นับ

การให้คะแนน

ให้บันทึกจำนวนครั้งที่เตะได้ 1 ครั้ง นับ 1 คะแนน ตั้งแต่ให้สัญญาณเริ่มจนกระทั่งลูกตกพื้นครั้งที่ 4

1. นักเรียนชาย เตะด้วยข้างเท้าด้านในด้วยการโยนลูกเตะกร้อ 3 โยน นับรวมกัน
2. นักเรียนหญิง เตะด้วยข้างเท้าด้านในด้วยการโยนลูกเตะกร้อ 4 โยน นับรวมกัน

เกณฑ์การประเมิน

| | |
|----------|------------------|
| ได้คะแนน | 8 - 10 = ดี |
| | 5 - 7 = พอใช้ |
| | 1 - 4 = ปรับปรุง |

การผ่านเกณฑ์การประเมินต้องได้คะแนน 8 คะแนนขึ้นไป

แบบบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

วิชาพลศึกษา (เซปักตะกร้อ) รหัสวิชา พ 23104

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 หน่วย

การเรียนรู้ที่ 2

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

1. ผลการเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

2. ผลการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

.....

.....

3. ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

.....

.....

.....

.....

4. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

พูน ปณ ทิปโต ชีเว

ลงชื่อ.....

(นายปรินทร์ อินทจำปา)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

.....

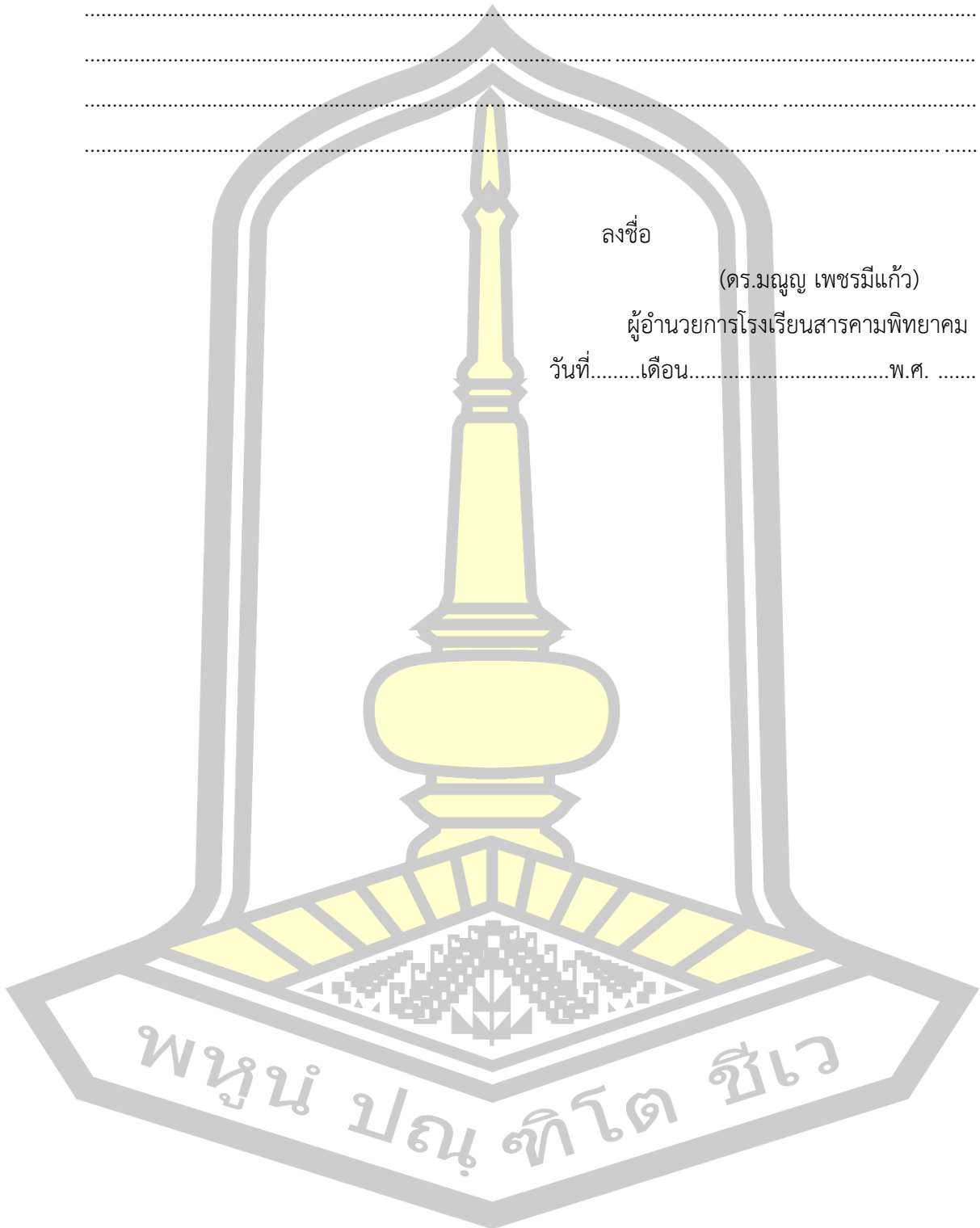
.....

ลงชื่อ

(ดร.มณูญ เพชรมีแก้ว)

ผู้อำนวยการโรงเรียนสารคามพิทยาคม

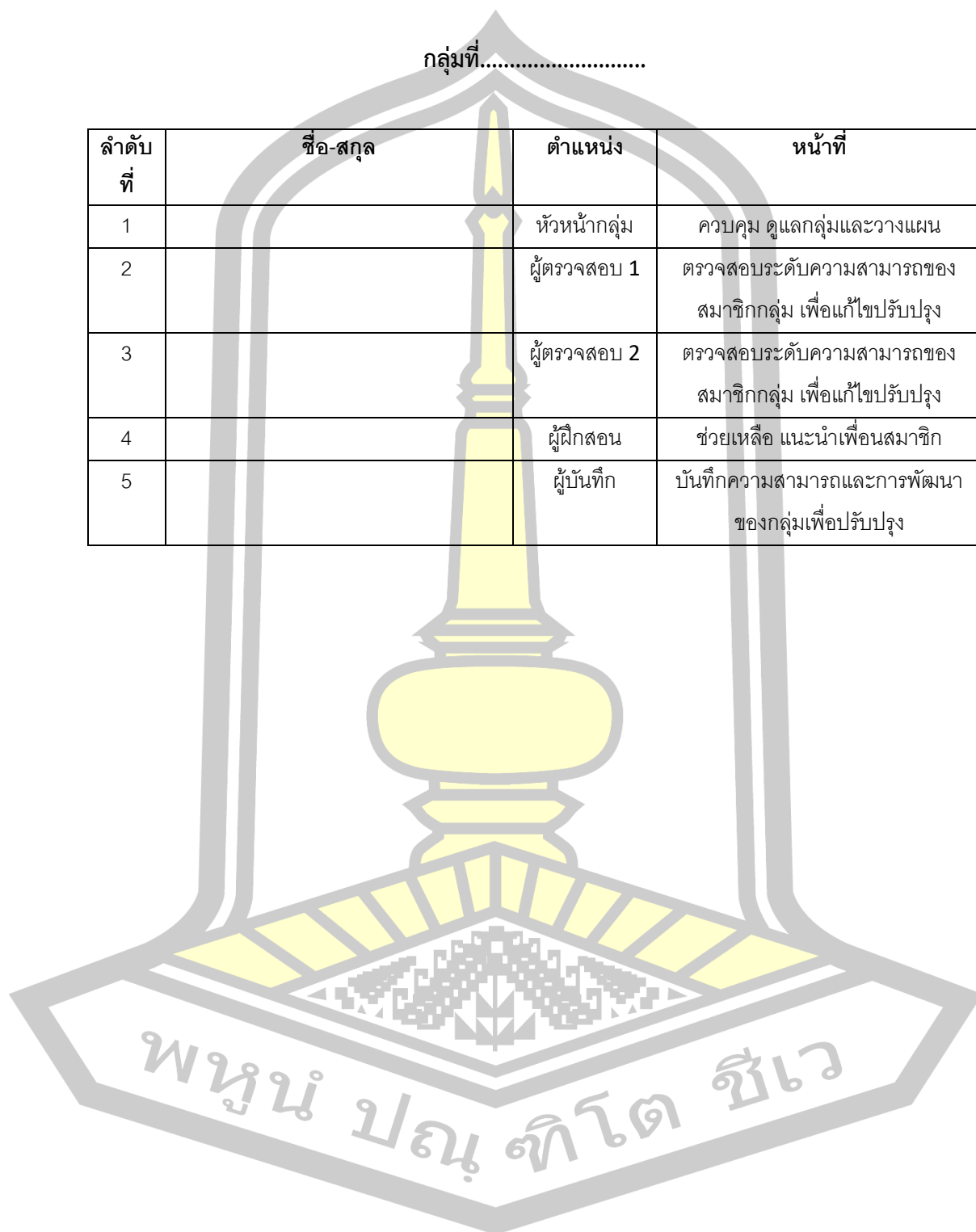
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.



แบบการวางแผนการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT

กลุ่มที่.....

| ลำดับ ที่ | ชื่อ-สกุล | ตำแหน่ง | หน้าที่ |
|--------------|-----------|--------------|---|
| 1 | | หัวหน้ากลุ่ม | ควบคุม ดูแลกลุ่มและวางแผน |
| 2 | | ผู้ตรวจสอบ 1 | ตรวจสอบระดับความสามารถของสมาชิกกลุ่ม เพื่อแก้ไขปรับปรุง |
| 3 | | ผู้ตรวจสอบ 2 | ตรวจสอบระดับความสามารถของสมาชิกกลุ่ม เพื่อแก้ไขปรับปรุง |
| 4 | | ผู้ฝึกสอน | ช่วยเหลือ แนะนำเพื่อนสมาชิก |
| 5 | | ผู้บันทึก | บันทึกความสามารถและการพัฒนาของกลุ่มเพื่อปรับปรุง |



ใบบันทึกคะแนนเกมการแข่งขัน Teams Game Tournament

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

| ลำดับ | เลขที่ | ชื่อ-สกุล | การเดาะด้วยข้าง เท้าด้านใน | | การเดาะด้วยหลัง เท้า | | การเดาะด้วยเข้า | | การเดาะด้วยหัว | | หมายเหตุ |
|-----------------|--------|-----------|-------------------------------|-------|-------------------------|-------|-----------------|-------|----------------|-------|----------|
| | | | จำนวน ครั้ง | คะแนน | จำนวน ครั้ง | คะแนน | จำนวน ครั้ง | คะแนน | จำนวน ครั้ง | คะแนน | |
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | |
| รวมจำนวนคนครั้ง | | | | | | | | | | | |
| รวมคะแนนทักษะ | | | | | | | | | | | |
| คะแนนเกม | | | | | | | | | | | |
| รวมคะแนนเกม | | | | | | | | | | | |

หมายเหตุ การเดาะสามารถทพขึ้นได้ 3 ครั้งนับจำนวนที่เดาะติดต่อกันได้มากที่สุด

| ระดับคะแนน | หัวข้อการประเมิน | | | |
|------------|---|---|---------------------------------------|--------------------------------------|
| | ทักษะการเดาะด้วยข้างเท้าด้านใน | ทักษะการเดาะด้วยหลังเท้า | ทักษะการเดาะด้วยหน้าขา | ทักษะการเดาะด้วยศีรษะ |
| 2 | สามารถเดาะด้วยข้างเท้าด้านในติดต่อกัน 2 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยหลังเท้าติดต่อกัน 2 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยหน้าขาติดต่อกัน 2 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยศีรษะติดต่อกัน 2 ครั้ง |
| 1 | สามารถเดาะด้วยข้างเท้าด้านในติดต่อกัน 1 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยหลังเท้าติดต่อกัน 1 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยหน้าขาติดต่อกัน 1 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยศีรษะติดต่อกัน 1 ครั้ง |
| 0 | สามารถเดาะด้วยข้างเท้าด้านในติดต่อกัน 0 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยหลังเท้าติดต่อกัน 0 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยหน้าขาติดต่อกัน 0 ครั้ง | สามารถเดาะด้วยศีรษะติดต่อกัน 0 ครั้ง |

หมายเหตุ การเดาะสามารถทักพินได้ 3 ครั้งนับจำนวนที่เดาะติดต่อกันได้มากที่สุด

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

| | | | |
|-------------|------|-------|----------|
| ช่วงคะแนน | 10-8 | 5-7 | 1 - 4 |
| ระดับคุณภาพ | ดี | พอใช้ | ปรับปรุง |

แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน

วันที่ เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง ให้ผู้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรม

| ที่ | ชื่อ - สกุล | คะแนนการประเมิน | | | | |
|-----|-------------|------------------------------|---|---|---|----------|
| | | การทำงาน ร่วมกันเป็นกลุ่ม | | | | คะแนนรวม |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | | | | | | 8 |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |
| 4 | | | | | | |
| 5 | | | | | | |
| 6 | | | | | | |
| 7 | | | | | | |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |

บันทึกเพิ่มเติม

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

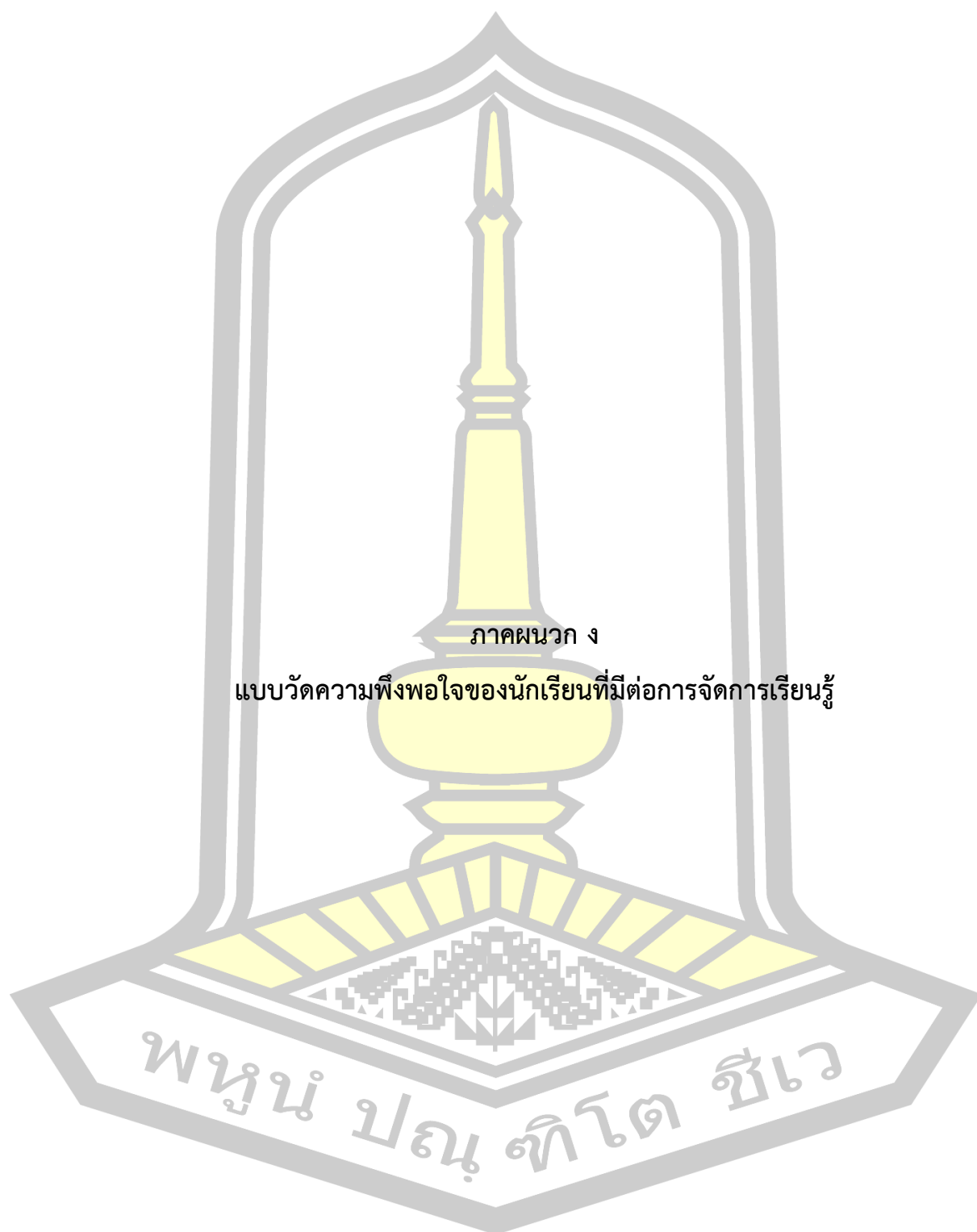
วันที่...../...../.....

พูน ปณฺฑิต ชเว

เกณฑ์การให้คะแนน แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน

| รายการประเมิน | เกณฑ์การให้คะแนน | | | |
|------------------------------|--|---|--|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| การทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม | สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วม ร่วมในการ ปฏิบัติงานกลุ่ม และส่งกิจกรรมตาม เวลาที่ครูกำหนด | สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วม ร่วมในการ ปฏิบัติงานกลุ่ม แต่ ส่งกิจกรรมไม่ตรง ต่อเวลาที่ครูกำหนด | สมาชิกบางคนไม่มี ส่วนร่วมกับการ ปฏิบัติงานกลุ่ม แต่ ส่งกิจกรรมตรงต่อ เวลาที่ครูกำหนด | สมาชิกส่วนใหญ่ไม่ ทำงานร่วมกัน ไม่ส่ง กิจกรรมที่ครูสั่ง |





ภาคผนวก ง

แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

พหุ ประถมศึกษา ชีวะ

แบบประเมินความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

ทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามพิทยาคม

คำชี้แจง : โปรดอ่านข้อความแต่ละข้ออย่างละเอียดแล้วแสดงความคิดเห็นของนักเรียนโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น ตามความหมายของเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ

5 ระดับ ซึ่งเกณฑ์สำหรับการใช้พิจารณาข้อความที่กำหนดให้มีความหมายดังต่อไปนี้

5 = พอใจมากที่สุด 4 = พอใจมาก 3 = พอใจปานกลาง 2 = พอใจน้อย 1 = พอใจน้อยที่สุด

| รายการประเมินความพึงพอใจ | ระดับความพึงพอใจ | | | | |
|---|------------------|---|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. สอนตามวัตถุประสงค์และเนื้อหาวิชา | | | | | |
| 2. เนื้อหาส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องและปลอดภัยในการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน | | | | | |
| 3. เนื้อหามีประโยชน์ต่อการสร้างเสริมสุขภาพ | | | | | |
| 4. ส่งเสริมความสามัคคีเป็นหมู่คณะ | | | | | |
| 5. กิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สนุกสนาน | | | | | |
| 6. เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม | | | | | |
| 7. ผู้สอนมีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระ | | | | | |
| 8. ผู้สอนมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้และทักษะ | | | | | |
| 9. ผู้สอนสามารถให้คำปรึกษาในด้านต่าง ๆ แก่ผู้เรียนได้ | | | | | |
| 10. ผู้สอนเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านการมีระเบียบวินัย | | | | | |
| 11. การวัดและประเมินผลครอบคลุมเนื้อหา | | | | | |
| 12. ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้อง | | | | | |
| 13. สถานที่มีบรรยากาศเอื้ออำนวยต่อการเรียน | | | | | |
| 14. อุปกรณ์กีฬาอยู่ในสภาพที่ดี ได้มาตรฐาน | | | | | |
| 15. อุปกรณ์กีฬามีจำนวนเพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน | | | | | |
| รวมคะแนน | | | | | |
| รวมทั้งหมด | | | | | |

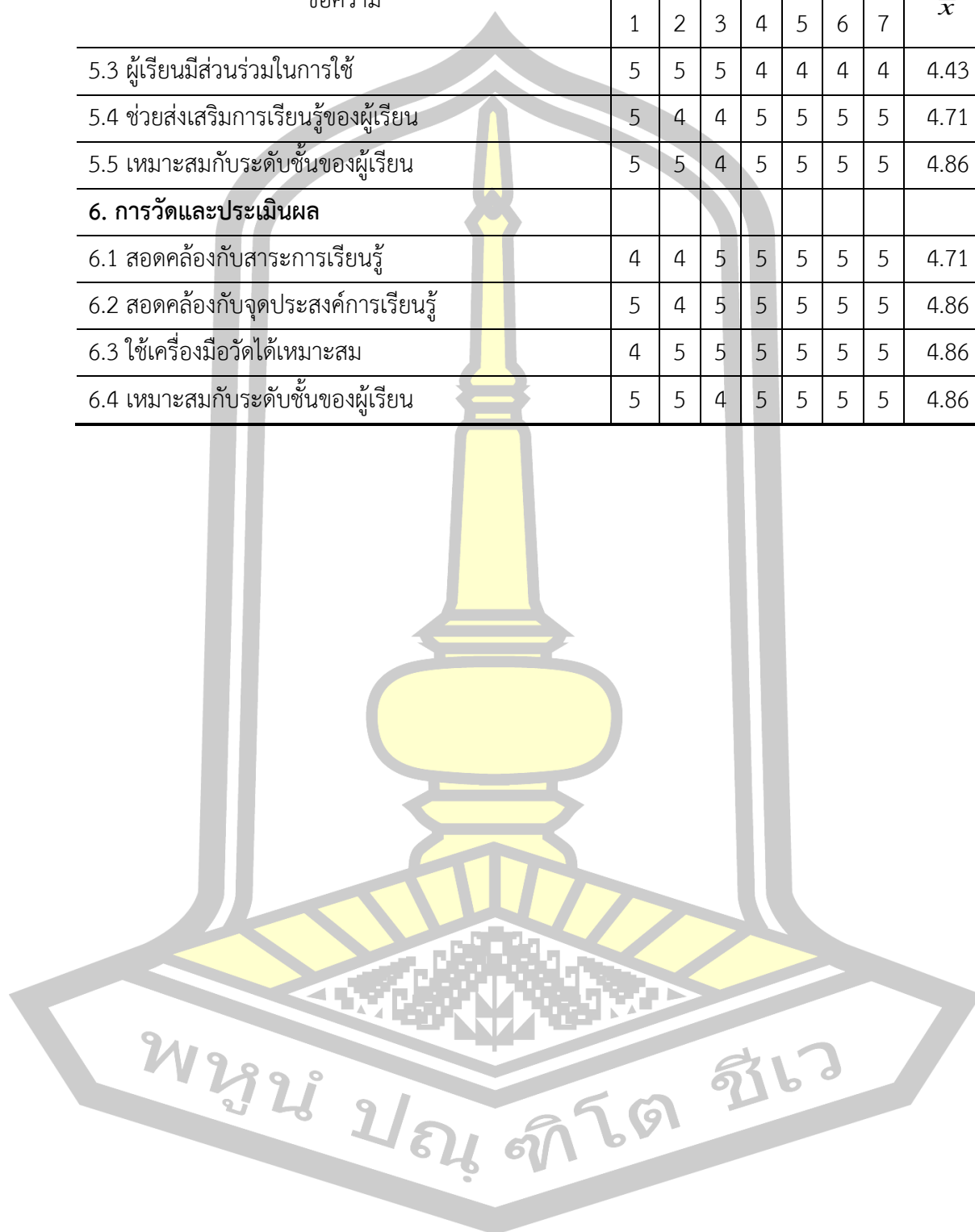


ภาคผนวก จ

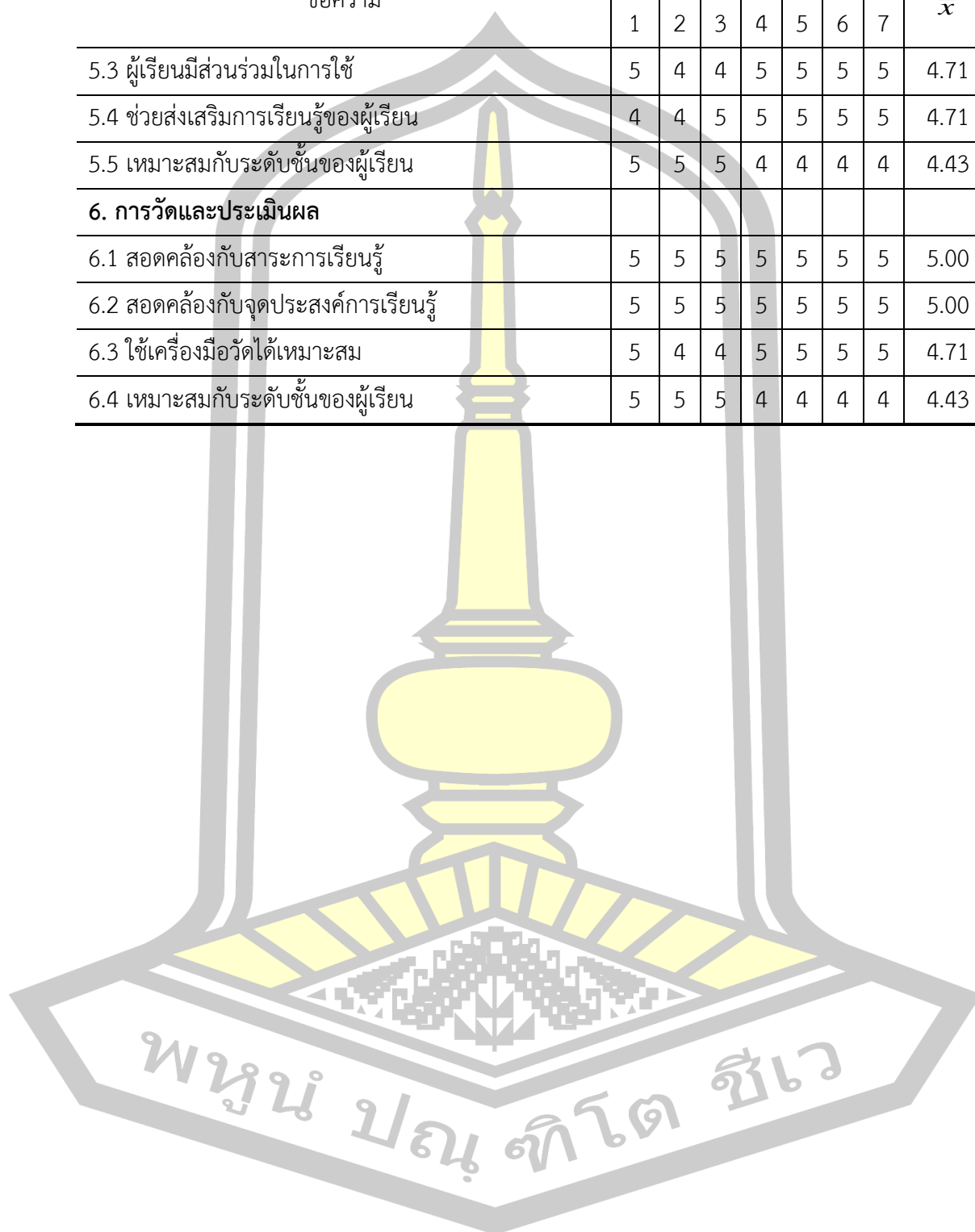
แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ

พหุบัณฑิต ชีวะ

| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |



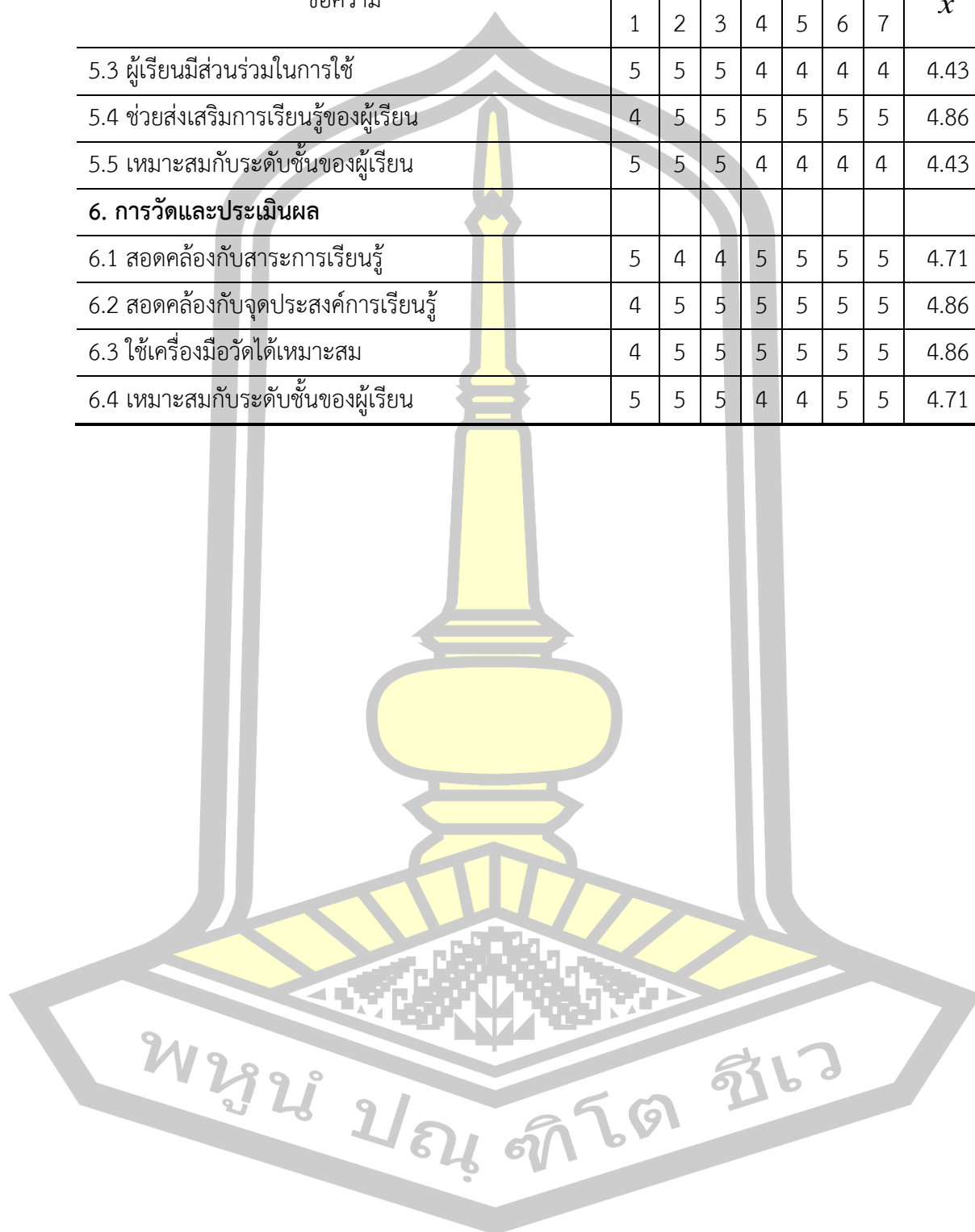
| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |



ตาราง การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการประยุกต์การเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3

| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1. สารสำคัญ | | | | | | | | |
| 1.1 ข้อความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.57 |
| 1.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 1.3 ครอบคลุมเนื้อหา | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 2.2 ประเมินผลได้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 2.3 สามารถสอนให้บรรลุตัวชี้วัดได้ | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 3. สารการเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 3.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4.71 |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4.57 |
| 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 4.1 สอดคล้องกับสารการเรียนรู้ | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 4.3 ลำดับการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 4.4 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ร่วมมือเทคนิค TGT | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.5 กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความสนใจของผู้เรียน | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.7 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.29 |
| 4.8 เหมาะสมกับเวลาที่สอน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |

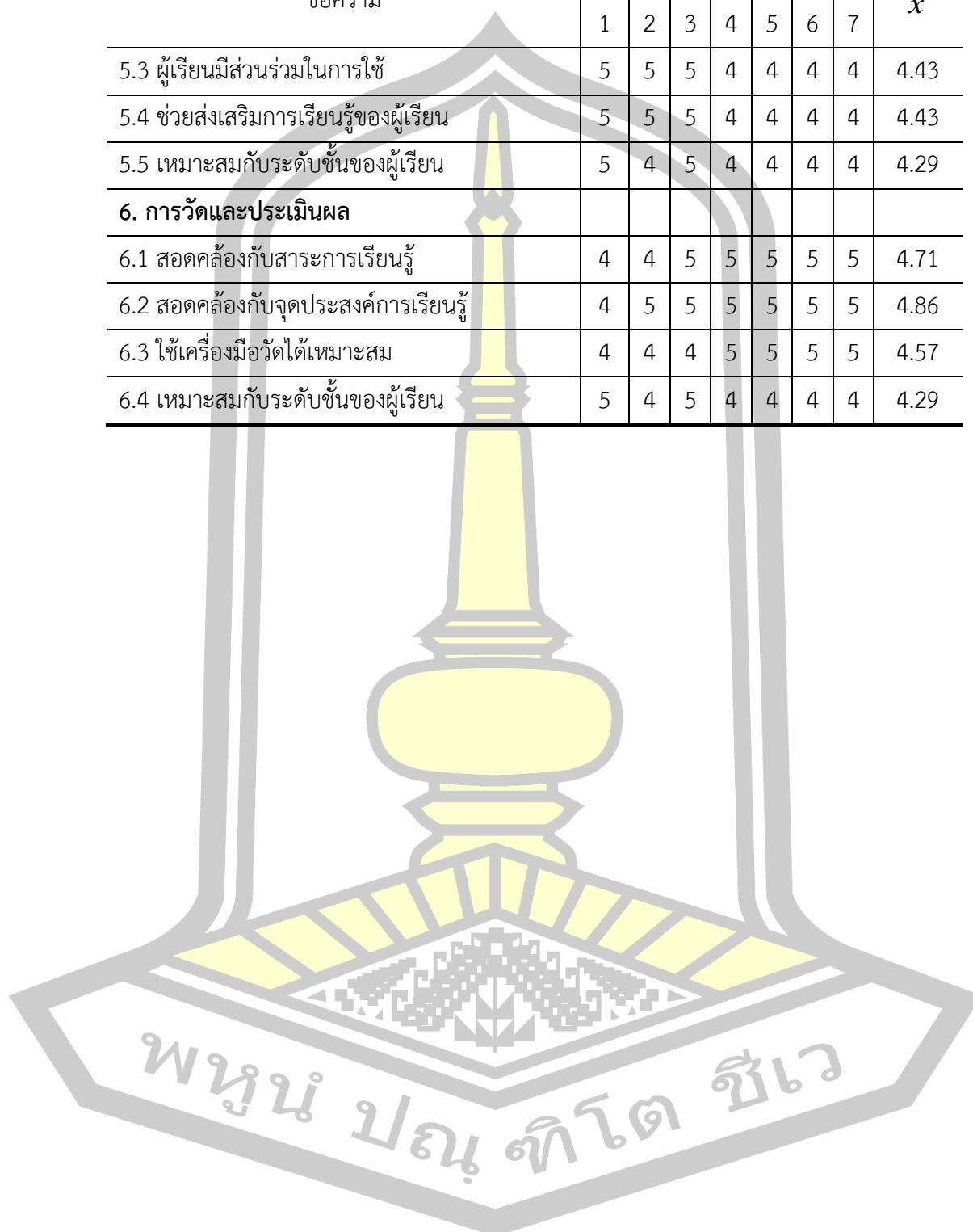
| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4.71 |



ตาราง การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการประยุกต์การเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยผู้เชี่ยวชาญคนที่ 4

| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1. สาระสำคัญ | | | | | | | | |
| 1.1 ข้อความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.00 |
| 1.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 1.3 ครอบคลุมเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 2.2 ประเมินผลได้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 2.3 สามารถสอนให้บรรลุตัวชี้วัดได้ | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 3. สาระการเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 3.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.00 |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.3 ลำดับการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.29 |
| 4.4 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.5 กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความสนใจของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 4.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.7 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4.57 |
| 4.8 เหมาะสมกับเวลาที่สอน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |

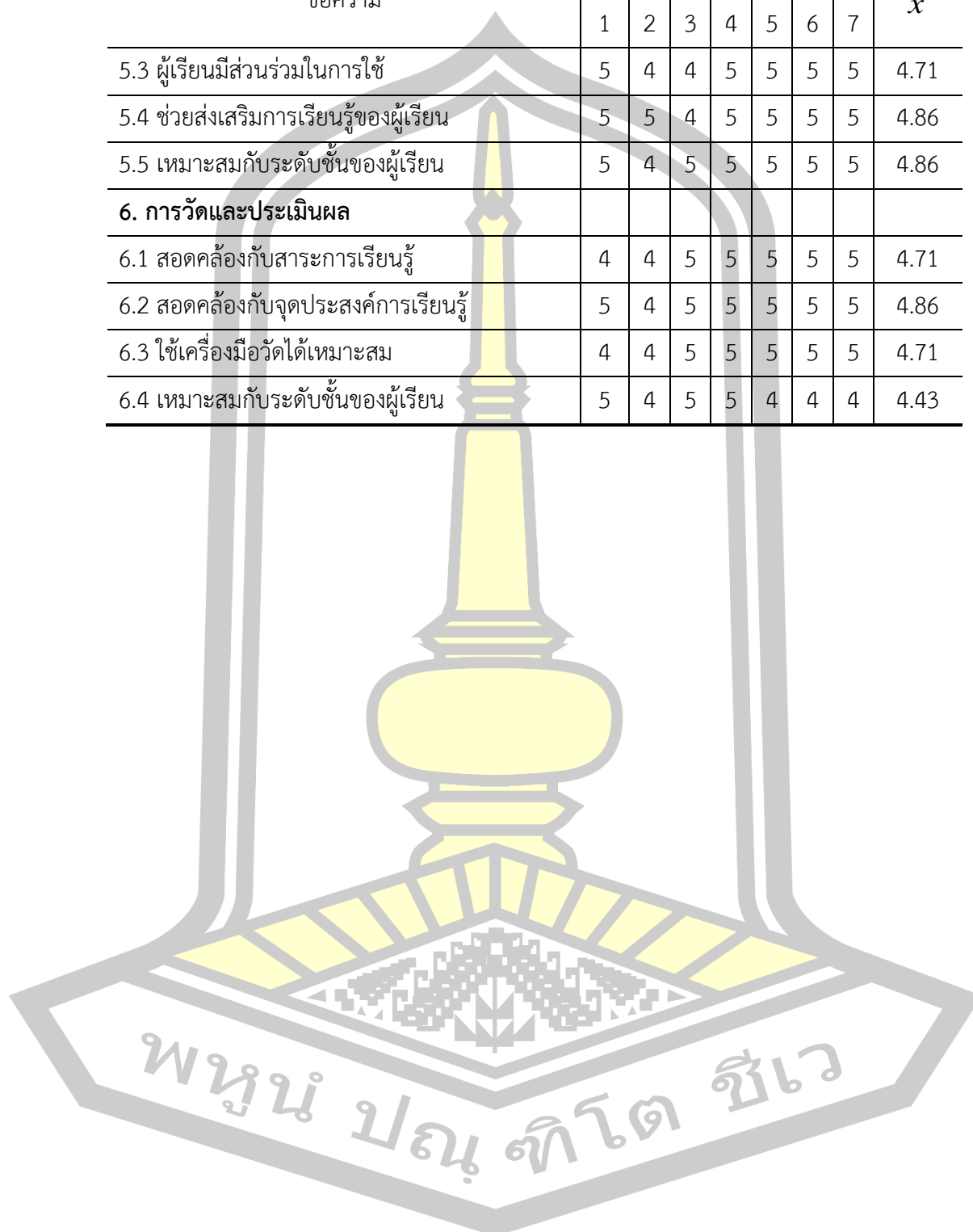
| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.29 |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.57 |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.29 |



ตาราง การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการประยุกต์การเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยผู้เชี่ยวชาญคนที่ 5

| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 1. สาระสำคัญ | | | | | | | | |
| 1.1 ข้อความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 1.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 1.3 ครอบคลุมเนื้อหา | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.29 |
| 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 2.2 ประเมินผลได้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 2.3 สามารถสอนให้บรรลุตัวชี้วัดได้ | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 3. สาระการเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 3.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 4.3 ลำดับการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.29 |
| 4.4 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.5 กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความสนใจของผู้เรียน | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 4.7 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 4.8 เหมาะสมกับเวลาที่สอน | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |
| 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ | | | | | | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 |
| 5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |

| ข้อความ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | | | | | | | \bar{x} |
|--|-------------------------|---|---|---|---|---|---|-----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.86 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4.71 |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4.43 |



ตาราง การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการประยุกต์การเรียนรู้แบบร่วมมือ
เทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

| ข้อความ | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | \bar{x} |
|--|--------------|---------|---------|---------|---------|-----------|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | |
| 1. สาระสำคัญ | | | | | | |
| 1.1 ข้อความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย | 4.71 | 4.43 | 4.57 | 4.00 | 4.71 | 4.48 |
| 1.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | 4.43 | 4.71 | 4.43 | 4.71 | 5.00 | 4.66 |
| 1.3 ครอบคลุมเนื้อหา | 4.71 | 4.43 | 4.71 | 4.43 | 4.29 | 4.51 |
| เฉลี่ยรวม | 4.62 | 4.52 | 4.57 | 4.38 | 4.67 | 4.55 |
| 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | | | | |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 4.71 | 4.29 | 4.86 | 4.71 | 4.43 | 4.60 |
| 2.2 ประเมินผลได้ | 5.00 | 5.00 | 4.71 | 4.43 | 4.86 | 4.80 |
| 2.3 สามารถสอนให้บรรลุตัวชี้วัดได้ | 5.00 | 5.00 | 4.86 | 4.86 | 4.43 | 4.83 |
| เฉลี่ยรวม | 4.90 | 4.76 | 4.81 | 4.67 | 4.57 | 4.74 |
| 3. สาระการเรียนรู้ | | | | | | |
| 3.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย | 4.71 | 5.00 | 4.71 | 4.00 | 4.43 | 4.57 |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5.00 | 4.86 | 5.00 | 4.86 | 4.86 | 4.92 |
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 4.43 | 4.43 | 4.57 | 4.43 | 4.43 | 4.46 |
| เฉลี่ยรวม | 4.71 | 4.76 | 4.76 | 4.43 | 4.57 | 4.65 |
| 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | | | | |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4.86 | 4.71 | 4.86 | 4.86 | 4.86 | 4.83 |
| 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5.00 | 4.86 | 4.43 | 4.71 | 5.00 | 4.80 |
| 4.3 ลำดับการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม | 4.43 | 4.43 | 5.00 | 4.29 | 4.29 | 4.49 |
| 4.4 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT | 4.43 | 4.71 | 4.71 | 4.71 | 4.71 | 4.65 |

| ข้อความ | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | \bar{x} |
|--|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | |
| 4.5 กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความสนใจของผู้เรียน | 4.86 | 4.71 | 4.71 | 4.43 | 4.71 | 4.68 |
| 4.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม | 4.71 | 5.00 | 4.71 | 4.71 | 4.71 | 4.77 |
| 4.7 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 4.86 | 4.43 | 4.29 | 4.57 | 4.43 | 4.52 |
| 4.8 เหมาะสมกับเวลาที่สอน | 4.43 | 4.14 | 4.43 | 4.43 | 4.43 | 4.37 |
| เฉลี่ยรวม | 4.72 | 4.57 | 4.54 | 4.54 | 4.57 | 4.59 |
| 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ | | | | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 5.00 | 5.00 | 4.86 | 4.71 | 5.00 | 4.91 |
| 5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5.00 | 4.86 | 4.71 | 4.71 | 4.86 | 4.83 |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 4.43 | 4.71 | 4.43 | 4.43 | 4.71 | 4.54 |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 4.71 | 4.71 | 4.86 | 4.43 | 4.86 | 4.71 |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 4.86 | 4.43 | 4.43 | 4.29 | 4.86 | 4.57 |
| เฉลี่ยรวม | 4.80 | 4.74 | 4.66 | 4.51 | 4.86 | 4.71 |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4.71 | 5.00 | 4.71 | 4.71 | 4.71 | 4.77 |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.86 | 5.00 | 4.86 | 4.86 | 4.86 | 4.89 |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 4.86 | 4.71 | 4.86 | 4.57 | 4.71 | 4.74 |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 4.86 | 4.43 | 4.71 | 4.29 | 4.43 | 4.54 |
| เฉลี่ยรวม | 4.82 | 4.79 | 4.79 | 4.61 | 4.68 | 4.74 |

ตาราง สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยการประยุกต์การเรียนรู้แบบ
ร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

| ข้อความ | \bar{x} | S.D. | ระดับความ เหมาะสม |
|--|-------------|-------------|----------------------|
| 1. สารสำคัญ | | | |
| 1.1 ข้อความชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย | 4.48 | 0.26 | มาก |
| 1.2 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ | 4.66 | 0.21 | มากที่สุด |
| 1.3 ครอบคลุมเนื้อหา | 4.51 | 0.17 | มากที่สุด |
| เฉลี่ยรวม | 4.55 | 0.21 | มากที่สุด |
| 2. จุดประสงค์การเรียนรู้ | | | |
| 2.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 4.60 | 0.21 | มากที่สุด |
| 2.2 ประเมินผลได้ | 4.80 | 0.21 | มากที่สุด |
| 2.3 สามารถสอนให้บรรลุตัวชี้วัดได้ | 4.83 | 0.21 | มากที่สุด |
| เฉลี่ยรวม | 4.74 | 0.21 | มากที่สุด |
| 3. สารการเรียนรู้ | | | |
| 3.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย | 4.57 | 0.34 | มากที่สุด |
| 3.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.92 | 0.07 | มากที่สุด |
| 3.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 4.46 | 0.06 | มาก |
| เฉลี่ยรวม | 4.65 | 0.15 | มากที่สุด |
| 4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ | | | |
| 4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4.83 | 0.06 | มากที่สุด |
| 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.80 | 0.21 | มากที่สุด |
| 4.3 ลำดับการจัดกิจกรรมได้เหมาะสม | 4.49 | 0.26 | มาก |
| 4.4 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ร่วมมือเทคนิค TGT | 4.65 | 0.11 | มากที่สุด |
| 4.5 กิจกรรมการเรียนรู้สร้างความสนใจของผู้เรียน | 4.68 | 0.14 | มากที่สุด |

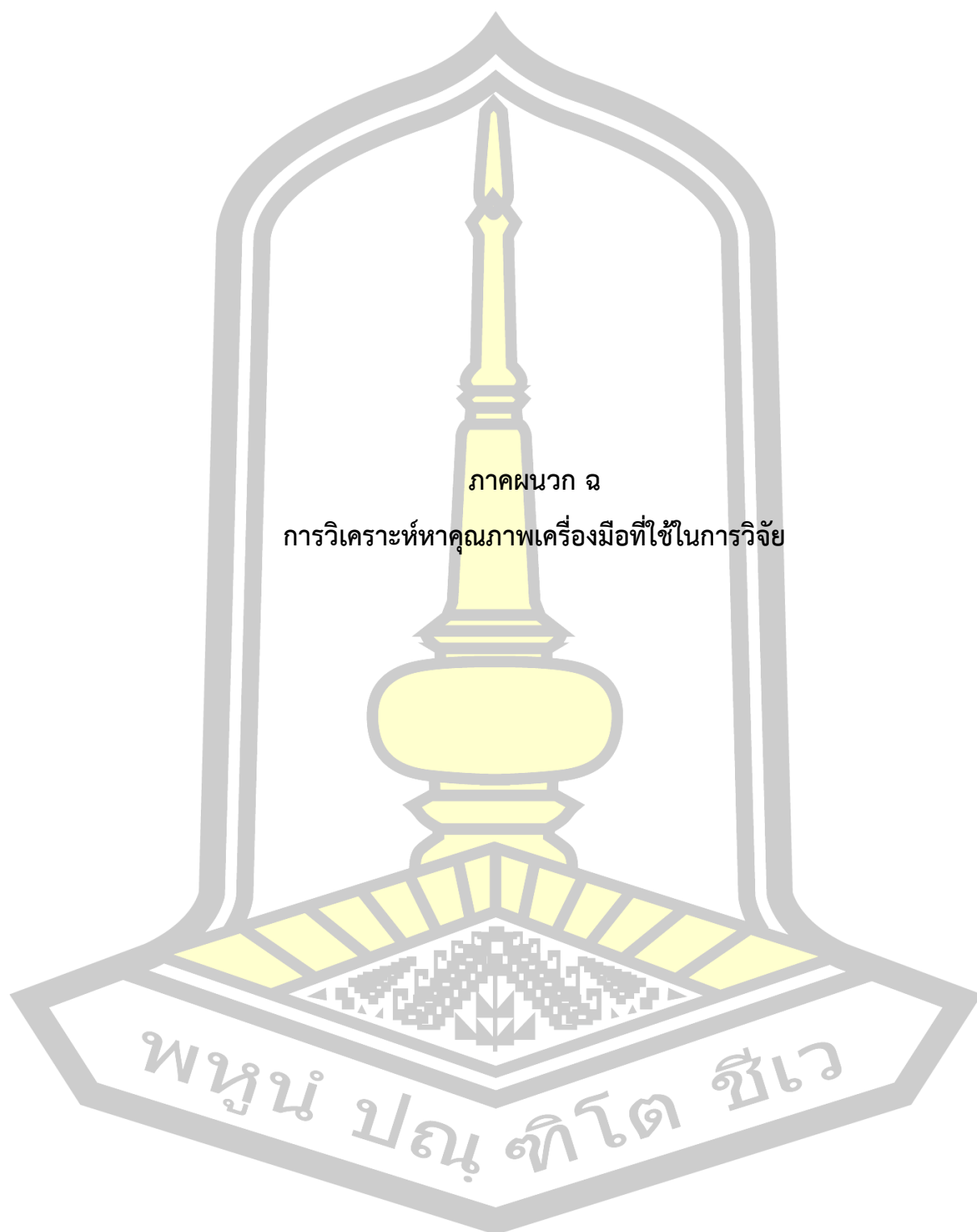
| ข้อความ | \bar{x} | S.D. | ระดับความเหมาะสม |
|--|-------------|-------------|------------------|
| 4.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม | 4.77 | 0.12 | มากที่สุด |
| 4.7 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 4.52 | 0.19 | มากที่สุด |
| 4.8 เหมาะสมกับเวลาที่สอน | 4.37 | 0.12 | มาก |
| เฉลี่ยรวม | 4.59 | 0.15 | มากที่สุด |
| 5. สื่อและแหล่งเรียนรู้ | | | |
| 5.1 สอดคล้องกับเนื้อหา | 4.91 | 0.12 | มากที่สุด |
| 5.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.83 | 0.11 | มากที่สุด |
| 5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้ | 4.54 | 0.14 | มากที่สุด |
| 5.4 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน | 4.71 | 0.16 | มากที่สุด |
| 5.5 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 4.57 | 0.24 | มากที่สุด |
| เฉลี่ยรวม | 4.71 | 0.15 | มากที่สุด |
| 6. การวัดและประเมินผล | | | |
| 6.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ | 4.77 | 0.12 | มากที่สุด |
| 6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.89 | 0.06 | มากที่สุด |
| 6.3 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม | 4.74 | 0.11 | มากที่สุด |
| 6.4 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน | 4.54 | 0.21 | มากที่สุด |
| เฉลี่ยรวม | 4.74 | 0.12 | มากที่สุด |



| รายการทดสอบวัดทักษะ | รายละเอียดการพิจารณา | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | ผลการทดสอบวัดทักษะ |
|------------------------|--|--------------|---|---|---|---|-----|--------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| | 4. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| ทักษะการเดาะด้วยหน้าขา | 1. แบบทดสอบวัดทักษะตรงตามวัตถุประสงค์ของการทดสอบวัดทักษะ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| | 2. รูปแบบการทดสอบวัดทักษะมีความเหมาะสม | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| | 3. ขั้นตอนในการทดสอบวัดทักษะและระเบียบการทดสอบวัดทักษะมีความชัดเจน | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| | 4. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| ทักษะการเดาะด้วยศีรษะ | 1. แบบทดสอบวัดทักษะตรงตามวัตถุประสงค์ของการทดสอบวัดทักษะ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| | 2. รูปแบบการทดสอบวัดทักษะมีความเหมาะสม | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| | 3. ขั้นตอนในการทดสอบวัดทักษะและระเบียบการทดสอบวัดทักษะมีความชัดเจน | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |
| | 4. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | เห็นด้วย |

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างค่าความเชื่อมั่นกับแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ

| ที่ | แบบทดสอบวัดทักษะกีฬาเซปักตะกร้อ | ค่าความเชื่อมั่น |
|-----|---|------------------|
| 1 | แบบทดสอบวัดทักษะการยืดเหยียดกล้ามเนื้อสำหรับกีฬาเซปักตะกร้อ | 0.93 |
| 2 | แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยข้างเท้าด้านใน | 0.90 |
| 3 | แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยหลังเท้า | 0.91 |
| 4 | แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยหน้าขา | 0.90 |
| 5 | แบบทดสอบวัดทักษะการเดาะด้วยศีรษะ | 0.92 |



ภาคผนวก ฉ

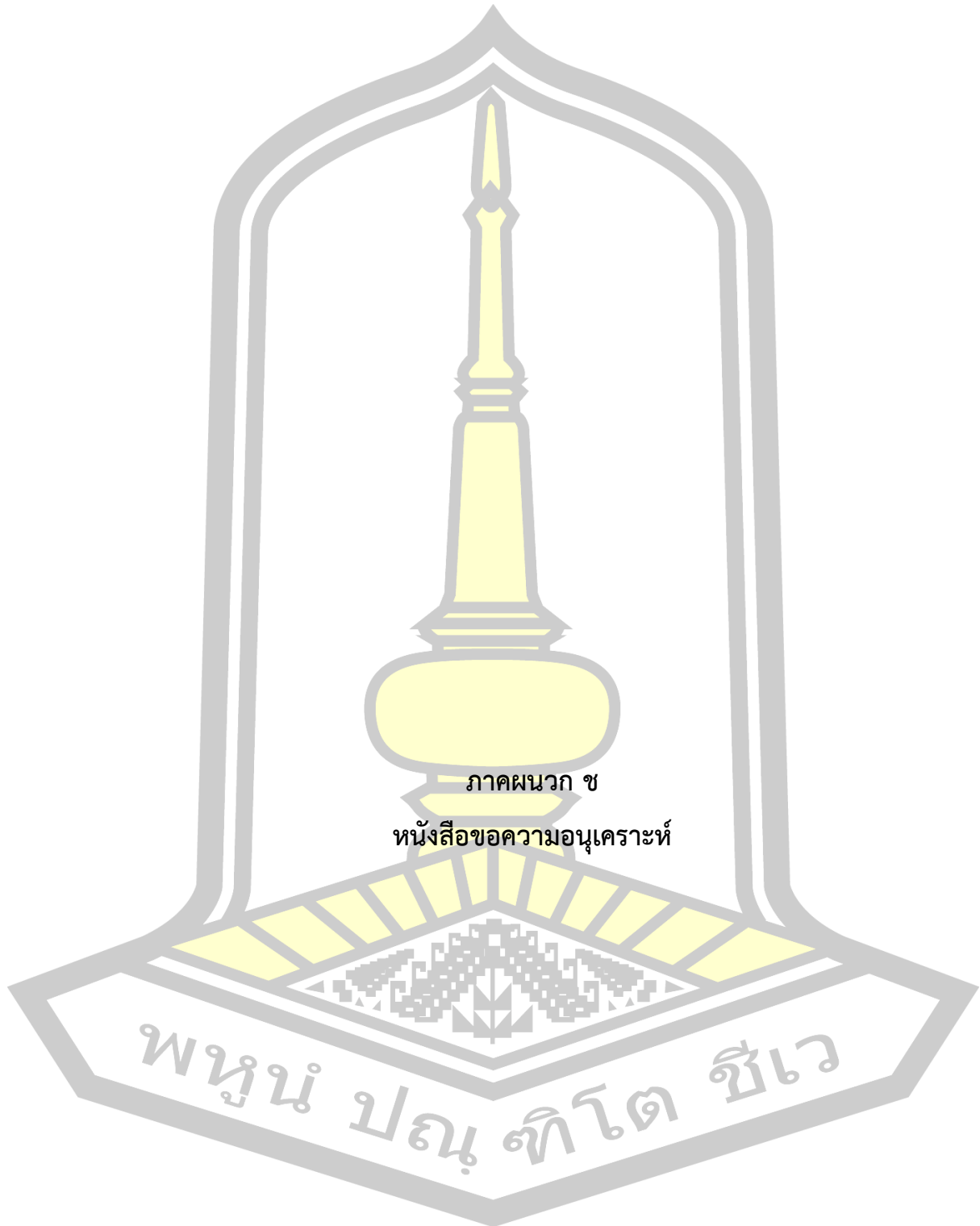
การวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

พหุ ประจักษ์ ชิต

ตาราง ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม (IOC) ของความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

| ข้อที่ | ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ | | | | | รวม | IOC | แปลผล |
|--------|----------------------------|---------|---------|---------|---------|-----|------|--------|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | | |
| ข้อ 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 3 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 4 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 5 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 9 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 10 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 11 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 12 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 15 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 16 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 17 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
| ข้อ 18 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ข้อ 19 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | 0.60 | ใช้ได้ |

| | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|------|--------|
| ข้อ 20 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.80 | ใช้ได้ |
|--------|---|---|---|---|---|---|------|--------|





ที่ อว 0605.5(2)/ว3035

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

11 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางรัชณี บุญตรา

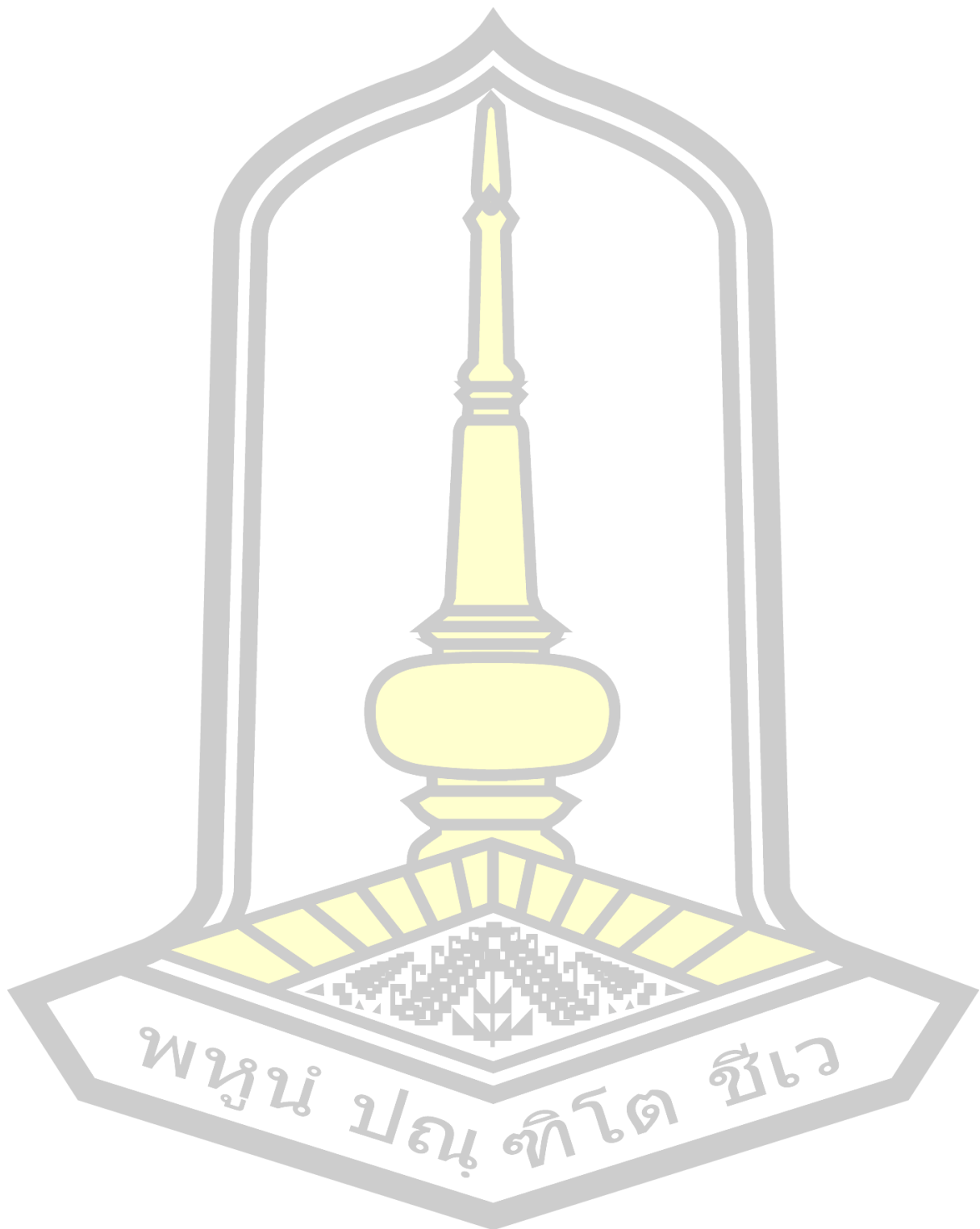
ด้วย นายปรมินทร์ อินทจำปา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดา ธาตาดำรงศักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0652624317





ที่ อว 0605.5(2)/ว3035

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

11 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอบขออนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายภณ สาลี

ด้วย นายปรมินทร์ อินทจำปา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณูดา ธาดานัฐภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิตินจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0652624317

บ ษ ปณู ฑี ๓๓



ที่ อว 0605.5(2)/ว3035

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

11 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอบขออนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายสืบพงษ์ วิชัยผิน

ด้วย นายปรมินทร์ อินทจำปา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณูดา ธาดานัฐภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0652624317

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



ที่ อว 0605.5(2)/ว3035

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

11 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอบขออนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายชัยวัฒน์ อันปัญญา

ด้วย นายปรมินทร์ อินทจำปา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณูดา ธาดานัฐภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิตินจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0652624317

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



ที่ อว 0605.5(2)/ว3035

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

11 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นายศิริธันย์ บุญพา

ด้วย นายปรมินทร์ อินทจำปา นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อส่งเสริมทักษะกีฬาเซปักตะกร้อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาดา ฮาดามันธุ์ภักดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0652624317

บุญ ฑี ๓๒

ประวัติผู้เขียน

| | |
|----------------------|--|
| ชื่อ | นายปรมินทร์ อินทจำปา |
| วันเกิด | 27 เมษายน 2541 |
| สถานที่เกิด | อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ |
| สถานที่อยู่ปัจจุบัน | บ้านเลขที่ 153 หมู่ที่ 7 ตำบลช่องสามหมอ อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ |
| ตำแหน่งหน้าที่การงาน | - |
| สถานที่ทำงานปัจจุบัน | - |
| ประวัติการศึกษา | พ.ศ. 2564 ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิทยาศาสตรการกีฬามหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2566 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |

พูนุ์ ปณุ์ ทิโต ชีเว



พหุณฺ์ ปณฺุ ทิตฺโต ชีเว