



ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT
USING COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUES ON THE DESIRABLE
CHARACTERISTICS
OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

สมโนทัย บ่วงเพชร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT
USING COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUES ON THE DESIRABLE
CHARACTERISTICS
OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF EDUCATION (Health Education & Physical Education)
Faculty of Physical Education Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ
ที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ของ

สมโนทัย บ่วงเพชร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(อาจารย์ ดร.พิมพา ม่วงศิริธรรม)

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ อินทร์ธมยา)

ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนันทา ศรีศิริ)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์)

ชื่อเรื่อง	ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
ผู้วิจัย	ชนินทัย บ่วงเพ็ชร
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. พิมพ์ ม่วงศิริธรรม

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 54 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจง แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 18 คน กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มและกลุ่มควบคุม ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 85.50 และ 84.20 และแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสิทธิพงษ์ ปานนาค มีความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.98 มีค่าอำนาจจำแนกทุกด้านอยู่ระหว่าง 0.76-0.96 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว และการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของดูกี สรุปผลการวิจัยพบว่า 1. กลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลังการทดลอง แตกต่างกับก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2. หลังการทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์แตกต่างกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มมีการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเพิ่มขึ้น และมีแนวโน้มที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนที่มีความหลากหลายใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับผู้เรียนได้

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้พลศึกษา, เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ, คุณลักษณะอันพึงประสงค์

Title	EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING COOPERATIVE LEARNING TECHNIQUES ON THE DESIRABLE CHARACTERISTICS OF LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS
Author	KHANTHAI BONGPHAS
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Dr. Pimpa Moungsirithum

The purposes of this research study are to study and to compare the effects of physical education learning management using cooperative learning with the TGT and STAD on the desirable characteristics of junior high school students. The samples included fifty-four junior high school students at Chayanukit Phitthayakhom School. The samples were divided into three groups, with eighteen students in each group. The first experimental group used cooperative learning and employed the TGT technique. The second experimental group had cooperative learning by using the STAD technique. The control group had traditional learning management by using normal teachers' manuals. The data collection tools and the physical education plans using the TGT and STAD techniques had a content validity of 85.50 and 84.20. The desirable characteristic evaluation form for physical education used the Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 of Sitthipong Pannak which had an overall confidence equal to 0.98, and had the discrimination powers equal to a mean of 0.76 – 0.96. The data were analyzed in terms of the mean, t-test and f-test. The differences were compared with the turkey test with the significance level 0.5. The results of the research shows that : 1.The first experimental group used cooperative learning that utilized TGT techniques. The second experimental group employed cooperative learning using the STAD technique and the third group was the control group which was taught with a traditional structure. The results showed that the desirable characteristic scores before and after the experiment were significantly different with a .05 level of significance. 2. According to the internal comparisons of the first experimental group and the second experimental group and the control group; the desirable characteristic scores before and after the experiment after eight weeks were significantly different at the significance level of .05 As the results it shows that learning Physical Education by using participation in class, emphasis on game that includes competing each other as a team, and also engaged with the desirable characteristics of junior high school students in order to being able to adapt in different kind of situation in other subjects as well.

Keyword : Desirable characteristics, Physical education learning management, Cooperative learning techniques

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจาก อาจารย์ ดร.พิมพ์มา ม่วงศิริธรรม ประธานคณะกรรมการควบคุม (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก) และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนันทา ศรีศิริ (อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม) เป็นอย่างสูง ขอกราบขอพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมบูรณ์ อินทร์ธมยา ประธานสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ กรรมการ ที่ได้กรุณาให้ คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทำให้ปริญญานิพนธ์ ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ใน โอกาสนี้

ขอกราบขอพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไวพจน์ จันทรเสม ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ โพธิ์ศรีสูง และผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิสรรค์ รักดีวงศ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบูรณ์ อินทร์ธมยา อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ใน การวัด ที่กรุณา ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ อีกทั้งคุณอาจารย์ภาควิชาพลศึกษาทุกท่านที่ได้กรุณาประสิทธิประสาท ความรู้ทักษะและประสบการณ์แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษา

ขอขอบคุณนางสาวสายชล บุตรเสนห์ ผู้อำนวยการโรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม จังหวัด ชัยนาท และนักเรียนในการทดลองที่ให้ความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำให้ปริญญานิพนธ์ ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายขอกราบขอพระคุณบิดามารดาที่อบรมเลี้ยงดูและให้กำลังใจ รวมทั้งยังให้การ สนับสนุนด้านทุนการศึกษาแก่ผู้วิจัยตลอดมา ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สมโนทัย บ่วงเพชร

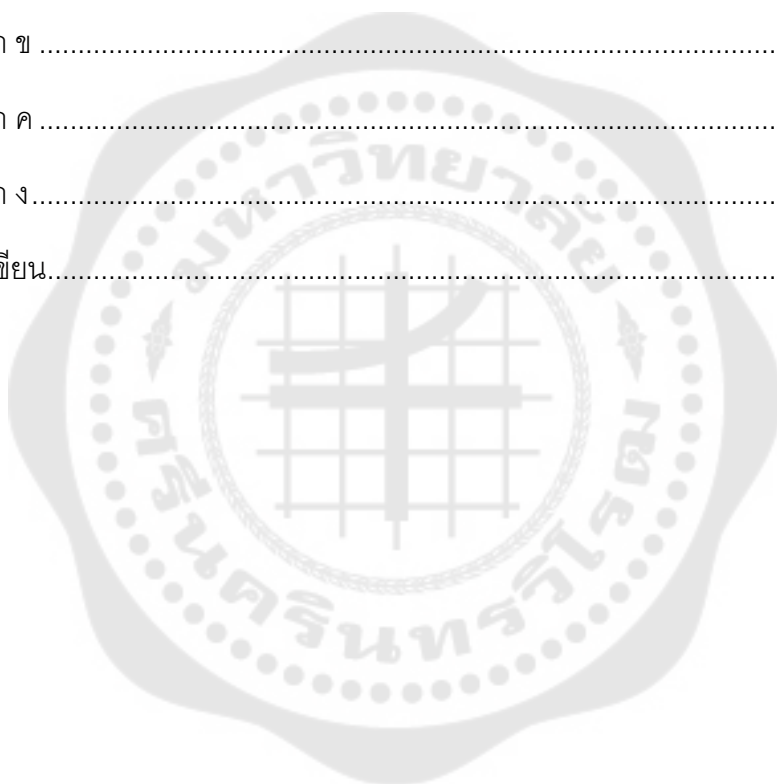
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	5
ตัวแปรที่ศึกษา	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สมมติฐานของการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวิชา พลศึกษา	9
1.1 วิสัยทัศน์.....	9
1.2 หลักการ	9

1.3 จุดมุ่งหมาย	10
1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน.....	10
1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์	11
1.6 การจัดการเรียนรู้.....	12
1.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้	14
1.8 หลักสูตรพลศึกษา.....	17
2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	22
2.1 ความหมายของการเรียนรู้.....	22
2.2 การจัดการเรียนรู้.....	23
2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	26
2.4 จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา.....	28
2.5 การจัดการเรียนรู้พลศึกษา	30
3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Management).....	49
3.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ.....	49
3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	51
3.3 โครงสร้างและองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	56
3.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	58
3.5 บทบาทหน้าที่ของครูและบทบาทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	60
3.6 รูปแบบการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT และ STAD	61
4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์	64
4.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	66
4.2 ความหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์	66
4.3 การวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	69

4.4 การรายงานผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	74
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	76
5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ	76
5.2 งานวิจัยในประเทศ	78
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	91
แบบแผนการทดลอง	91
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	92
ประชากร	92
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง	92
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	93
การเก็บรวบรวมข้อมูล	97
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	97
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	99
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	99
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	99
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	110
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	110
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	111
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	111
การเก็บรวบรวมข้อมูล	112
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	113
สรุปผล.....	113
อภิปรายผล	115

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย.....	120
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งนี้.....	120
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป	120
บรรณานุกรม	122
ภาคผนวก.....	127
ภาคผนวก ก	128
ภาคผนวก ข	147
ภาคผนวก ค	167
ภาคผนวก ง.....	171
ประวัติผู้เขียน.....	182



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1	แบบแผนการทดลอง.....	91
ตาราง 2	จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	92
ตาราง 3	คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ระหว่าง ก่อนการทดลองกับ หลังการทดลองจำแนกตามรายด้านและโดยรวม	99
ตาราง 4	คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ระหว่าง ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง จำแนกตามรายด้านและโดยรวม	101
ตาราง 5	คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลองจำแนกตามรายด้านและโดยรวม	102
ตาราง 6	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ก่อนการทดลองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุม ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ (n=54)	103
ตาราง 7	ผลการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=54)	104
ตาราง 8	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยเทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ เป็นรายด้าน (n=54)	104

ตาราง 9 ผลการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเป็นรายด้าน โดย วิธีของตุ๊กกี (n=54)	106
--	-----



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนในการเตรียมการก่อนจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	40
ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนด้วยเทคนิคแบบเน้น การ แข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนด้วยเทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่ม ควบคุมที่เรียนแบบปกติ (n=54).....	109



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่มุ่งให้ ความสำคัญกับผลการเรียนรู้ของผู้เรียน สู่แนวคิดการจัดการเรียนรู้ใหม่ที่ยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด การจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดกระบวนการเรียนรู้ควรจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมโลก ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและกระแสโลกาภิวัตน์ทำให้ประเทศต่าง ๆ ต้องเผชิญกับสภาวะการแข่งขันสูงและต้องเร่งพัฒนาคนในชาติให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพเพื่อให้สามารถรับมือกับสิ่งท้าทายดังกล่าวได้ ด้วยเหตุนี้นานาประเทศรวมทั้งประเทศไทยจึงต้องเร่งปฏิรูปการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการหล่อหลอมเยาวชนให้เติบโตขึ้นเป็นบุคคลที่มีศักยภาพ ทั้งนี้ปัจจัยหลักประการหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษาคือการพัฒนาคุณภาพครูซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนให้การปฏิรูปข้างต้นประสบความสำเร็จตรงกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ที่ได้ กล่าวถึง การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมและเทคโนโลยีก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของบุคคลทำให้เกิดความยุ่งยากซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการศึกษาเพื่อสร้างคนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพพร้อมที่จะแข่งขัน และร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในโลก (กระทรวงศึกษาธิการ . 2545, น.1)

ปัจจุบันเยาวชนมีพฤติกรรมทางด้านทักษะสังคมน้อยเกินไปทำให้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนน้อยลง ซึ่งจากการสังเกตพบว่าพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ไม่พึงประสงค์ได้แก่ ไม่เคารพเชื่อฟังครู ขาดความสามัคคี ประจบประแจง ไม่มีความรับผิดชอบ การนำอุปกรณ์กีฬาของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง กล่าวคำเท็จกับผู้อื่น ไม่ตรงต่อเวลาในการเรียน ไม่ขออนุญาตออกจากชั้นเรียน แต่งชุดพลศึกษาไม่เรียบร้อย ใช้โทรศัพท์หรือฟังเพลงขณะเรียน ไม่ตั้งใจปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน ไม่รักษาอุปกรณ์กีฬาของโรงเรียน ไม่ปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ไม่มีน้ำใจนักกีฬาขาดความรับผิดชอบในการทำงาน ไม่อดทน ไม่พยายาม

แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนใช้ภาษาไทยในการสื่อสารไม่เหมาะสม เช่น ไม่กล่าวคำขอบคุณ หรือ คำขอโทษต่อผู้อื่น พูดจาไม่สุภาพ ไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกับผู้อื่น เป็นต้น

สำหรับการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นับเป็นหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต ซึ่งในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก คุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ข้อนี้ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. 2553) ซึ่งตรงกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 กำหนดไว้ในมาตรฐานการศึกษาของชาติมาตรฐานที่ 1 คุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์ทั้งในฐานะพลเมืองและพลโลก โดยคนไทยต้องเป็นคนเก่ง คนดีและมีความสุข ตัวบ่งชี้คือ มีกำลังกาย กำลังใจที่สมบูรณ์มีความรู้และทักษะที่จำเป็นและเพียงพอในการดำรงชีวิต และการพัฒนาสังคม ทักษะการเรียนรู้และการปรับตัว ทักษะทางสังคม คุณธรรม จิตสาธารณะและจิตสำนึกในความเป็นพลเมือง ไทยและพลโลก โดยมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนรวมถึงการรู้จักรักษาประโยชน์ส่วนรวม และของประเทศชาติ(กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2545) เมื่อพิจารณาถึงงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า มีการศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ในภาพรวม โดยระเบียบวิธีการวิจัยรูปแบบเดียวศึกษากับนักเรียนกลุ่มเดียวไม่ได้ศึกษากับ

ในลักษณะเชิงคุณภาพกับผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงวุฒิ (อนงค์ จันใด. 2550) บางงานวิจัยใช้วิธีการเลือกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ มาเพียงด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้เป็นการศึกษาที่ครบทั้ง 8 ด้าน (สุมาลี วงศ์ษา. 2550; ธนภัทร จันทรสว่าง. 2552) หรือบางงานวิจัยจะเป็นการศึกษาในลักษณะที่เชื่อมโยงกับการทำโครงการการจัดการเรียนการสอนเพียงวิชาใดวิชาหนึ่ง การพัฒนาความสามารถด้านใดด้านหนึ่ง (สิทธิพงษ์ ปานนาค, 2556)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือการเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3-6 คนช่วยกันเรียนรู้ เพื่อสู่เป้าหมายของกลุ่ม นักการศึกษาคนสำคัญที่เผยแพร่แนวคิดของการเรียนรู้แบบนี้คือ สลาบิน (Slavin) เดวิด จอห์นสัน (David Johnson) และโรเจอร์ จอห์นสัน (Roger Johnson) ซึ่งได้กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไปเรามักจะไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนส่วนใหญ่เรามักจะมุ่งไปที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนหรือระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนเป็นมิติที่มักจะถูกละเลยหรือมองข้ามไป ทั้งที่มีผลการวิจัยที่ชี้ว่าความรู้สึกของผู้เรียนต่อตนเอง ต่อโรงเรียน ต่อครูและเพื่อนร่วมชั้นมีผลต่อการเรียนรู้มาก (Johnson and Johnson .1994.31-32) การเรียนการสอนแบบร่วมมือมีความจำเป็นต่อการทำงานเป็นทีมและเชื่อมโยงกับการควบคุมจำนวนของนักเรียนในกลุ่มเสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านสังคมต่าง ๆ ความรู้ด้านวิชาการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นให้กับผู้เรียนด้วย และสอดคล้องกับ ทิศนา ขมณี (2550, น.98) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความรู้สึกที่ดีทั้งต่อตนเอง ต่อโรงเรียน ต่อครูและเพื่อนร่วมชั้นที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งจากคุณลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือดังกล่าว โดยเฉพาะในเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Teams-Games Tournament :TGT) และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (Student Teams-Achievement Division : STAD) ที่มีรูปแบบการจัดกิจกรรมใกล้เคียงกัน ซานติเอโก แวนโด ลาซาโร, เบนนิโต ลีออน เดล บาร์โค (Santiago Mendo-Lazaro, Benito Leon-del-Barco. 2018. บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันผ่านการทำงานเป็นทีมในวิชาพลศึกษาที่มีต่อทักษะทางด้านสังคมและทัศนคติต่าง ๆ ของผู้เรียนพบว่าการสอนแบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนมี มีทักษะทางด้านสังคมดี มีทัศนคติเชิงบวก และชอบการทำงานเป็นทีม สามารถพัฒนาคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนได้สูงขึ้น และมากกว่าการเรียนพลศึกษาแบบปกติ แมเรียสโกดส์ และอีฟโมเพียมาโกซิอุส (Marios Goudes & Evmorfia Magotsiou.2019.บทคัดย่อ) ที่ศึกษาเรื่องการเรียนรู้แบบร่วมมือหลายรูปแบบ เช่น การจัดเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นแข่งขันระหว่างกลุ่มและร่วมมือ

แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ทุกคนในกลุ่มจะต้องรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเพื่อผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มเป็นสำคัญ การเรียนการสอนแบบร่วมมือจะเน้นให้ผู้เรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่นในสังคมและรู้จักรับผิดชอบในหน้าที่ของตนร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และจัดให้มีการเรียนการสอนในโรงเรียนโดยให้โรงเรียนที่มีความพร้อมของกระทรวงศึกษาธิการ นำหลักสูตรไปปรับใช้เริ่มต้นตั้งแต่ปีการศึกษา 2552 ในโรงเรียนนำร่องทั่วประเทศและในปีการศึกษา 2555 เป็นต้นไป ให้ทุกโรงเรียนมีการนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ไปปรับใช้ตามบริบทและจุดเน้นของสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้จึงต้องส่งเสริมให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรโดยเฉพาะทางด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่มีการกำหนดขึ้นในหลักสูตรประกอบกับผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการประเมินในแต่ละคุณลักษณะ ดังนั้นจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าจะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาพลศึกษาดีขึ้น และส่งผลต่อการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 คุณลักษณะ เพื่อให้ผู้เรียนนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันและใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข เนื่องจากผู้เรียนในปัจจุบัน มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมในด้านทักษะสังคมขาดความสัมพันธ์และไม่มีวินัยในการเรียน ผู้วิจัยในฐานะที่เป็นครูผู้สอนในวิชาพลศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มีความสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรของสถานศึกษา เพื่อที่จะได้นำรูปแบบการเรียนการสอนนี้ไปใช้ให้เหมาะสมกับสภาพของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจนำรูปแบบการสอนแบบร่วมมือนี้ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนที่มีสภาพใกล้เคียงกันได้อย่างถูกต้อง โดยผู้วิจัยหวังว่าการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาของครูพลศึกษาให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้นต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม กับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยจะทำให้ทราบผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อการประเมินลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะเป็นแนวทางการปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นอันจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน และยังเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนขนาดเล็กในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 8 โรงเรียน รวมจำนวน 1,294 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เรียนวิชาพลศึกษา โรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposely Selected) เป็นการเลือกกลุ่มที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเพื่อความเหมาะสมในการวิจัย โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดเล็กจำนวน 1 โรงเรียน ใน 8 โรงเรียน มาใช้ในการทดลอง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 และกลุ่มควบคุม ดังนี้ กลุ่มทดลองที่ 1 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กิจกรรมพลศึกษาเทเบิลเทนนิส กลุ่มทดลองที่ 2 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กิจกรรมพลศึกษากรีฑา และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กิจกรรมพลศึกษาบาสเกตบอล เป็นกลุ่มตัวอย่างรวมจำนวน 54 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

1.1 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Teams-Games Tournament : TGT)

1.2 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (Student Teams-Achievement Division : STAD)

1.3 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาพลศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนพลศึกษา โดยใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ และ 5) ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

2. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาที่จัดให้ผู้เรียนได้ร่วมมือและช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ ตามเป้าหมายที่กำหนดเพิ่มเติมให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาทั้ง 5 ขั้นตอนการสอน คือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ และ 5) ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ซึ่งในการจัดศึกษาวิจัยครั้งนี้ นำการจัด การเรียนรู้แบบร่วมมือ 2 แบบมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 ดังนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ประการ

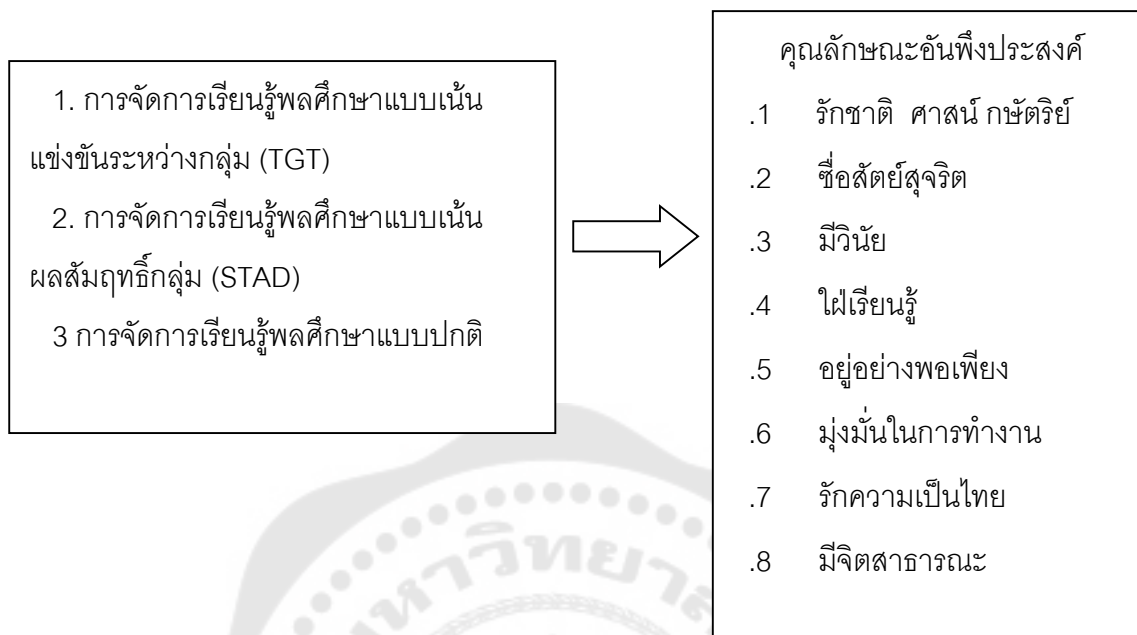
1. การสอน
2. การจัดทีม
3. การแข่งขัน การแข่งขันมักจัดในช่วงท้ายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียน
4. การยอมรับความสำเร็จของทีม

2.2 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (STAD) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งกำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ซึ่งประกอบด้วย นักเรียนที่เรียนเก่ง 1 คน นักเรียนที่เรียนปานกลาง 2 คน และนักเรียนที่เรียนอ่อน 1 คน ซึ่งมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นนำเสนอเนื้อหา
2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม โดยนักเรียนในกลุ่ม 4 คน
3. ขั้นทดสอบย่อย
4. คัดคะแนนความก้าวหน้าแต่ละคน และของกลุ่มย่อย
5. ชมเชย ยกย่อง บุคคลหรือกลุ่มที่ได้คะแนนสูง

3. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง นักเรียนที่กำลังเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) และการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (STAD) และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลอง

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (STAD) และการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ที่มีผลต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองแตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคแบบร่วมมือที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นหลักฐานในการวิจัยและการตั้งสมมุติฐานของการวิจัยในครั้งนี้จึงได้นำเสนอองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยตามลำดับต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

1.1 วิสัยทัศน์

1.2 หลักการ

1.3 จุดมุ่งหมาย

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.6 การจัดการเรียนรู้

1.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1.8 หลักสูตรพลศึกษา

2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

2.1 ความหมายของการเรียนรู้

2.2 การจัดการเรียนรู้

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

2.4 จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา

2.5 การสอนพลศึกษา

3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.3 โครงสร้างและองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.5 บทบาทหน้าที่ของครูและบทบาทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ

ร่วมมือ

3.6 รูปแบบการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT และ STAD

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4.2 ความหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.3 การวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.4 การรายงานผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวิชา พลศึกษา

1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ เป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพ และ การศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และ พัฒนานตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติมีจุดหมายและ มาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และ คุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษา อย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมใน การจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้เวลาและ การจัดการเรียนรู้

5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

1.3 จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพจึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร คือความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
2. ความสามารถในการคิด คือความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ

เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา คือความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต คือความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสมการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี คือความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

ถ้านักเรียนมีสมรรถนะสำคัญทั้ง 5 ประการ ที่ดีจะส่งผลต่อการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และโดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และพลศึกษา ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีสมรรถนะทั้ง 5 ประการ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนพลศึกษาได้อย่างมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญที่ดีก็จะส่งผลดีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามมา

1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย

4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาก็สามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเองได้ แต่สำหรับในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเกี่ยวกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ สติพิพจน์ ปานนาค (2556) ซึ่งมีรายละเอียดการวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่ครอบคลุมทั้ง 8 ด้าน

1.6 การจัดการเรียนรู้

ผู้สอนต้องพยายามจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่างๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน ดังนี้

1. หลักการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดเชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนากายทางสมองเน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้และคุณธรรม

2. กระบวนการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัยกระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึงพิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

4. บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาท ดังนี้

4.1 บทบาทของผู้สอน

4.1.1 ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลแล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน

4.1.2 กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ด้านความรู้และทักษะกระบวนการที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1.3 ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย

4.1.4 จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้

4.1.5 จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

4.1.6 ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายเหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน

4.1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

4.2 บทบาทของผู้เรียน

4.2.1 กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง

4.2.2 เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อความรู้ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ

4.1.3 ลงมือปฏิบัติจริงสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ

4.1.4 มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู

4.1.5 ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.7 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนหลักการพื้นฐานสองประการ คือ การประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเพื่อตัดสินผลการเรียน ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ประสบผลสำเร็จนั้น ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาและประเมินตามตัวชี้วัดเพื่อให้บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้สะท้อนสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในทุกระดับไม่ว่าจะเป็นระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษาระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนโดยใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลและสารสนเทศที่แสดงพัฒนาการความก้าวหน้า และความสำเร็จทางการเรียนของผู้เรียนตลอดจนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและเรียนรู้อย่างเต็มตามศักยภาพ

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ ระดับชั้นเรียน ระดับสถานศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับชาติ มีรายละเอียด ดังนี้

1. การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการวัดและประเมินผลที่อยู่ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนดำเนินการเป็นปกติและสม่ำเสมอในการจัดการเรียนการสอน ใช้เทคนิคการประเมินอย่างหลากหลาย เช่น การซักถาม การสังเกต การตรวจการบ้าน การประเมินโครงงาน การประเมินชิ้นงาน/ ภาระงาน แฟ้มสะสมงาน การใช้แบบทดสอบ ฯลฯ โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินเองหรือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน ผู้ปกครองร่วมประเมิน ในกรณีที่ไม่มีผ่านตัวชี้วัดให้มีการสอนซ่อมเสริม

การประเมินระดับชั้นเรียนเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการความก้าวหน้าในการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือไม่ และมากน้อยเพียงใดมีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงและส่งเสริมในด้านใด นอกจากนี้ยังเป็นข้อมูลให้ผู้สอนใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนของตนด้วย ทั้งนี้โดยสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2. การประเมินระดับสถานศึกษาเป็นการประเมินที่สถานศึกษาดำเนินการเพื่อตัดสินผลการเรียนของผู้เรียนเป็นรายปี/รายภาค ผลการประเมินการอ่าน คณิตวิเคราะห์และเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการศึกษาของสถานศึกษาว่า ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายหรือไม่ ผู้เรียนมีจุดพัฒนาในด้านใด รวมทั้งสามารถนำผลการเรียนของผู้เรียนในสถานศึกษาเปรียบเทียบกับ

เกณฑ์ระดับชาติ ผลการประเมินระดับสถานศึกษาจะเป็นข้อมูลและสารสนเทศเพื่อการปรับปรุงนโยบาย หลักสูตร โครงการ หรือวิธีการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนเพื่อการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาตามแนวทางการประกันคุณภาพการศึกษาและการรายงานผลการจัดการศึกษาต่อคณะกรรมการสถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองและชุมชน

3. การประเมินระดับเขตพื้นที่การศึกษา เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับเขตพื้นที่การศึกษาตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของเขตพื้นที่การศึกษาตามภาวะความรับผิดชอบสามารถดำเนินการโดยประเมินคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนด้วยข้อสอบมาตรฐานที่จัดทำและดำเนินการโดยเขตพื้นที่การศึกษา หรือด้วยความร่วมมือกับหน่วยงานต้นสังกัดในการดำเนินการจัดสอบ นอกจากนี้ยังได้จากการตรวจสอบทบทวนข้อมูลจากการประเมินระดับสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษา

4. การประเมินระดับชาติ เป็นการประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถานศึกษาต้องจัดให้ผู้เรียนทุกคนที่เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เข้ารับการประเมินผลจากการประเมินให้เป็นข้อมูลในการเทียบเคียงคุณภาพการศึกษาในระดับต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาตลอดจนเป็นข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจในระดับนโยบายของประเทศ

ข้อมูลการประเมินในระดับต่างๆ ข้างต้นเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาในการตรวจสอบทบทวนพัฒนาคุณภาพผู้เรียน ถือเป็นภาวะความรับผิดชอบต่อสถานศึกษาที่จะต้องจัดระบบดูแลช่วยเหลือ ปรับปรุงแก้ไข ส่งเสริมสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพบนพื้นฐานความแตกต่างระหว่างบุคคลที่จำแนกตามสภาพปัญหาและความต้องการ ได้แก่ กลุ่มผู้เรียนทั่วไป กลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษ กลุ่มผู้เรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาด้านวินัยและพฤติกรรม กลุ่มผู้เรียนที่ปฏิเสธโรงเรียน กลุ่มผู้เรียนที่มีปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม กลุ่มพิการทางร่างกายและสติปัญญา เป็นต้น ข้อมูลจากการประเมินจึงเป็นหัวใจของสถานศึกษาในการดำเนินการช่วยเหลือผู้เรียนได้ทันทั่วถึง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาและประสบความสำเร็จในการเรียน

สถานศึกษาในฐานะผู้รับผิดชอบจัดการศึกษาจะต้องจัดทำระเบียบว่าด้วยการวัดและประเมินผลการเรียนของสถานศึกษาให้สอดคล้องและเป็นไปตามหลักเกณฑ์และแนวปฏิบัติ

ที่เป็นข้อกำหนดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายถือปฏิบัติร่วมกันเกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียน

1. การตัดสินการให้ระดับและการรายงานผลการเรียน

1.1 การตัดสินผลการเรียน

ในการตัดสินผลการเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ การอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนนั้น ผู้สอนต้องคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียนแต่ละคนเป็นหลัก และต้องเก็บข้อมูลของผู้เรียนทุกด้านอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องในแต่ละภาคเรียน รวมทั้งสอนซ่อมเสริมผู้เรียนให้พัฒนาจนเต็มตามศักยภาพ

ระดับมัธยมศึกษา

1. ตัดสินผลการเรียนเป็นรายวิชาผู้เรียนต้องมีเวลาเรียนตลอดภาคเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของเวลาเรียนทั้งหมดในรายวิชานั้น ๆ
2. ผู้เรียนต้องได้รับการประเมินทุกตัวชี้วัดและผ่านตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
3. ผู้เรียนต้องได้รับการตัดสินผลการเรียนทุกรายวิชา
4. ผู้เรียนต้องได้รับการประเมิน และมีผลการประเมินผ่านตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ในการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

2. เกณฑ์การจบการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดเกณฑ์กลางสำหรับการจบการศึกษาเป็น 3 ระดับ คือ ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

เกณฑ์การจบระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

- 2.1 ผู้เรียนเรียนรายวิชาพื้นฐานและเพิ่มเติมไม่เกิน 81 หน่วยกิต โดยเป็นรายวิชาพื้นฐาน 63 หน่วยกิต และรายวิชาเพิ่มเติมตามที่สถานศึกษากำหนด
- 2.2 ผู้เรียนต้องได้หน่วยกิต ตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 77 หน่วยกิต โดยเป็นรายวิชาพื้นฐาน 63 หน่วยกิต และรายวิชาเพิ่มเติมไม่น้อยกว่า 14 หน่วยกิต
- 2.3 ผู้เรียนมีผลการประเมิน การอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน ในระดับผ่าน เกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

2.4 ผู้เรียนมีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

2.5 ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนและมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

1.8 หลักสูตรพลศึกษา

พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา โดยระบุไว้ในสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล ประกอบด้วย

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ระดับชั้น ม.1

ตัวชี้วัดที่ 1: เพิ่มพูนความสามารถของตนตามหลักการเคลื่อนไหวที่ใช้ทักษะกลไกและทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬา

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: หลักการเพิ่มพูนความสามารถในการเคลื่อนไหวที่ใช้ทักษะกลไกและทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬา

ตัวชี้วัดที่ 2: เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลประเภทบุคคลและทีม โดยใช้ทักษะพื้นฐานตามชนิดกีฬา อย่างละ 1 ชนิด

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การเล่นกีฬาไทย และกีฬาสากลที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน บาสเกตบอล กระบี่ เทเบิลเทนนิส เทนนิส วอลเลย์

ตัวชี้วัดที่ 3: ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรมและนำหลักความรู้ที่ได้ไปเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การนำความรู้และหลักการของกิจกรรมนันทนาการไปใช้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่น

ระดับชั้น ม.2

ตัวชี้วัดที่ 1 : นำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเอง

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : การนำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะ กลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเองในการเล่นกีฬา

ตัวชี้วัดที่ 2 : เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและทีมได้ อย่างละ 1 ชนิด

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การเล่นกีฬาไทย กีฬาสากลตามชนิดกีฬา ที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน บาสเกตบอล กระบี่ เทนนิส ตระกร้อลอดบ่วง ฟุตซอล วอลเลย์บอล เทควันโด

ตัวชี้วัดที่ 3 : เปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผล ต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: ประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ ส่งผลต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดที่ 4 : ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรม และ นำความรู้และหลักการที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การนำประสบการณ์จากการร่วมกิจกรรม นันทนาการไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ระดับชั้น ม.3

ตัวชี้วัดที่ 1 : เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลได้อย่างละ 1 ชนิดโดยใช้เทคนิค ที่เหมาะสมกับตนเองและทีม

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: เทคนิคและวิธีการเล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน วอลเลย์บอล แอนด์บอล บาสเกตบอล ดาบสองมือ เทนนิส ตระกร้อข้ามตาข่าย ฟุตบอล

ตัวชี้วัดที่ 2 : นำหลักการ ความรู้และทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬาไปใช้สร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่องเป็นระบบ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การนำหลักการ ความรู้ ทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม การเล่นกีฬาไปใช้เป็นระบบสร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่อง

ตัวชี้วัดที่ 3 : ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรมและนำหลัก ความรู้วิธีการไปขยายผลการเรียนรู้ให้กับผู้อื่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การจัดกิจกรรมนันทนาการแก่ผู้อื่น

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

ระดับชั้น ม.1

ตัวชี้วัดที่ 1 : อธิบายความสำคัญของการเล่นกีฬาจนเป็นวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: ความสำคัญของการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาจนเป็นวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

ตัวชี้วัดที่ 2 : ออกกำลังกายและเลือกเข้าร่วมเล่นกีฬาตามความถนัด ความสนใจอย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้งมีการประเมินการเล่นของตนและผู้อื่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การออกกำลังกาย เช่น กายบริหารแบบต่าง ๆ เต้นแอโรบิค โยคะ รำมวยจีน การเล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและทีม การประเมินการเล่นกีฬาของตนเองและผู้อื่น

ตัวชี้วัดที่ 3 : ปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงตามชนิดกีฬาที่เลือกเล่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: กฎ กติกาการเล่นเกมและการแข่งขันกีฬาที่เลือกเล่น

ตัวชี้วัดที่ 4 : วางแผนการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือก และนำไปใช้ในการเล่นอย่างเป็นระบบ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: รูปแบบวิธีการรุก และป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือก

ตัวชี้วัดที่ 5 : ร่วมมือในการเล่นกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างสนุกสนาน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การเล่นการแข่งขันกีฬา และการทำงานเป็นทีม

ตัวชี้วัดที่ 6 : วิเคราะห์ เปรียบเทียบ และยอมรับความแตกต่างระหว่างวิธีการเล่นกีฬาของตนเองกับผู้อื่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การยอมรับความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเล่นกีฬา

ระดับชั้น ม.2

ตัวชี้วัดที่ 2 : เลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายเล่นกีฬาตามความถนัดและความสนใจพร้อมทั้งวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาไทย กีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา

ตัวชี้วัดที่ 3 : มีวินัยปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นกีฬาที่เลือก

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: วินัยในการฝึกและการเล่นกีฬาตามกฎ กติกา และข้อตกลง

ตัวชี้วัดที่ 4 : วางแผนการลูกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือกและนำไปใช้ในการเล่นอย่างเหมาะสมกับทีม

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: รูปแบบ วิธีการลูก และป้องกันในการเล่นกีฬาเป็นทีม ประโยชน์ของการเล่นและการทำงานเป็นทีม หลักการให้ความร่วมมือในการเล่น การแข่งขันกีฬา และการทำงานเป็นทีม

ตัวชี้วัดที่ 5 : นำผลในการปฏิบัติในการเล่นกีฬามาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมกับตนเองด้วยความมุ่งมั่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การพัฒนาวิธีเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเอง การเลือกวิธีเล่น การแก้ไขข้อบกพร่อง การเพิ่มทักษะ การสร้างแรงจูงใจและการสร้างความมุ่งมั่นในการเล่นและแข่งขันกีฬา

ระดับชั้น ม.3

ตัวชี้วัดที่ 1 : มีมารยาทในการเล่นและดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: มารยาทในการเล่นและดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา

ตัวชี้วัดที่ 2 : ออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ และนำแนวคิดหลักการจากการเล่น ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนด้วยความภาคภูมิใจ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การออกกำลังกายและเล่นกีฬาประเภทบุคคลและประเภททีม การนำประสบการณ์ แนวคิดจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 3 : ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา และข้อตกลงในการเล่นตามชนิดกีฬาที่เลือก และแนวคิดที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนในสังคม

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : กฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นกีฬาที่เลือกเล่นการประยุกต์ประสบการณ์ปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นกีฬาไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนไปใช้ในสังคม

ตัวชี้วัดที่ 4 : จำแนกกฎวิธีการรุก การป้องกัน และใช้ในการเล่นกีฬาที่เลือกและตัดสินใจเลือกวิธีที่เหมาะสมกับทีมไปใช้ได้ตามสถานการณ์ของการเล่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : วิธีการประยุกต์ใช้กฎวิธีการรุก การป้องกันในการเล่นกีฬาได้ตามสถานการณ์ของการเล่น

ตัวชี้วัดที่ 5 : เสนอผลการพัฒนาสุขภาพตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นประจำ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: การพัฒนาสุขภาพตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นประจำ

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพ และการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ระดับชั้น ม.1

ตัวชี้วัดที่ 4 : สร้างเสริมและปรับปรุงสมรรถภาพทางกายตามผลการทดสอบ

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: วิธีทดสอบสมรรถภาพทางกาย วิธีการสร้างเสริมและปรับปรุงสมรรถภาพทางกายตามผลการทดสอบ

ระดับชั้น ม.2

ตัวชี้วัดที่ 7 : พัฒนาสมรรถภาพทางกายตนเองให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

สาระการเรียนรู้แกนกลาง: เกณฑ์สมรรถภาพทางกาย การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย

ระดับชั้น ม.3

ตัวชี้วัดที่ 5 : ทดสอบสมรรถภาพทางกายและพัฒนาได้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

สาระการเรียนรู้แกนกลาง : การทดสอบสมรรถภาพทางกายแบบต่างๆ และการพัฒนาสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ในการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ดังนั้นสาระการเรียนรู้ มาตรฐานตัวชี้วัด วิธีการวัดและประเมินผลจึงใช้เกณฑ์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

2.1 ความหมายของการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกระบวนการหนึ่ง ซึ่งมีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปในทิศทางที่ต้องการ มีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลายซึ่ง อารี พันธุ์มณี (2544.85-90) ได้รวบรวมไว้ดังนี้

คิม เบิล และ การ์เมซี (Kimble and Garmezy) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร โดยเป็นผลมาจากการฝึกฝนเมื่อได้รับการเสริมแรง มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติที่เรียกว่าปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex)

ฮิลการ์ดและเบาวเวอร์ (Hilgard and Bower) กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์ แต่มิใช่ผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

ครอนบาค (Cronbach) สรุปว่า การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา

ชาติชาย พิทักษ์ธนาคม (2544.145) กล่าวว่า การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการ (Process) ที่อินทรีย์มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปอย่างถาวรหรือค่อนข้างถาวร อันเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด และผลของการเรียนรู้จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะ (Skill) และด้านความรู้สึก (Affective)

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2544, น.71) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้ว่า เป็นกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมอันเนื่องมาจากระบบการรับรู้หรือมาจากการฝึกหัด ซึ่งพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงนี้จะเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร และเป็นผลมาจากการฝึกหัดเท่านั้น การเปลี่ยนแปลงใด ๆ มีผลมาจากการใช้ยา หรือสิ่งเสพติด หรือวุฒิภาวะ (Maturity) เราไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้

ชาญชัย อาจิณสมจาร (2547, น.26) การเรียนรู้ คือ การพัฒนา (Learning is Developmental) ในขณะที่เกิดบุคคลเจริญงอกงามและพัฒนา เขาได้รับความรู้ ความเคยชิน และทักษะชนิดต่าง ๆ ซึ่งอาจจำเป็นต่อการปรับตัวของเขาในระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ ของพัฒนาการ สิ่งเหล่านี้ขึ้นอยู่กับสมรรถนะระดับวุฒิภาวะ และประสบการณ์เดิมของเขา

สรุปได้ว่าการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์ที่สืบเนื่องมาจากการได้รับแรงกระตุ้นทั้งจากประสบการณ์เดิมที่มีอยู่เดิม และจากประสบการณ์ที่ได้รับใหม่ ส่งผลให้อินทรีย์มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านความรู้สึกที่ค่อนข้างถาวร

2.2 การจัดการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนการสอน หรือ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นคำที่หลักสูตรปัจจุบันกำหนดใช้ เพราะต้องการเน้นที่ตัวนักเรียนเป็นสำคัญ เน้นที่บทบาทของนักเรียน แต่ผู้สอนก็ยังมีส่วนร่วมด้วยเช่นกัน คือเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ได้แก่ เป็นผู้ให้คำปรึกษา เป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนได้คิด เป็นผู้จัดระเบียบ เป็นผู้แนะนำและกำกับไม่ให้ออกนอกทางหรือหลงทาง (อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2550:น.71) ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงหมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การสอนที่กำหนดไว้

จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนากาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน
2. เพื่อสนองความสามารถ ความถนัด ความสนใจของนักเรียนทุกคน ซึ่งในแต่ละคนจะมีแตกต่างกัน
3. เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนการสอน ให้นักเรียนทุกคนมีความเพลิดเพลิน ไม่เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียน

4. เพื่อสนองเจตนารมณ์ของหลักสูตร ให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น เกิดทักษะกระบวนการให้เป็นคนเก่ง คนดี มีความสุขและมีความเป็นไทย

5. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเรียน
อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น.73-76) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร หลักสูตรปัจจุบันมีความมุ่งหวังให้นักเรียนเป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขบนพื้นฐานของความเป็นไทย สามารถคิดค้นคว้า แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นคนใฝ่รู้ใฝ่เรียน และรักการเรียนรู้ ผู้สอนจึงต้องสอนวิธีการคิด วิธีการทำ วิธีการแก้ปัญหา และสอนอย่างมีลำดับขั้นตอนที่มีประสิทธิภาพ จัดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ใช้วิธีสอนที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะตามที่หลักสูตรมุ่งหวัง ผู้สอนจึงต้องศึกษาหลักสูตรแล้วจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร

2. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การสอน กล่าวคือ ผู้สอนต้องพิจารณาว่าการสอนในครั้งนั้นมุ่งเน้นพฤติกรรมด้านใด เช่น เน้นด้านทักษะ ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะ

3. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องและเหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความสนใจของนักเรียน

4. จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหาวิชา เนื้อหาวิชามีหลายประเภท เช่น ประเภทข้อเท็จจริง การแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ ทักษะ เจตคติ และค่านิยม เนื้อหาวิชาแต่ละประเภทต้องอาศัยเทคนิควิธีสอนหรือการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกัน

5. จัดกิจกรรมให้มีลำดับขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างต่อเนื่องไม่สับสน และสามารถโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่เรียนได้การจัดลำดับขั้นตอนควรเริ่มจากง่ายไปยาก รูปธรรมไปนามธรรม ไกลตัวไปใกล้ตัว และส่วนรวมไปส่วนย่อย จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

6. จัดกิจกรรมให้น่าสนใจ โดยใช้สื่อการสอนที่เหมาะสม สื่อการสอนสามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่

6.1 สื่อบุคคลและของจริง หมายถึง ผู้สอน ผู้ช่วยสอน วิทยากรพิเศษ หรือของจริงต่าง ๆ เพื่อช่วยในการประกอบการสอน เป็นต้น

6.2 วัสดุและอุปกรณ์เครื่องฉาย เช่น ภาพยนตร์ แผ่นโปร่งใส สไลด์ फिल्म เป็นต้น

6.3 วัสดุและอุปกรณ์เครื่องเสียง เช่น วิทยุ เครื่องบันทึก เป็นต้น

6.4 สิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร รูปภาพ เป็นต้น

6.5 วัสดุที่ใช้แสดง เช่น แผนที่ ลูกโลก ของจำลองต่างๆ เป็นต้น

7. จัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่วนตัวความรู้เป็นผลพลอยได้จากการกระทำกิจกรรม ทั้งนี้เพราะระหว่างทำกิจกรรมนักเรียนจะได้รับผล คือ เกิดการพัฒนาตนเองทางการคิด การปฏิบัติ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน การวางแผนจัดการ และเทคนิควิธีการต่างๆ ที่เรียกว่า เรียนรู้วิธีการหาความรู้ (Learn how to Learn) ซึ่งมีคุณค่ามากกว่าตัวความรู้ ดังนั้นการสอนจึงต้องให้นักเรียนลงมือทำกิจกรรม

8. จัดกิจกรรมโดยใช้วิธีการที่ทำทลายความคิดความสามารถของนักเรียนฝึกฝนวิธีการแสวงหาความรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง จะทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่จะเรียนได้รับประโยชน์จากการเรียนอย่างแท้จริง การจัดกิจกรรมที่เป็นทั้งกิจกรรมในวิชาที่เรียน และกิจกรรมเสริมประกอบการเรียนรู้ (กิจกรรมเสริมหลักสูตร) ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ ความถนัด และได้พัฒนาศักยภาพส่วนตัวของนักเรียนได้

9. จัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิควิธีการสอนที่หลากหลายให้เหมาะสมกับสถานการณ์ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน และเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงในการสอนแต่ละเนื้อหา วิชาและแต่ละครั้ง ผู้สอนไม่ควรใช้วิธีเดียวกันตลอด ควรคิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เลือกใช้เทคนิควิธีสอนที่สอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหาวิชา ปรับเปลี่ยนใช้เทคนิควิธีสอนที่หลากหลายโดยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ นักเรียนก็จะเรียนด้วยความกระตือรือร้นและเกิดการเรียนรู้ได้ดี

10. จัดกิจกรรมโดยให้มีบรรยากาศที่รื่นรมย์ สนุกสนาน และเป็นกันเอง เพราะทำให้นักเรียนเรียนด้วยความสุข สบายใจ ไม่ตึงเครียด อันส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาเรียนบรรยากาศจะเป็นเช่นไรขึ้นอยู่กับบุคลิกผู้สอนเป็นสำคัญ ถ้าผู้สอนเข้มงวด เคร่งขรึม และเคร่งเครียด บรรยากาศจะตึงเครียด ทำให้นักเรียนรู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจในการเรียน แต่ถ้าผู้สอนเข้าใจนักเรียน ให้ความเมตตา มีบุคลิกภาพที่ร่าเริง แจ่มใส ไม่เข้มงวด ดุดัน ให้อิสระแก่นักเรียนในการซักถามปัญหา และปรึกษาหารือกันระหว่างทำกิจกรรม โดยไม่ห่วงว้ายสับสนมีวินัยในตนเอง ก็จะเป็นบรรยากาศที่ส่งเสริมการทำกิจกรรมได้ดี

11. จัดกิจกรรมแล้วต้องมีการวัดผลการใช้กิจกรรมนั้นทุกครั้ง เพื่อค้นหาข้อดี ข้อบกพร่องแล้วนำผลไปปรับปรุงแก้ไขสำหรับใช้ในครั้งต่อไป ในการวัดผลควรมีทั้งการวัดผลระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรมและภายหลังการทำกิจกรรม โดยครูอาจใช้วิธีสังเกต ตรวจสอบ

ซักถาม ตรวจสอบผลงานหรือทดสอบ เมื่อวัดผลแล้วถ้าพบว่ากิจกรรมนั้นทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีก็สามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้านักเรียนพบปัญหาขณะปฏิบัติกิจกรรมผู้สอนควรได้วิเคราะห์หาสาเหตุ แล้วแก้ไขให้ตรงจุดกิจกรรมนั้นอาจจะยากเกินระดับความสามารถของนักเรียน สถานการณ์และสภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยหรือนักเรียนยังขาดประสบการณ์พื้นฐานจำเป็นต้องแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้น

กล่าวโดยสรุป การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนแบบข้ามขั้นจะใช้กิจกรรมการสอนและวิธีสอนที่หลากหลาย นำเกมและกีฬามาใช้เป็นสื่อในการสอนเพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์ปัญหาแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเองออกแบบการฝึกเพื่อพัฒนาทักษะทั้งของตนเองและของกลุ่มให้บรรลุเป้าหมายของกิจกรรมนั้นๆ ส่งผลให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสอดคล้องตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

2.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษา เป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้นการเรียนรู้ทางปัญญาเพื่อวางรากฐานด้านสุขภาพให้เข้มแข็งเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพตั้งแต่เริ่มแรกให้สามารถเผชิญสถานการณ์ที่คุกคามสุขภาพได้ตลอดไปอันจะนำไปสู่การพัฒนาสุขภาพที่ยั่งยืนตรงตามเป้าหมายสอดคล้องกับแนวคิดตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยพุทธศักราช 2540 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่ดี ครูผู้สอนพลศึกษาควรมีความรู้เกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีการเรียนรู้บ้างพอสมควร ทั้งนี้เพื่อนำทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ นั้นมาใช้เป็นหลักแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษามีดังนี้ (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2544, น.76-111)

1. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกของพาฟลอฟ (Classical Conditioning) การทดลองของเขาเป็นตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยใช้สุนัขเป็นสัตว์ทดลอง และมีผงเนื้อและกระดิ่งเป็นสิ่งเร้าเพื่อให้เกิดการตอบสนอง ทางด้านการเรียนรู้ทางพลศึกษาการนำทฤษฎีการวางเงื่อนไขมาใช้ เช่น การกำหนดพฤติกรรมของครูผู้สอนทางพลศึกษาถ้าครูผู้สอนเป็นผู้ที่ดุ ด่า และลงโทษนักเรียนบ่อยๆ ในที่สุดนักเรียนจะเกิดความกลัวและเบื่อหน่าย ถึงแม้ต่อไปครูจะเลิกดุแล้ว แต่นักเรียนก็ยังจะกลัวครูอยู่นั่นเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ (Operant Conditioning) การทดลองของสกินเนอร์พบว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จากการวางเงื่อนไข

โดยอาศัยการเสริมแรงไม่ว่าจะเป็นรางวัลหรือการลงโทษ นอกจากนี้ สกินเนอร์ ได้จำแนกพฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ออกเป็น 2 ลักษณะ คือ พฤติกรรมที่เกิดจากสิ่งเร้าภายนอกมากระตุ้น (Classical Conditioning Learning) และพฤติกรรมที่เกิดจากสิ่งเร้าภายในตัวนักเรียนเป็นตัวกระตุ้น (Operant Conditioning Learning) การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของสกินเนอร์มาใช้ในการเรียนรู้ทางพลศึกษา เช่น การให้รางวัลนักเรียนเมื่อนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ดี หรือการลงโทษนักเรียนเมื่อนักเรียนขาดความกระตือรือร้น

3. ทฤษฎีความต่อเนื่องหรือทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (The Connectionism) โดยธอร์นไดค์ ได้ทำการทดลองกับแมว โดยให้แมวแสดงพฤติกรรมแบบลองผิดลองถูกจนแมวเกิดการเรียนรู้และพบสิ่งที่ต้องการ จากนั้นจึงได้สรุปผลการทดลองเป็นกฎการเรียนรู้ 3 กฎ ได้แก่ กฎแห่งความพึงพอใจหรือกฎแห่งผล (Law of Effect) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) และกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของ ธอร์นไดค์ มาใช้ในการเรียนรู้ทางพลศึกษา จัดได้ว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะกฎการเรียนรู้ทั้ง 3 กฎ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา โดยเฉพาะการเรียนรู้กีฬาประเภทต่าง ๆ ได้อย่างลงตัว

4. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เครื่องหมายของทอลแมน (Tolman's Sign Learning) ทอลแมนได้ให้ความสำคัญต่อเครื่องหมาย (Sign) เป็นสิ่งเร้าใหม่บางอย่าง โดยกล่าวว่า การเรียนรู้โดยอาศัยเครื่องหมายเป็นแนวทางนำไปสู่เป้าหมายนั้น นักเรียนจะต้องสร้างความคาดหวัง โดยพื้นฐานนักเรียนจะต้องทำความรู้ และทำความเข้าใจกับปัญหานั้นเป็นอย่างดี ดังนั้นนักเรียนจึงต้องกำหนดแผนที่หรือโครงสร้างขึ้นในสมองของเขา และมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องหมายกับเป้าหมายเพื่อให้สามารถเกิดการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายที่คาดหวังไว้ การนำทฤษฎีการเรียนรู้ของทอลแมนมาใช้ในการเรียนรู้ทางพลศึกษา เช่น ครูสร้างสถานการณ์ หรือเกมต่างๆ ให้นักเรียนร่วมมือร่วมใจกันวางแผนและลงมือปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน

5. ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์ ซึ่งประกอบไปด้วย เวอร์ไธเมอร์ (Max Wertheimer) คอฟคา (Kurt Koffka) และโคห์เลอร์ (Kohler) กลุ่มจิตวิทยาดังกล่าวได้ค้นพบวิธีการเรียนรู้แบบหยั่งเห็น (Insight) เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา โดยสรุปเป็นกฎสำคัญ 4 กฎ คือ กฎแห่งการสิ้นสุด (Law of Closure) กฎแห่งความต่อเนื่องหรือความใกล้เคียง (Law of Proximity) กฎแห่งความคล้ายคลึงกัน (Law of Similarity) และกฎแห่งความแน่นอนหรือชัดเจน (Law of Pragnanz) การนำทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์มาใช้ในการเรียนรู้พลศึกษา เช่น ให้นักเรียนได้มองเห็นภาพรวมหายาบ ๆ โดยครูผู้สอนมีการจัดเนื้อหาและกิจกรรมที่

มีความคล้ายคลึงกันไว้เป็นพวก หรือ เป็นหมวดหมู่ และต้องคำนึงถึงประสบการณ์เดิมที่มีความแตกต่างของนักเรียนในแต่ละคน เพื่อให้นักเรียนได้เผชิญปัญหา แก้ปัญหาด้วยตนเองแทนที่จะให้ครูเป็นผู้บอกทั้งหมด

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ สรุปได้ว่า มีนักจิตวิทยาจำนวนมากได้พยายามศึกษาเพื่อค้นหาแนวทางและที่มาของการเรียนรู้ โดยแสดงแนวคิดต่างๆที่น่าสนใจไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งผลจากการศึกษาและข้อที่ค้นพบนั้นได้ก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมากต่อวงการศึกษในการจัดการศึกษาปัจจุบันได้นำแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ต่างๆ มาประยุกต์ใช้ได้เหมาะสมกับสถานการณ์และช่วงเวลาส่งผลให้การจัดการศึกษาได้รับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องนำไปสู่ทฤษฎีการเรียนรู้แปลกใหม่ที่เหมาะสมกับยุคสมัยตามมามากอีกเป็นจำนวนมาก

2.4 จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2536, น.12-13) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ระดับใหญ่ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายทั่วไป (General objectives) เป็นจุดมุ่งหมายในระดับปรัชญาของวิชาพลศึกษาคือพัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาด้านจิตใจ พัฒนาด้านอารมณ์ พัฒนาการด้านสังคม พัฒนาการด้านทักษะ

2. จุดมุ่งหมายเฉพาะ (Specific objectives) หรือนิยมเรียกว่าจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (Behavioral objectives) เป็นจุดมุ่งหมายระดับหลักสูตรระดับการสอน คือ พุทธิพิสัย (ความรู้ความเข้าใจ) ทศนคตินิสัย (ทัศนคติ ความสนใจ ค่านิยม) ทักษะพิสัย (พัฒนาการทางด้านการกระทำ ความชำนาญ) สมรรถภาพทางกายพิสัย (ประสิทธิภาพในการทำงาน) สังคมพิสัย (บุคลิกภาพการปรับตัวกฎระเบียบ)

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น.16-17) กล่าวว่าเป้าหมายของการเรียนรู้พลศึกษามุ่งพัฒนาพฤติกรรม 5 ด้านของผู้เรียนไปพร้อม ๆ กันดังนี้

1. พัฒนาด้านความรู้ (Cognitive Domain) เป็นความสามารถในการใช้ทักษะทางสติปัญญาที่แสดงออกมาเป็นความเข้าใจ ความสามารถในการวิเคราะห์ จดจำ ตีความ แปลความ แก้ปัญหา ประเมินผล

2. พัฒนาการด้าน เจตคติ (Affective Domain) เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับความสนใจการเห็นคุณค่าความนิยมชมชอบอันแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ

3. พัฒนาการทักษะ (Psycho-Motor of Skill Domain) เป็นพัฒนาการที่เกิดจากการทำงานประสานสัมพันธ์กันระหว่างระบบประสาทกล้ามเนื้อที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพ

4. พัฒนาการด้านสมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness Domain) เป็นความสามารถของร่างกายในการปฏิบัติหน้าที่ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถสงวนพลังงานไว้ใช้ยามฉุกเฉินยามว่างและยามเข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายได้หลากหลายรูปแบบ

5. พัฒนาการด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือด้านสังคม (Social Domain) เป็นความสามารถในการปรับตัว การเป็นผู้นำผู้ตาม ปฏิบัติตามกฎหมายกติกา ระเบียบ วินัย อุดมคติ ยึดมั่น ซื่อสัตย์ มีน้ำใจนักกีฬา มีคุณธรรม จริยธรรม

พัฒนาการพฤติกรรมทั้ง 5 ด้านของผู้เรียนเป็นผลรวมการเปลี่ยนแปลงของบุคคลที่เกิดจากการมีประสบการณ์ตรงด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาชนิดต่าง ๆ ที่รวมเรียกว่า กิจกรรมพลศึกษา หรือกิจกรรมทางกาย (Physical Activity)

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548, น.1-2) กล่าวว่า การพลศึกษาและการกีฬาเป็นกระบวนการการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายปลายทางอย่างเดียวกัน คือ เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมลงมือและปฏิบัติจริงด้วยตนเองแล้วนักเรียนจะมีพัฒนาการทั้ง 5 ด้านพร้อมกันคือ

1. การพัฒนาทางด้านร่างกายทำให้ร่างกายแข็งแรงมีสุขภาพดี
2. การพัฒนาทางด้านทักษะ ทำให้สามารถเล่นกีฬาได้ และหลังกีฬาไปเล่นในเวลาว่างด้วยความสนุกสนาน

3. การพัฒนาทางด้านความรู้ ทำให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักเบื้องต้นของการเล่นกีฬา และการออกกำลังกาย สามารถเล่นกีฬาแล้วออกกำลังกายได้ด้วยความปลอดภัย

4. การพัฒนาทางด้านคุณธรรมทำให้เป็นผู้มีวินัยมีความรักและความสามัคคี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา

5. การพัฒนาทางด้านเจตคติที่ดีต่อการพลศึกษาและกีฬาตลอดจนการออกกำลังกาย ทำให้เป็นผู้มีความรักและเห็นคุณค่าของการพลศึกษา การศึกษาและการออกกำลังกาย ทำให้เล่นกีฬาตามอุดมคติของกีฬาและการเอาร่างกายเป็นประจำทุกวัน

สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษานั้น คือ การจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ตลอดจนการปฏิบัติตนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติ โดยผ่านกระบวนการรูปแบบของ

พลศึกษาปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ กติกา รักษาการออกกำลังกาย มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน มีน้ำใจ นักกีฬา มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีมีบุคลิกภาพ และสุขภาพดีมีภาวะการณเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีเป็นต้น

2.5 การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

1. ความหมายของการจัดการการเรียนรู้ หรือการสอน

การจัดการเรียนรู้เป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ที่ค่อนข้างซับซ้อนกว่างานศิลปะอย่างอื่น เพราะมีกระบวนการที่ละเอียดลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุดในการจัดการเรียนการสอน ดังนั้น ครูผู้สอนจึงต้องมีความรอบรู้ในวิชาต่างๆ มีความรู้ในตัวนักเรียน รูปแบบการสอน วิธีการสอน อุปกรณ์การเรียนการสอน และสภาพการณ์ต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อทำให้นักเรียนได้รับความรู้สูงสุดการเรียน การสอนที่เป็นระบบ ครูผู้สอนต้องรู้ว่าตัวเองและนักเรียนของตนจะต้องพัฒนาอะไร พัฒนา อย่างไร การพัฒนานั้นมีพฤติกรรมสำคัญเช่นไร โดยเฉพาะครูผู้สอนต้องพัฒนาให้มีลักษณะ ของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ (สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา. 2542, น.3) เพื่อให้ครูผู้สอน สามารถคิดเอง ตัดสินใจเอง ลงมือทำเอง สรุปและสร้างความรู้ได้เองจนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ และไปพัฒนานักเรียนของตนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ต่อไป

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539, น.16) กล่าวว่า การสอน คือ การที่ทำให้นักเรียน เกิดความรู้สึก ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสนุกสนาน และความรู้สึกที่ดีต่อ สิ่งที่เรียนการสอนไม่ใช่เป็นการให้หรือถ่ายทอดเพียงอย่างเดียวแต่การสอนยังเป็นการแลกเปลี่ยน ด้วย และนอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงเกี่ยวกับการสอนทักษะทางพลศึกษาว่า เป็นสิ่งสำคัญใน การสร้างพัฒนาการทางกีฬาให้เกิดแก่นักเรียน การเรียนพลศึกษาที่ใช้กีฬาบอลเลย์บอลเป็นสื่อ จากรูปแบบการสอนพลศึกษาที่ใช้กันในช่วงตอนวิธีการดำเนินการสอน ครูต้องใช้เทคนิคสำหรับ การสอนทักษะโดยเฉพาะ คือการอธิบายและสาธิตสั้น ๆ ต่อจากนั้นจึงให้นักเรียนปฏิบัติตามด้วย การฝึกและมีครูคอยช่วยเหลือให้คำแนะนำตลอดเวลา

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น.2) การสอน หมายถึง กระบวนการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงตามพฤติกรรมตามจุดประสงค์ ที่กำหนด ซึ่งต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน

มัวร์ (Moore . 1992, p.4) การสอน คือ พฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่พยายามช่วย ให้บุคคลอื่น ๆ ได้เกิดการพัฒนาตนในทุกด้านอย่างเต็มศักยภาพ

วิลเลียม (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2540, น.423 อ้างอิงจาก William. 1990, The Principles of Physical Education.) กล่าวว่า การสอนพลศึกษาควรจะได้มีการสาธิตทักษะ ต่าง ๆ ในสภาพการณ์ที่เหมาะสมที่จะอำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ศิลปะของการสาธิตทักษะ

คือการวิเคราะห์ทักษะนั้น ๆ เช่น การดีกบอล อะไรคือปัญหาในการดีกบอล การจับประสานมืออย่างไร การเหยียดแขนขาทั้งสองข้างควรต้องทำหน้าที้อย่างไรลำตัวและจุดสัมผัสบอลควรเป็นอย่างไรในการเคลื่อนไหวทุกอย่างการวิเคราะห์ที่เหมาะสมถูกต้องควบคู่ไปกับการสาธิตเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ จึงเป็นส่วนที่มีความสำคัญมากต่อการเรียนการสอนพลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548, น.247) หลักและวิธีการสอนวิชาพลศึกษา (Principles and Methods of Teaching Education) หมายถึง หลักการ วิธีการ และกลวิธีต่างๆ ในวิชาพลศึกษาที่ครูนำมาใช้เป็นส่วนกลางในการเชื่อมเนื้อหาวิชากิจกรรมและประสบการณ์ ตลอดจนบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ในการกระตุ้นให้นักเรียนได้เล่นและร่วมปฏิบัติจริงด้วยตนเองในกิจกรรมพลศึกษาต่างๆ เพื่อให้มีพัฒนาการตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามที่ได้วางไว้

2. องค์ประกอบของการการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

2.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา

ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาของครูผู้สอนพลศึกษาองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่ง คือการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความถูกต้องครอบคลุมเนื้อหาสามารถจัดกิจกรรมได้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน มีความยืดหยุ่น และเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพดังนั้นในการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนจึงควรคำนึงถึงเป็นอย่างยิ่ง

การจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้มีการจัดกระบวนการเรียนรู้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ให้บรรลุเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องมีการวางแผนล่วงหน้าเป็นอย่างดีการวางแผนที่ดีนั้นจะต้องมีข้อมูลพื้นฐานประกอบทุกด้าน โดยผ่านการวิเคราะห์การประเมินค่าและการตัดสินใจว่าแผนที่ได้วางไว้เมื่อประเมินแล้วผ่านเกณฑ์ และเมื่อนำไปปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนนั้นแล้วจะประสบความสำเร็จบุคคลผู้วางแผนก็ต้องดำเนินการตามแผน ดังนั้นโอกาสที่จะประสบความสำเร็จย่อมมีมากกว่าความล้มเหลว

ผู้สอนซึ่งเป็นบุคคลสำคัญที่จะพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุขนั้นต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะต้องมีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมหลากหลายให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้น ผู้สอนจึงจะต้องมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้มีการวางแผน และเตรียมการในการจัดการเรียนการสอนโดยมีกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญตามแนว

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 และตามมาตรฐานของการประกันคุณภาพการศึกษา

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ

กระบวนการเรียนรู้ ตามความหมายที่คณะอนุกรรมการการปฏิรูปการเรียนรู้ได้สรุปไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้ หมายถึง แนวทางที่จะได้ซึ่งความรู้จากการคิด วิเคราะห์ วางแผน ปฏิบัติจริง ปรับปรุงให้เหมาะสม สรุปและสร้างความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเรียนรู้มีหลายลักษณะบุคคลอาจจะมีกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การเรียนเนื้อหาสาระต่างกันก็ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่ต่างกัน การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ จึงมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน
2. มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่นักเรียน
3. นักเรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
4. นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
5. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในชีวิตจริง

ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและบรรลุตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ผู้สอนจะต้องรู้จักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับนักเรียนและสอดคล้องกับสภาพจริง ผู้สอนจะต้องแสวงหาวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอนอย่างหลากหลาย และนำมาออกแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน และสามารถบรรลุได้ถึงขั้นการปฏิบัติจริง เพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ดังกล่าวนี้ ผู้สอนสามารถนำเอาวิธีสอนและเทคนิคการสอนหลายๆ รูปแบบ ผสมผสานกันอย่างเหมาะสม ซึ่งผู้สอนจะพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดยั้งสมกับเป็นครูยุคปฏิรูปการศึกษา เพราะว่าครูซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้สอนนั้นจะต้องเป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพ มีคุณสมบัติตามเกณฑ์มาตรฐาน การรู้จักเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมนอกจากจะเป็นไปตามมาตรฐานของหลักสูตรแล้วยังจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีพฤติกรรมไปตามทิศทางที่กำหนดผู้สอนจะต้องรู้พื้นฐานของนักเรียนเป็นอย่างดีจึงสามารถหาแนว

ทางการจัดกิจกรรมได้ตรงกับความสามารถของนักเรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงควรศึกษาหลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และเลือกวิธีการสอนแบบต่างๆให้เหมาะสมกับเรื่องที่มีการเรียนรู้พร้อมกันนี้ผู้สอนจะต้องศึกษาจิตวิทยาการศึกษา เพื่อเป็นองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ นอกจากนั้นยังต้องมีการติดตามผลการเรียนรู้เป็นระยะๆว่านักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายหรือตามวัตถุประสงค์เพียงใด เพื่อจะได้ปรับปรุงและพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า ครูผู้สอนควรเป็นผู้ที่หมั่นศึกษาหาความรู้ในแขนงด้านต่างๆให้รอบรู้ครอบคลุมเพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นในการพัฒนานักเรียนองค์รวมให้เรียนรู้อย่างมีความสุข และสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างมีคุณค่า

3. วิธีสอนและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539, น.188-272) การมีส่วนร่วมแนะนำการฝึก การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความประทับใจหลักการต่างๆ การชี้แนะ การให้คำปรึกษาหรือสืบสวน วิธีสอนยังเป็นตัวเชื่อมเนื้อหาความรู้และประสบการณ์กับตัวนักเรียนให้เขาด้วย ครูพลศึกษาต้องวางแผนการเรียนการสอนกล่าวคือจะต้องมีการตั้งเป้าหมายของการเรียน การตั้งจุดมุ่งหมายในการสอนการเลือกใช้อุปกรณ์ด้วย โดยหลักการดำเนินการสอนพลศึกษาเป็นกระบวนการที่ต้องปฏิบัติให้เสร็จสิ้นภายใน 1 คาบเรียน เป็นกระบวนการหรือขั้นตอนที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันและส่งเสริมซึ่งกันและกันโดยตลอด

การดำเนินการสอนพลศึกษาตามปกติจะแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนหรือ 5 กระบวนการ คือ

1. ขั้นเตรียม จะมีอยู่สองกระบวนการ คือการนำกับการพัฒนา

1.1 การนำเข้าสู่บทเรียนควรใช้เวลาประมาณ 3-5 นาที

จุดมุ่งหมายเพื่อเตรียมนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียนทักษะหรือเรื่องต่างๆ ต่อไป

หลักการ เป็นการเตรียมล่วงหน้าของครูในการเปลี่ยนเสื้อผ้า การเรียกชื่อการประกาศต่าง ๆ และรูปแบบของชั้นเรียน

1.2 การพัฒนาใช้เวลา 5-8 นาที เป็นการบริหารร่างกายเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการออกกำลังกายในขั้นต่อไป

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อบริหารร่างกายนักเรียนให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้เต็มที่ใน
ขั้นตอนต่อไป

2. เพื่อเตรียมจิตใจนักเรียนให้พร้อมที่จะเรียนถือเป็นการสร้าง
แรงจูงใจอย่างหนึ่ง

3. เพื่อกระตุ้นการสร้างสมรรถภาพให้แก่ระบบอวัยวะต่างๆ
ของร่างกายเช่น กล้ามเนื้อ ระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ

หลักการ

1. ต้องบริหารร่างกายให้เพียงพอสำหรับการเรียนตลอด
ระยะเวลา 1 คาบ

2. อธิบายให้นักเรียนรู้เข้าใจ และเห็นความสำคัญของการ
การบริหารร่างกายก่อนการเรียน

3. บริหารกล้ามเนื้อใหญ่ใหญ่ทั่วร่างกายก่อนเช่น แขน ขา ลำตัว
แล้วจึงบริหารกล้ามเนื้อย่อยเฉพาะส่วนที่ต้องใช้มากในการเรียนแต่ละคาบ

4. ควรกำหนดท่าบริหารสำหรับส่วนต่างๆไว้เป็นประจำจะได้ไม่
ต้องอธิบายทุกครั้งทีสอน

5. ส่งเสริมการเป็นผู้นำโดยให้นักเรียนผลัดเปลี่ยนกันออกมา
นำกายบริหารออกคำสั่งเป็นต้น และไม่ควรทำท่าซ้ำๆ กันมากเกินไปหรือบ่อยครั้ง

6. ควรให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานร่าเริงไปพร้อมกับการ
การบริหารร่างกายด้วย

2. ขั้นสอน เป็นขั้นที่มีความสำคัญสูงสุดสำหรับการสอนพลศึกษาโดยเฉพาะ
การสอนทักษะและเป็นขั้นที่ต้องอาศัยกระบวนการของการใช้ความรู้ และเทคนิคของครูเป็น
อย่างมาก

จุดมุ่งหมาย เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงวิธีการและท่าทางที่ถูกต้องของ
การปฏิบัติทักษะต่าง ๆ และเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ

หลักการ

1. ใช้เวลาสอนหรือแสดงให้ดูอย่างรวบรัดและใช้เวลาให้น้อยที่สุด
2. ต้องจัดรูปแบบของชั้นเรียนให้นักเรียนสามารถได้ยินและได้เห็นครู
อย่างชัดเจนและทั่วถึง

3. ควรใช้อุปกรณ์ประกอบการอธิบายและสาธิต

4. ใช้วิธีสอนแบบ รวม-แยก-รวม ในการสอนทักษะซึ่งเป็น การแยกแยะและแสดงถึงความสัมพันธ์ของส่วนย่อย ๆ ของทักษะให้นักเรียนเห็นอย่างชัดเจน

3. ขั้นฝึกหัด การฝึกหัดเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับการสอนและ มีความสำคัญเท่าเทียมกับการสอนเพราะในขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วย ตนเองเพิ่มเติมจากครูสอนไป โดยใช้เวลา 20-25 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะความมุ่งหมายของการเรียนการสอน
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง
3. เพื่อปลูกฝังทัศนคติและบุคลิกภาพที่ดีให้แก่นักเรียน

หลักการ

1. การบริหารการสอน
2. การคิดค้นและการแก้ปัญหา
3. การแบ่งกลุ่มตามความสามารถ
4. จัดกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้
5. ต้องให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมตลอดเวลาของการเรียน
6. การฝึกจะต้องเริ่มจากถ้ามือเปล่าการฝึกอยู่กับการฝึกเคลื่อนที่ การฝึกร่วมกับอุปกรณ์และคนอื่น ๆ
7. แบบฝึกต้องมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน
8. อัตราระหว่างนักเรียนกับอุปกรณ์ควรให้น้อยที่สุดเท่าที่จะน้อยได้
9. การฝึกของนักเรียนควรจะแบ่งเป็นกลุ่มกลุ่ม
10. ครูควรเดินไปดูนักเรียนแต่ละคนแต่ละกลุ่มอย่างทั่วถึงเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องและให้คำแนะนำเพิ่มเติม
11. ครูควรให้นักเรียนได้ฝึกทักษะที่ถูกให้บ่อยครั้งที่สุดพยายามให้ การเรียนเกิดการพัฒนา
12. ให้นักเรียนได้ฝึกหัดด้วยความสนุกสนานและมีการเคลื่อนไหวตลอด

4. ขั้นนำไปใช้ จะใช้เวลาประมาณ 5-7 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนได้นำทักษะที่เรียนไปแล้วมาทดลองใช้ในสภาพการต่างๆ

2. ใช้การแข่งขันประเภทเกมหรือประเภทผัดที่มีการบริหาร และกฎกติกาอย่างง่ายเน้นกิจกรรมสร้างสรรค์

3. ครูถือโอกาสปลูกฝังและสอนต่างๆ เช่น การรู้จักอดทน อดกลั้น รู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักอภัย

4. ความสามัคคีพร้อมทั้งแก้ไขพฤติกรรมทางลบด้วย

5. จูงใจให้เกิดความสนุกสนานในการมีส่วนร่วมแข่งขัน

5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ ใช้เวลาประมาณ 10 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อสรุปผลการเรียนการสอนหรือสร้างมโนทัศน์เป็นครั้งสุดท้าย

2. เพื่อให้นักเรียนฝึกคิดวิเคราะห์สิ่งที่ได้

หลักการ

1. สรุปเกี่ยวกับการเรียนการสอน

2. ให้ปฏิบัติสุจริต

3. ให้นักเรียนเลิกก่อนเวลาประมาณ 5 นาที

วรรคดี เพียรชอบ (2548, น.264) ได้กล่าวว่า ลำดับขั้นตอนของกระบวนการเรียนการสอนของวิชาพลศึกษาประกอบไปด้วยหลักการที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. กระบวนการสร้างความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจ คือกระบวนการของการเตรียมร่างกาย และจิตใจของนักเรียนทุกครั้งก่อนที่จะมีการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา

2. กระบวนการสร้างความเข้าใจและความสามารถในการปฏิบัติในสิ่งที่เรียนได้เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนทำความเข้าใจ และเห็นความสำคัญในสิ่งที่เรียน เช่น หลักการวิธีการ เห็นคุณค่า และประโยชน์กิจกรรมที่จะสอน และสามารถปฏิบัติ และลงเล่นได้ด้วยความปลอดภัย และด้วยความสนุกสนาน ทั้งนี้รวมทั้งระเบียบกติกากการเล่นหรือข้อตกลงอื่นๆ

3. กระบวนการปฏิบัติจริงเพื่อความสนุกสนานนับว่าเป็นหัวใจสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เพราะเป็นกระบวนการที่จะทำให้นักเรียนได้มีโอกาสนำสิ่งที่เคยเรียนรู้แล้วในกระบวนการก่อน มาใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานในสภาพการจริงทำให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ได้จริง ได้มีประสบการณ์จริง และได้พัฒนาในด้านต่างๆ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

4. กระบวนการสรุป การประเมินผล และสรุปปฏิบัติเป็นกระบวนการเรียนการสอนสุดท้ายที่ครูจะได้สรุป และประเมินผลการเรียนการสอนที่ผ่านมาให้นักเรียนได้ทราบเพื่อปรับปรุงสิ่งที่ยังไม่ดีให้ดีขึ้นหรือสิ่งที่ดีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้นไปอีก

สรุปวิธีสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางภาษาที่ดี ควรมีลำดับขั้นตอนในการสอนด้วยกันหลัก ๆ ประกอบด้วย ชี้นำเข้าสู่บทเรียน หรือการอบอุ่นร่างกาย การสอนเนื้อหา การฝึกปฏิบัติทักษะและการเคลื่อนไหว การนำทักษะปฏิบัติไปใช้ในการแข่งขัน และขั้นตอนสุดท้ายคือการสรุปเนื้อหา และการคลายอบอุ่นร่างกาย

4. การวัดและประเมินผลทางพลศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2545, น.17-18) กล่าวว่า ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์สิ่งที่ต้องการวัดและประเมินผลให้ละเอียด ครอบคลุมและชัดเจน เพื่อความเที่ยงตรงในการดำเนินงาน และอธิบายผลการเรียนรู้ตามมาตรฐานที่คาดหวังของผู้เรียนแต่ละระดับชั้นได้ ผลการเรียนรู้ที่ผู้เรียนพึงได้รับจากกลุ่มสุขศึกษาและพลศึกษาต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพและสมรรถภาพ ดังตัวอย่างเช่น

1. ด้านความรู้ สามารถแบ่งออกเป็นความรู้เชิงเนื้อหา ความรู้เชิงกระบวนการและความรู้เชิงบริบท

1.1 ความรู้เชิงเนื้อหา เช่น ลักษณะโรคชนิดต่างๆ พัฒนาการตามวัยของมนุษย์ความสัมพันธ์ของการพักผ่อนและนันทนาการ กติกาการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ รูปแบบการออกกำลังกายหลักการสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย ชนิดของกีฬา หลักการดูแลสุขภาพหลักวิทยาศาสตร์ การเคลื่อนไหว เป็นต้น

1.2 ความรู้เชิงกระบวนการ เช่น ระบบการทำงานของอวัยวะในร่างกายมนุษย์การเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน การออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างถูกต้องตามหลักวิทยาศาสตร์วิธีทดสอบและสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย วิธีการจัดการกับอารมณ์และความเครียดวิธีดำรงชีวิตเพื่อการมีสุขภาพที่ดี

1.3 ความรู้เชิงบริบท เช่น การมีสติ การรู้จักและเข้าใจตนเอง การสื่อสารเกี่ยวกับสุขภาพ ข้อมูลสารสนเทศด้านสุขภาพ ความปลอดภัย การออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เป็นต้น

2. ด้านทักษะ เนื่องจากหลักสูตรเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงวิธีการวัดและการประเมินจึงควรวัดความสามารถในการทำงานและการแสดงออกของผู้เรียนภายใต้สถานการณ์และเงื่อนไขที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด โดยวัดทั้ง

กระบวนการ (Process) และผลงาน (Products) ที่ผู้เรียนกระทำและแสดงออก เช่น การเลือกบริโภคอาหารการดูแลสุขภาพการจัดการกับอารมณ์และความเครียด การฝึกจิตการออกกำลังกาย การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสุขภาพ การเล่นเกม การเล่นเกมกีฬาชนิดต่าง ๆ เป็นต้น

3. ด้านคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การวัดและประเมินผลการเรียนด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมของผู้เรียนต้องกระทำอย่างต่อเนื่องตลอดภาคเรียนเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับสภาพที่เป็นจริงของผู้เรียน จึงควรใช้วิธีการวัดและประเมินที่หลากหลายเน้นให้ผู้เรียนได้ตรวจสอบและประเมินตนเองเป็นสำคัญร่วมกับเพื่อน ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง เช่น สุนัขในการรับประทานอาหาร การควบคุมอารมณ์ การปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ความเชื่อมั่นในตนเอง ด้านวินัย

5. การจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา

การที่ครูได้ศึกษาพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 และทำความเข้าใจเกี่ยวกับระบบการประกันคุณภาพการศึกษาย่อมมองเห็นความจำเป็นในการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ และมีการวางแผน การจัดทำอย่างเป็นระบบ

ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกรายวิชาจะมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน คือ มีส่วนของรูปแบบซึ่งจะมีรายละเอียด คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่.. รายวิชา รหัสวิชา เรื่อง ชั้น เวลา (จำนวนชั่วโมง/คาบ) ซึ่งอาจจะมีการสับเปลี่ยนตำแหน่งกันอยู่บ้าง ในกรณีที่สถานศึกษาได้จัดทำหลักสูตรของสถานศึกษาตามมาตรฐานของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ก็อาจจะมีการปรับเปลี่ยนหัวข้อสำคัญในแผน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามเหมาะสม

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550, น.213-216) ได้แนะนำส่วนประกอบที่สำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. ส่วนนำ: รายวิชา/กลุ่ม ชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้หรือชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนเวลาที่สอน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง) ระบุจุดประสงค์ให้ครบทั้ง 3 ด้านคือ ด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

3. สารการเรียนรู้ ระบุเนื้อหาสาระหรือแนวคิดของเนื้อเรื่อง/สาระที่นักเรียนต้องเรียนรู้เรียงตามลำดับเป็นข้อ ๆ

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

4.1 ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง

4.2 ใช้แนววัตกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับการเรียนรู้

4.3 มีลำดับขั้นตอนเป็นขั้นนำสู่บทเรียน ขั้นปฏิบัติกิจกรรมและขั้นสรุปหลักการความคิดรวบยอด

5. การวัดผล ประเมินผลการเรียนรู้

5.1 การประเมินความรู้

5.2 การประเมินผลการปฏิบัติ

5.3 เครื่องมือในการประเมิน

6. แหล่งการเรียนรู้

6.1 ระบุวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ตามลำดับของกิจกรรม

6.2 ระบุแหล่งการเรียนรู้ สถานที่ต่างๆ ที่นักเรียนไปศึกษาเรียนรู้

6.3 ระบุบุคคลผู้มีปัญญาท้องถิ่น หรือปราชญ์ชาวบ้านที่เป็นวิทยากร

7. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

7.1 เขียนแสดงผลการจัดการเรียนรู้

7.2 เขียนปัญหาต่างๆ ที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

7.3 เขียนข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงแก้ไขในการจัดกิจกรรม

การเรียนรู้ครั้งต่อไป

5.1 ขั้นตอนในการเตรียมการก่อนจัดทำแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการก่อน
จัดทำแผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้



- ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้
กลุ่มสาระการเรียนรู้
- ศึกษา พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ
พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม
ฉบับที่ 2 พุทธศักราช (2545)
- ศึกษา ระบบและมาตรฐานการประกัน
คุณภาพการศึกษา
- ศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้
- ศึกษา เนื้อหาความรู้
- ศึกษา สภาพของนักเรียน
- ศึกษา สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย
ต่อการเรียนรู้
- ศึกษา สื่อการเรียนการสอน
- ศึกษา วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนในการเตรียมการก่อนจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.2 หลักการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5.2.1 สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้เป็นข้อกำหนดคุณภาพนักเรียนด้านความรู้ทักษะกระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ไว้ เพื่อให้เป็นจุดมุ่งหมายในการพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยกำหนดมาตรฐานของแต่ละสาระการเรียนรู้ไว้ แล้วแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้จะนำมาวิเคราะห์ออกเป็นมาตรฐานการเรียนรู้แต่ละช่วงชั้น ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น สาระการเรียนรู้รายปี/รายภาค ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละชั้นปี จำแนกรายวิชา จัดทำคำอธิบายรายวิชา และผู้สอนจะนำทั้งหมดนี้มากำหนดหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

5.2.2 ผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

การเขียนผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัดนั้น เป็นการเขียนในสิ่งที่คาดหวังว่านักเรียนจะมีความรู้หรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์หรือมีทักษะหรือเจตคติที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้สอนอาจจะกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก็ได้ การเขียนผลการเรียนรู้/ตัวชี้วัดเขียนได้ 2 รูปแบบ คือ ผลการเรียนรู้ปลายทางและผลการเรียนรู้นำทาง

ผลการเรียนรู้ปลายทาง คือ ผลการเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายสำคัญที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนหลังจากที่ได้ดำเนินการตามขั้นตอนจนจบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการเขียนผลการเรียนรู้ปลายทางนั้นจะต้องครอบคลุมพฤติกรรมใหญ่ๆ ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย หรือด้านจิตพิสัย เช่น มีความรู้ความเข้าใจ ตระหนักในความสำคัญสามารถนำไปปฏิบัติได้ ฯลฯ

ผลการเรียนรู้นำทาง คือ ผลการเรียนรู้ย่อยของผลการเรียนรู้ปลายทาง ลักษณะเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมย่อย ๆ ซึ่งเมื่อนักเรียนได้กระทำทุกพฤติกรรมแล้ว จะเกิดการเรียนรู้ถึงผลการเรียนรู้ปลายทาง ลักษณะของการเขียนผลการเรียนรู้นำทาง ได้แก่

บอก...ได้ อธิบาย.....ได้ ลำดับเหตุการณ์...ได้ แปลความ...ได้ เขียน....ได้ อ่าน...ได้ ฟัง...แล้วสรุปได้ วิเคราะห์.....ได้ สรุป...ได้ สาธิต...ได้ นำเอาไปใช้....ได้ ปฏิบัติ...ได้ อภิปราย..ได้ ฯลฯ

การเขียนผลการเรียนรู้บางรายวิชา นิยมเขียนเป็นผลการเรียนรู้ นำทางแต่เพียงอย่างเดียวโดยเขียนเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมไม่แยกออกเป็นผลการเรียนรู้ปลายทาง นำทาง แต่เขียนภาพรวมว่าเป็นผลการเรียนรู้

5.2.3 สารการเรียนรู้

การเขียนเนื้อหาสาระในเรื่องต่างๆ จะเขียนเฉพาะขอบข่ายเนื้อหาเป็นประเด็นสำคัญสั้นๆ ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้หรือจุดประสงค์การเรียนรู้

5.2.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ นับว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียน ผู้สอนควรใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนหลาย ๆ วิธี เพื่อพัฒนานักเรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ พัฒนานักเรียนทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และดำเนินกระบวนการเรียนรู้โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญให้ปฏิบัติตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญจะเป็นวิธีการสำคัญที่จะทำให้ นักเรียนเกิดคุณลักษณะต่าง ๆ ที่พึงประสงค์ ในยุคข้อมูลข่าวสาร ดังนั้น ผู้สอนจะต้องศึกษาความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสอนหลาย ๆ วิธีที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วย

1. ขั้นเตรียม เป็นการสร้างความสนใจให้นักเรียน ซึ่งมีวิธีการ

หลายอย่าง

- 1) ให้ดูรูปภาพ
- 2) ตั้งคำถาม ถาม-ตอบ
- 3) วิเคราะห์ข่าวประจำวัน
- 4) วิเคราะห์กรณีตัวอย่าง
- 5) เล่าความประทับใจ
- 6) ชมวีดีทัศน์
- 7) ชมการสาธิต

ผู้สอนต้องมีสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ มาสร้างความสนใจของนักเรียน พร้อมทั้งจะต้องป้อนคำถามให้นักเรียนได้รู้จักคิดวิเคราะห์ตามอย่างมีเหตุผล เพื่อกระตุ้น

เข้าสู่บทเรียน คำถามที่ผู้สอนควรใช้ มักจะขึ้นต้นด้วยคำว่า ทำไม อย่างไร อะไร เมื่อไร ที่ไหน เป็นต้น

2. ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว ผู้สอนจะต้องแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการชี้แนะให้นักเรียนได้รู้ ทิศทางหรือเป้าหมายของการเรียนรู้ให้ชัดเจน ซึ่งขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้นี้จัดว่าเป็นหัวใจ สำคัญ ผู้สอนจะต้องเตรียมจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาเป็นอย่างดี การออกแบบจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญจะมีกระบวนการต่าง ๆ ดำเนินไปตามขั้นตอนของเทคนิค การสอนที่กำหนดไว้ โดยคำนึงถึงหลักสำคัญคือ

- 1) เน้นนักเรียนให้รู้จักคิดวิเคราะห์ตามลำดับ ซึ่งมีความยาก ง่ายเหมาะสมกับวัย
- 2) นักเรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มมีกิจกรรมร่วมกัน ในกระบวนการเรียน
- 3) มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันตลอดจนร่วมกัน แก้ปัญหาและปฏิบัติงานร่วมกัน
- 4) จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ค้นหาคำตอบด้วย ตนเอง
- 5) จัดกิจกรรมที่นักเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวและจาก สภาพแวดล้อมเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงและนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในชีวิตประจำวัน
- 6) จัดกิจกรรมที่นักเรียนมีส่วนร่วมทางกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจิตใจโดยคำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนทั้งด้านความสามารถทาง สติปัญญา สังคม และอารมณ์
- 7) เนื้อหาสาระของการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและความ ต้องการของนักเรียน
- 8) มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และเพียงพอต่อการค้นคว้า ความรู้ตามความถนัด และความสนใจของนักเรียน
- 9) มีการจัดการเรียนการสอน โดยให้มีการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์กับครอบครัว ชุมชน องค์กรต่างๆ เป็นการร่วมมือกันระหว่างผู้สอน นักเรียน และ บุคคลภายนอกซึ่งอยู่ในสังคม เพื่อให้นักเรียนได้รับประโยชน์สูงสุดจากการเรียนรู้

3. ขั้นสรุป เป็นการสรุปผลจากการดำเนินกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้นจนจบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบว่าบรรลุตามผลการเรียนรู้หรือไม่

ข้อสังเกตในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนหลากหลายนั้น อาจจะบุงขั้นตอนไว้เป็นการกำกับให้ผู้สอนได้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนก็ได้ หรืออาจจะเขียนลำดับต่อเนื่องตามกิจกรรมกำหนด โดยไม่ระบุขั้นตอนก็ได้แต่รวมความแล้วต้องอยู่บนหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ทางพลศึกษาครั้งนี้จะกำหนดเป็น 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นเตรียม ขั้นอธิบายและสาธิตขั้นฝึกหัด ขั้นการนำไปใช้ และขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

5.2.5 สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องวางแผนว่าจะใช้สื่อใดประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน สื่อบางประเภทผู้สอนสามารถผลิตเองได้ แต่สื่อบางประเภทต้องไปจัดซื้อจัดหามาใช้ประกอบการสอน สื่อการเรียนรู้จึงอาจจะมีทั้งสื่อวัสดุ สื่อเอกสาร และสื่อบุคคล ผู้สอนจะเขียนชื่อประเภทของสื่อทุกชนิดที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ในหัวข้อนี้ สื่อการเรียนรู้ที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ได้แก่ วิดีทัศน์ CAI รูปภาพ เอกสารประกอบการสอน เอกสารประกอบการเรียน บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน ใบความรู้ หนังสือสำหรับค้นคว้า ฯลฯ ถ้าเป็นสื่อบุคคลก็มักจะเป็นผู้ที่เชิญมาเป็นวิทยากรให้ความรู้เฉพาะเรื่องบุคคลตัวอย่าง บุคคลที่ผู้สอนได้มอบหมายให้นักเรียนไปสัมภาษณ์เพื่อเพิ่มความรู้อะไรและประสบการณ์ เป็นต้น

สำหรับแหล่งเรียนรู้นั้นมีความสำคัญต่อนักเรียนมาก ซึ่งผู้สอนควรจัดแหล่งเรียนรู้ให้มากพอและนำนักเรียนไปเรียนรู้และหาประสบการณ์ตรง

5.2.6 การวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลเป็นการประเมินเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนเป็นสำคัญมีการประเมินพัฒนาการของนักเรียนในด้านความประพฤติ พฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม และการทดสอบควบคู่ไปในกระบวนการเรียนรู้ตามความเหมาะสมของแต่ละระดับมีรูปแบบการวัดผลและประเมินผลที่สามารถตรวจสอบว่า กระบวนการเรียนรู้ได้พัฒนานักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ผลการเรียนของนักเรียนเป็นเป้าหมายสำคัญ ดังนั้นการประเมินผลจะต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ ด้านทัศนคติ ควรมีการวัดและประเมินตามสภาพจริงโดยเน้นการวัดจากการปฏิบัติแฟ้มสะสมงาน ซึ่งในการประเมินผลนั้นสามารถประเมินได้ทั้งในระหว่างการเรียนรู้การสอนและประเมินสรุปรวม

ผู้สอนควรเตรียมการสำหรับการวัดผลและประเมินผล ซึ่งอาจเลือกใช้เทคนิคและเครื่องมือในการประเมินผลหลากหลายให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ และมีการกำหนดการประเมินให้ชัดเจน เช่น การทดสอบ การบันทึกพฤติกรรม การสัมภาษณ์ การสำรวจความคิดเห็น การบันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง แฟ้มสะสมงาน ฯลฯ

ผู้สอนควรกำหนดเวลาและสถานที่ประเมิน ซึ่งอาจจะประเมินระหว่างนักเรียนทำกิจกรรมระหว่างงานกลุ่มระหว่างการทำงานตามโครงการ หรือวันใดวันหนึ่งของสัปดาห์ เมื่อได้ผลการประเมินทั้งหมดตามวิธีการที่กำหนดไว้แล้วครูผู้สอนจะต้องนำผลมาวิเคราะห์และสรุปผลการประเมินเพื่อพัฒนาและปรับปรุงข้อบกพร่องของการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา นักเรียนตลอดจนปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้นั้น ควรจะได้นำผลการประเมินระหว่างเรียนมาประกอบการพิจารณาด้วย

ในการประเมินผลโดยนักเรียนมีส่วนร่วมกำหนดตัวบ่งชี้การประเมิน และเกณฑ์การประเมินด้วยนั้นจะทำให้ นักเรียนรู้สึกว่าคุณมีส่วนร่วม และให้ความสำคัญและร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และถ้าให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการประเมินตนเองด้วยจะทำให้ นักเรียนได้ทราบจุดบกพร่องของตนเอง เพื่อจะได้พัฒนาตนเองได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละเรื่องว่าจะสามารถวัดและประเมินผลได้ด้วยวิธีการใดจึงจะเกิดประสิทธิผล องค์ประกอบในการวัดและประเมินผล ได้แก่

1. วิธีการวัดผลและประเมินผล ได้แก่ ใช้วิธีการทดสอบวิธีการสังเกตพฤติกรรม วิธีการประเมินโครงการ ฯลฯ

2. เครื่องมือการวัดผลและประเมินผล ได้แก่ แบบทดสอบแบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่ม แบบประเมินผลงานกลุ่ม แบบประเมินโครงการ ฯลฯ

3. เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล ในกรณีที่ใช้วิธีการวัดผลจากแบบทดสอบมีเครื่องมือ คือ แบบทดสอบ ครูผู้สอนอาจตั้งเกณฑ์ เช่น

80 % ขึ้นไป = ดี

70 - 79 % = เกือบดี

60 - 69 % = ปานกลาง

50 - 59 % = ผ่าน

ในกรณีที่ใช้วิธีประเมินผลโดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมกลุ่มในรายการต่าง ๆ เช่น การรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกความรับผิดชอบ การแบ่ง

งานกันทำ ความร่วมมือกันภายในกลุ่ม ความเอาใจใส่ในงาน ฯลฯ ครูผู้สอนอาจกำหนดเกณฑ์การประเมินผล เช่น

5	=	ดีมาก
4	=	ดี
3	=	ปานกลาง
2	=	ผ่านเกณฑ์
1	=	ปรับปรุง

นอกจากนั้น ผู้สอนอาจจะกำหนดแบบประเมินในรูปแบบต่างๆ เช่น ประเมินผลการทำงานกลุ่ม ประเมินคุณภาพของชิ้นงานที่มอบหมาย โดยมีรายการเฉพาะตามที่ต้องการประเมิน ซึ่งอาจจะเป็นข้อตกลง ระหว่างผู้สอนกับนักเรียน

วรรศักดิ์ เพียรชอบ (2548, น.1-5) ได้เสนอแนวทางในการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ไว้ว่า เพื่อให้การทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในกิจกรรมต่าง ๆ ได้ถูกต้องมีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร วิชาพลศึกษา หลักการ และปรัชญาการสอนวิชา พลศึกษาอย่างแท้จริง จึงควรปฏิบัติดังนี้

1. จุดประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาเพื่อให้นักเรียนมีการพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน พร้อมสมบรูณ์ดังนี้ คือ

- 1.1 ให้มีร่างกายแข็งแรงในการที่จะนำไปสู่การมีสุขภาพดี
- 1.2 ให้มีทักษะพื้นฐานพอที่จะนำไปเล่นเพื่อความสนุกสนานในเวลาว่างตามอัธยาศัยของตนเองได้
- 1.3 ให้มีความรู้ที่ง่าย ๆ และจำเป็นในการเล่นกีฬา
- 1.4 ให้มีคุณธรรม มีน้ำใจนักกีฬา มีระเบียบวินัย
- 1.5 ให้มีทัศนคติที่ดี เห็นคุณค่าจากการออกกำลังกายและ

เล่นกีฬาอันเนื่องจากการเล่นด้วยความสนุกสนาน

ดังนั้นการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรทำเพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับผลประโยชน์ในทุก ๆ ด้าน ตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้นพร้อมๆ กันในทุกด้าน ทุกๆ ชั่วโมงเรียนด้วย โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะพื้นฐานพอเล่นกีฬาเป็นตามอัธยาศัยของตนเองเป็นสำคัญ มิใช่มุ่งเน้นให้นักเรียนเล่นกีฬาเก่งโดยสอนทักษะทุกอย่างในกีฬานั้นๆ

2. การพัฒนาการในด้านต่างๆ ตามที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะต้องเกิดจากการที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติในสภาพการณ์จริง คือ นักเรียนได้มีร่างกาย

แข็งแรง มีความรู้ มีคุณธรรม และมีทัศนคติที่ดีจากการเล่นจริง ลงมือปฏิบัติจริง มากกว่าที่จะใช้เวลาทั้งชั่วโมงเพื่ออธิบาย กฎ กติกาการเล่นหรือฝึกหัดทักษะ

3. ยกเว้นชั่วโมงที่ 1 การวางแผนการสอนในแต่ละชั่วโมงควรจะต้องมีผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ครบทุกด้านทั้ง 5 ด้าน ตามที่กล่าวข้างต้นทุกๆ ชั่วโมง และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรจะเป็นแผนรายชั่วโมง คือแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หนึ่งๆ ควรจะสอนเพียงหนึ่งชั่วโมงเท่านั้นแทนที่จะเป็นหนึ่งแผนต่อการสอนหลายๆ ชั่วโมง

4. เมื่อมีการวางแผนการเรียนรู้ที่คาดหวัง ให้ครบทุกด้านทั้ง 5 ด้านแล้ว ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนได้บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ได้วางไว้ั้นในทุกด้านเช่นเดียวกัน โดยครูอาจจะจัดกิจกรรมการสอนใดเป็นกิจกรรมที่จะช่วยให้บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังข้อใดในขั้นตอนใดก็ได้ เช่น ในขั้นตอนของการอบอุ่นร่างกาย อาจจะมิกิจกรรมเสริมให้สัมผัสสภาพในผลการเรียนรู้ที่คาดหวังด้านสมรรถภาพทางกายด้วย นอกจากนี้ก็อาจจะมีในขั้นตอนของการเล่นเพื่อความสนุกสนานด้วยก็ได้ หรือในผลการเรียนรู้ที่คาดหวังด้านทักษะ ด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านคุณธรรม และด้านเจตคติ สามารถจะทำให้บรรลุได้ในขั้นตอนของการสอนและการเล่นเกมเพื่อความสนุกสนานการเล่นในเกมในสภาพการณ์ที่เป็นจริงด้วยวิธีการที่ถูกต้องและด้วยความสนุกสนานเป็นการสร้างความรู้สึที่ดี สร้างเจตคติที่ดีในตัวนักเรียน และในขณะเดียวกันนักเรียนได้ออกกำลังกายนักเรียนได้ฝึกหัดทักษะกีฬาชนิดต่างๆ ที่สอนได้ เข้าใจเรียนรู้ถึงระเบียบวินัย กติกาการเล่น การเล่นร่วมกัน การช่วยเหลือกัน การร่วมมือกันในสภาพการณ์ที่ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ดังนั้น ความสำคัญของการสอนวิชาพลศึกษาในแต่ละชั่วโมงควรจะอยู่ที่จุดนี้มากกว่าส่วนอื่น

5. เมื่อกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ครบทุกด้านในทุกชั่วโมงเรียน และได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียนได้บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังทุกด้านทุกชั่วโมงแล้ว การวัดผลและให้คะแนนนักเรียนควรจะต้องวัดผลและให้คะแนนนักเรียนในทุกๆ ด้าน ทั้ง 5 ด้าน ด้านละเท่า ๆ กันด้วย และการวัดผลการให้คะแนนนั้นควรจะเป็นไปตามหลักการของการวัดผลและให้คะแนนที่ว่า ในวิชาหนึ่ง ๆ นั้นควรจะใช้เวลาเพียงประมาณร้อยละ 10 ของเวลาเรียนทั้งหมดเท่านั้น

6. ในกรณีที่มีการวัดผลและให้คะแนนที่มีการแบ่งอัตราส่วนเป็นคะแนนระหว่างภาคและปลายภาคเป็นร้อยละ 70: 30 หรือ ร้อยละ 80: 20 คะแนน ระหว่างภาค ร้อยละ 70 หรือ 80 นั้น ก็คือ คะแนนที่ได้จากการวัดทั้ง 5 ด้าน ๆ ละเท่า ๆ กัน และคะแนนปลายภาค ร้อยละ 30 หรือ 20 ก็คือคะแนนที่ได้จากการวัดทั้ง 5 ด้าน ๆ ละเท่า ๆ กันเช่นเดียวกัน

7. ผู้จัดทำแผนควรจะต้องระลึกไว้เสมอว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผนที่จัดทำนั้นควรจะต้องมีความเป็นไปได้ด้วย คือ ควรจะต้องสามารถนำไปปฏิบัติได้ในสภาพการณ์จริงในเวลาจำกัดเพียง 1 ชั่วโมง ซึ่งเป็นเวลารวมตั้งแต่เริ่มออกจากห้องเรียนไปสู่สนามและกลับเข้าสู่ห้องเรียนเหมือนเดิมอีกครั้ง

8. การสอนแต่ละชั่วโมง ครูจะต้องระลึกไว้เสมอว่า ในแต่ละชั่วโมงของการสอนนั้นควรเป็นชั่วโมงของการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนการเล่นกีฬา ในสภาพการณ์ที่แท้จริงของเกมกีฬานั้น ๆ ตามอัธยาศัยของตนเองให้มากที่สุดเป็นสำคัญ เช่น อาจจะดัดแปลงเกมให้นักเรียนเล่นวอลเลย์บอล 3 คน ซึ่งน้อยกว่าที่กติกากำหนด ทั้งนี้เพื่อความสนุกสนานมีประสบการณ์สามารถนำไปเล่นในเวลาว่างต่อไปอีกได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่มีความสนุกสนานของนักเรียนแต่ละคนนั้นไม่จำเป็นต้องมีทักษะในกีฬานั้น ๆ ดี และถูกต้องก่อนเสมอไป

9. ในขณะที่นักเรียนเล่นเกมในสนามเล็กตามที่กล่าวมา ครูอาจจะแก้ไข และอธิบายกฎ กติกา ระเบียบการเล่น หรือทักษะต่าง ๆ ที่ถูกต้องเป็นระยะ ๆ ตลอดการเล่นควบคู่กันไปด้วยการกระทำเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ไป รู้ไป ได้ออกกำลังกายไป และฝึกหัดทักษะไปด้วยความสนุกสนานควบคู่กันไป นักเรียนมีโอกาสได้รับประโยชน์มีการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ มากขึ้นจะทำให้นักเรียนได้มีโอกาสได้เล่นเกมกีฬาชนิดนั้น ๆ ในสภาพการณ์ที่แท้จริง โดยไม่ต้องฝึกแต่ทักษะอย่างเดียวแต่ไม่มีโอกาสได้เล่นเกมเลยจะทำให้ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายวิชาพลศึกษา

10. ในการสอนกิจกรรมแต่ละอย่างครูควรจะทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งให้นักเรียน มีทักษะพื้นฐานที่จำเป็นเพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นกีฬานั้นได้ โดยให้นักเรียนสามารถเล่นกีฬานั้นๆ ได้ถือว่าเป็นการเพียงพอแล้วครูไม่จำเป็นต้องสอนทักษะทุกอย่างที่มีอยู่ในกีฬานั้น

11. การที่นักเรียนมีความสนุกสนานกับการเล่นกีฬามากเพียงใด ความรักและผูกพันกับกีฬาที่เล่นนั้นจะมีมากเพียงนั้นนักเรียนมีความผูกพันกับกีฬาที่เล่นมากเพียงใดนักเรียนจะนำกีฬานั้นๆ ไปเล่นในเวลาว่างมากขึ้น และถ้านักเรียนได้เล่นกีฬาตามที่นักเรียนรักเป็นประจำวันมากเพียงใดโอกาสที่นักเรียนจะบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ทางพลศึกษาก็จะมีมากตามไปด้วย

12. ความมุ่งหมายของการสอนกิจกรรมกีฬาชนิดต่างๆ ก็เพื่อให้ นักเรียนได้มีทักษะพื้นฐานง่ายๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นเป็นและเล่นได้ตามอัธยาศัยของตนเอง ไม่ใช่

เพื่อให้เล่นเก่ง ฉะนั้นเมื่อครูได้สาธิตให้นักเรียนได้เห็น ได้ลองปฏิบัติตาม และได้ฝึกหัดพอสมควร แล้วก็ควรปล่อยให้ให้นักเรียนได้เล่นด้วยความสนุกสนาน ตามหลักแล้วเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ที่จะสอนให้นักเรียนทั้งชั้นมีความเก่งในกีฬานิดหนึ่งชนิดใดได้เหมือนกันทุกคน

13. การทำรายงานแผนการจัดการเรียนรู้ควรจะเป็นไปในลักษณะของการตรวจสอบหรือประเมินดูว่าแผนที่ทำขึ้นนั้นสามารถนำไปปฏิบัติได้หรือไม่หรือมีอุปสรรคอย่างไร และได้ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้นแล้วอย่างไรบ้าง และควรหาประสิทธิภาพของแผนด้วยวิธีการที่ถูกต้องมากกว่าการทดสอบความแตกต่างผลของการใช้แผนระหว่างก่อนและหลังการสอน

ในการศึกษารั้วนี้ ได้นำแนวทางการจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ โดยปรับเปลี่ยนองค์ประกอบเพื่อให้สอดคล้องกับการสอนพลศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือดังนี้

1. ส่วนนำ ประกอบด้วย ชื่อเรื่อง จำนวนชั่วโมง รายวิชา ระดับชั้น ภาคเรียน และปีการศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้
2. สาระสำคัญ
3. ผลการเรียนรู้
4. สาระการเรียนรู้
5. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม,แบบเน้นแข่งขันระหว่างกลุ่ม ประกอบด้วย

5.1 ขั้นเตรียม

5.2 ขั้นสอน

5.2.1 บอกเป้าหมายการเรียนรู้ในกิจกรรมครั้งนี้

5.2.2 นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์เป้าหมาย

5.2.3 นักเรียนออกแบบวางแผนการแก้ปัญหาด้วย

ความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย

5.3 ขั้นฝึกหัด เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์และความชำนาญที่สอดคล้องกับเป้าหมาย

5.4 ขั้นการนำไปใช้ นักเรียนนำแนวทางที่ออกแบบวางแผนไว้มาใช้ในการแก้ปัญหาคือเป้าหมายอย่างสร้างสรรค์

5.5 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

6. สื่อการเรียนรู้

7. การวัดผลและประเมินผล

8. กิจกรรมเสนอแนะ

3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning Management)

3.1 ความหมายการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเริ่มมาตั้งแต่เมื่อไรไม่ปรากฏหลักฐานแน่ชัด รูปแบบการเรียนครูผู้สอนจะอนุญาตให้นักเรียนทำงานร่วมกันในรูปแบบกลุ่ม ตามโอกาสที่ครูได้มอบหมายงานให้ (Slavin. 1995, คำนำ) มีการสนทนาโต้ตอบในกลุ่ม อภิปรายการทำงานกลุ่มในเรื่องต่างๆ มีการเปลี่ยนกันเป็นผู้นำกลุ่มซึ่งวิธีการเหล่านี้ไม่มีโครงสร้างรูปแบบที่แน่นอน ประมาณปี ค.ศ. 1970 ได้มีนักศึกษานำรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือมาพัฒนาปรับปรุง เพื่อให้ใช้ในการเรียนการสอนได้จริงและได้เผยแพร่ไปอย่างกว้างขวาง

สลาบิน (Slavin. 1995, p.5) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการเรียนที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกัน และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อความสำเร็จของกลุ่ม ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่มและความสำเร็จของกลุ่มสัมฤทธิ์ ผลของกลุ่มขึ้นอยู่กับความสามารถของสมาชิกทุกคนในกลุ่มที่เกิดจากการช่วยเหลือซึ่งกันและกันนักเรียนแต่ละคนต้องมีความรับผิดชอบเป็นรายบุคคล เพราะมีความหมายต่อความสำเร็จของกลุ่มมาก

เคลย์ (Kley. 1991, p.7) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การที่นักเรียนร่วมมือกันทำงานเพื่อให้ประสบผลสำเร็จร่วมกัน โดยที่นักเรียนแต่ละคนภายในกลุ่มรับผิดชอบงานของตน มีการตรวจสอบและนำผลการทำงานเสนอต่อกลุ่ม กลุ่มจะต้องทำหน้าที่ช่วยเหลือเมื่อใครอ่อนด้านใดคนที่ดีกว่าจะเข้ามาช่วยด้านนั้น เพื่อให้กลุ่มเข้มแข็งขึ้น แต่ทั้งนี้นักเรียนต้องตระหนักว่าไม่มีใครช่วยเหลือใครได้มากนักในการทำงาน ดังนั้นทุกคนต้องรับผิดชอบตนเองเป็นหลักและในการตอบแทนการทำงานของกลุ่มจะมีการให้รางวัลตอบแทนความดีเป็นกลุ่มแทนการให้รางวัลเป็นรายบุคคลการเรียนรู้แบบนี้ นักเรียนต้องมีทักษะทางสังคมรู้จักติดต่อสื่อสารและสามารถแก้ไขปัญหาในการทำงานร่วมกันครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจบทบาทของตนเองในการช่วยเหลือให้กลุ่มเกิดการเปลี่ยนแปลงและทำงานร่วมกันได้ เปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนทำงานได้อย่างเต็มที่ ครูต้องสร้างความมั่นใจว่า นักเรียนทุกคนในกลุ่มจะประสบผลสำเร็จในการทำงานได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

สมเดช บุญประจักษ์ (2540, น.6) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง รูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่กำหนดให้นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน ทำงานรวมกลุ่มกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ กลุ่มละประมาณ 4 คน แบบละความสามารถเป็นนักเรียนเก่ง 1 คน ปลายกลาง 2 คน และเรียนอ่อน 1 คน โดยที่สมาชิกทุกคนมีเป้าหมายในการเรียนร่วมกัน คือเกิดการเรียนรู้และประสบความสำเร็จร่วมกัน เมื่อกลุ่มได้รับปัญหาทุกคนในกลุ่มจะอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยกันรับผิดชอบการเรียนรู้ในงานทุกขั้นตอนของสมาชิกกลุ่ม ความสำเร็จของกลุ่มส่วนหนึ่งจะประเมินจากค่าเฉลี่ยของคะแนนหรือผลงานของทุกคนในกลุ่ม ฉะนั้นสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่มจะต้องรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายอย่างดีที่สุดและเป็นหน้าที่ที่จะต้องให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม เพราะคะแนนของแต่ละคนส่งผลต่อคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มอาจกล่าวโดยสรุปการเรียนแบบร่วมมือเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ต้องการเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน เกิดการร่วมมือ รับผิดชอบ และช่วยเหลือกันมีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันและฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ศุภวรรณ เล็กวิไล (2542, น.1) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยๆ กลุ่มละ 4-5 คน สมาชิกในกลุ่มมีระดับความสามารถแตกต่างกัน ร่วมกันปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย โดยที่สมาชิกแต่ละคนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน และรับผิดชอบต่อผลงานกลุ่มโดยมีเป้าหมายร่วมกันและได้รางวัลร่วมกันเมื่อกลุ่มประสบผลสำเร็จ

อรพรรณ พรสีมา (2542, น.102) การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการเรียนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ ความสามารถแตกต่างกัน แต่ละคนจะต้องมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กันและกัน

กระทรวงศึกษาธิการ (2543, น.74) การเรียนแบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเล็กๆ สมาชิกในกลุ่มมีความสามารถแตกต่างกันมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกันมีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตัวและในส่วนรวมเพื่อให้กลุ่มประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

ศิริสิทธิ์ จำปาขาว (2549, น.80) การเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนที่เน้นการเรียนเป็นกลุ่มเพื่อให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มเกิดการเรียนรู้ และตระหนักถึง

ความสำคัญของตนเองในการช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จรวมทั้งเป็นการฝึกทักษะทางสังคมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนด้วย

ทิสนา แชมณี (2550, น.98) การเรียนแบบร่วมมือ คือ การเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย โดยมีสมาชิกกลุ่มที่มีความสามารถแตกต่างกันประมาณ 3 – 6 คน ช่วยกันเรียนรู้เพื่อไปสู่เป้าหมายของกลุ่ม นักการศึกษาคนสำคัญที่เผยแพร่แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ สลาบิน (Slavin) เดวิด จอห์นสัน (David Johnson) และ โรเจอร์ จอห์นสัน (Roger Johnson) โดยกล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยทั่วไปมักจะไม่ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนส่วนใหญ่มักจะมุ่งไปปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนกับบทเรียนความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนเป็นมิติที่มักจะถูกละเลยหรือมองข้ามไป ทั้งที่มีผลการวิจัยชี้ชัดเจนว่าความรู้สึกของนักเรียนต่อตนเอง ต่อโรงเรียน ครูและเพื่อนร่วมชั้น มีผลต่อการเรียนรู้มาก

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ นั้น หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยครูจะเป็นผู้จัดแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มเล็ก ประมาณกลุ่มละ 4-6 คน สมาชิกในกลุ่มจะมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันผู้เรียนหรือสมาชิกในกลุ่มมีโอกาสแสดงความคิดเห็นมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบหน้าที่ของตนร่วมกับสมาชิกในกลุ่มเพื่อความสำเร็จหรือเป้าหมายของกลุ่มโดยอาศัยทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมและทักษะการเรียนรู้ร่วมกับบุคคลอื่น และที่สำคัญสมาชิกภายในกลุ่มจะต้องร่วมรับผิดชอบผลแห่งการกระทำในกิจกรรมนั้น ๆตามที่ครูได้ตั้งเกณฑ์ไว้ ซึ่งจะประกอบไปด้วยสิ่งสำคัญ 3 ประการ คือ

1. การให้รางวัลต่อความสำเร็จในรูปแบบกลุ่มไม่ใช่เป็นรายบุคคล
2. ความรับผิดชอบต่อการทำงานของแต่ละบุคคล
3. ความรับผิดชอบต่อการมีส่วนร่วมต่อความสำเร็จของกลุ่มร่วมกัน

สมาชิกทุกคนภายในกลุ่ม ต้องตระหนักในหน้าที่ และความรับผิดชอบทั้งของตนเอง และของกลุ่มให้ดีที่สุด ทั้งนี้เพื่อเป้าหมายและความสำเร็จของกลุ่มที่ได้กำหนดไว้

3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ นั้น มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องนำทฤษฎีต่าง ๆ มาช่วยในการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพตามที่ สลาบิน (Slavin, 1995, pp.16-19) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือทำให้นักเรียนเรียนได้ดีกว่าการเรียนแบบกลุ่มเดิม ซึ่งสลาบินได้แนะนำลำดับขั้นกว้าง ๆ ของทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เหนือกว่าจากทฤษฎีต่อไปนี้

ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory) เป็นเทคนิคจูงใจในการเรียนแบบร่วมมือ โดยเน้นรางวัลเป็นโครงสร้างและเป้าหมายในการปฏิบัติที่มีลักษณะเฉพาะ 3 อย่าง คือ การร่วมมือกันปรับปรุงเป้าหมายเฉพาะบุคคลการแข่งขันกันกำหนดเป้าหมายรายบุคคล และความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่ใช้ความพยายามไปสู่เป้าหมาย การใช้เทคนิคแรงจูงใจจากโครงสร้างเป้าหมายทำให้สมาชิกบรรลุผลตามเป้าหมายได้ ซึ่งทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จด้วย นอกจากนี้การประชุมกันเพื่อกำหนดเป้าหมายทำให้สมาชิกต้องระลึกลึกซึ้งว่าทำอย่างไรให้กลุ่มประสบความสำเร็จ ซึ่งมีความสำคัญมากการเสริมกำลังใจของกลุ่มด้วยการให้สมาชิกทำงานเต็มความสามารถทำให้การปฏิบัติงานบรรลุผลตามเป้าหมายและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และผลตอบแทนที่กลุ่มได้รับยังเป็นการเสริมแรงทางสังคมด้วย

อารีย์ พันธุ์ณี (2544, น.189–200) ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ดังนี้

1. การชมเชยและการตำหนิ ทั้งการชมเชยและการตำหนิจะมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยกันทั้งสองอย่างจากการพิจารณาโดยละเอียดเกี่ยวกับอิทธิพลการชมเชยและการตำหนิปรากฏว่าโดยทั่วไปแล้วการชมเชยจะให้ผลดีกว่าการตำหนิบ้างเล็กน้อย นักเรียนโตชอบชมเชยมากกว่าการตำหนิ การชมเชยและการตำหนิมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนหญิงน้อยกว่านักเรียนชาย ส่วนนักเรียนที่เรียนรู้เมื่อถูกตำหนิจะมีความพยายามมากกว่าได้รับคำชมเชย

2. การทดสอบบ่อยครั้ง คะแนนจากการทดสอบจะเป็นสิ่งจูงใจที่มีความหมายต่อนักเรียนอย่างมากการขาดสอบบ่อยครั้งจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้นอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

3. การค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองครูควรส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเองด้วยการเสนอแนะหรือกำหนดหัวข้อที่จะทำให้นักเรียนสนใจใคร่รู้เพื่อให้เด็กค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองอย่างไรก็ตามการกำหนดหัวข้อต้องคำนึงไม่ให้ยากเกินความสามารถ หรือใช้เวลานานเกินไปเพราะจะทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายและหมดความสนใจ

4. วิธีการที่แปลกใหม่ ควรนำวิธีการที่แปลกใหม่เพื่อสร้างความสนใจโดยใช้วิธีการใหม่ ซึ่งนักเรียนไม่เคยคาดคิดหรือมีประสบการณ์มาก่อน เช่น การให้นักเรียนช่วยกันคิดกิจกรรมต่างๆ ซึ่งแปลกไปกว่าที่เคยทำวิธีการแปลกใหม่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนการสอน

5. ตั้งรางวัลสำหรับงานที่มอบหมายครูควรตั้งรางวัลไว้ล่วงหน้าเมื่องานที่นักเรียนทำสำเร็จเพื่อยั่วยุให้นักเรียนมีความพยายามมากยิ่งขึ้น และการให้รางวัลก่อนการเรียนรู้ก็ได้

เพื่อให้เด็กทราบถึงผลการเรียนรู้ใหม่ครูควรพยายามให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการเสริมอย่างทั่วถึงกันไม่ควรเน้นเฉพาะผู้ที่ชนะการแข่งขันเท่านั้นแต่อาจให้รางวัลในการแข่งขันกับตนเองก็ได้

6. ตัวอย่างจากสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยและคาดไม่ถึงถึงการยกตัวอย่างประกอบ การสอนควรเป็นสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยแล้วเพื่อให้นักเรียนเข้าใจง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

7. เชื่อมโยงบทเรียนใหม่กับสิ่งที่นักเรียนเรียนรู้มาก่อนการเอาสิ่งใหม่ไปเชื่อมโยงสัมพันธ์กับสิ่งที่เคยรู้มาก่อนจะทำให้เข้าใจง่ายและชัดเจนขึ้น ซึ่งจะทำให้ นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้นเพราะคาดหวังไว้ว่าจะได้นำเอาสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์และเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

8. เกมและการเล่นละคร การสอนที่ให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงทั้งในการเล่นเกมน และแสดงละครทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

9. สถานการณ์ที่ให้นักเรียนไม่เพียงปรารถนาสถานการณ์ที่ให้นักเรียนเบื่อไม่พอใจขัดแย้งควรหาทางลดหรือขจัดเพราะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้และอาจทำให้เข้าใจบทเรียนได้ช้า ฉะนั้นในการเรียนการสอนครูควรสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจเรียนก่อนจึงจะเรียนได้ดี การนำเอาหลักการทฤษฎีและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมาย และเกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนจากการเรียนแบบร่วมมือพบว่าทฤษฎีแรงจูงใจสามารถทำให้นักเรียนทำงานด้วยกันจนบรรลุเป้าหมายของกลุ่มตามที่กำหนดเงื่อนไขไว้สมาชิกบางคนจะมีความสามารถพิเศษกว่าเดิมเพราะเกิดแรงจูงใจ ทฤษฎีแรงจูงใจทำให้นักเรียนทุกคนมีความมานะพยายามตั้งใจและช่วยเหลือคนอื่นด้วยการชมและให้กำลังใจในการทำงานของกลุ่ม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสมาชิกแสดงถึงความก้าวหน้าของกลุ่มด้วย

ทฤษฎีความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theories) ให้ความสำคัญต่อผลที่สมาชิกทำงานร่วมกันภายในกลุ่มนั้นคือความแตกต่างของทฤษฎีความรู้ความเข้าใจที่ปรากฏอยู่มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีพัฒนาการและทฤษฎีวางแผนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ทฤษฎีพัฒนาการ (Development Theories) สันนิษฐานว่าพื้นฐานของทฤษฎีพัฒนาการคือ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับงานที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มอำนาจของความคิดรวบยอดสิ่งที่สนับสนุนความคิดรวบยอดสิ่งที่สนับสนุนความคิดเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กันจนสามารถช่วยเหลือกันได้

2. ทฤษฎีการวางแผนเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Elaboration Theories) การใช้เทคนิคการวางแผนทางสติปัญญาเป็นสิ่งที่แตกต่างไปจากภาพของการพัฒนา

จากงานวิจัยทางจิตวิทยา กล่าวว่า การสื่อสารและความสัมพันธ์ของการสื่อสารจะถูกเก็บอยู่ในความทรงจำอย่างดี ดังนั้น นักเรียนจึงต้องรู้กับการระลึกถึงสิ่งที่จำหรือการวางแผนเกี่ยวกับระบบข้อมูล เช่น การเขียนสรุปหรือการทำโครงเรื่องจากการบันทึกสิ่งที่นักเรียนทำ นักเรียนจำได้ดีกว่าการจดบันทึกธรรมดาเพราะช่วยให้นักเรียนระลึกถึงสิ่งสำคัญที่เรียนได้ดีกว่า

ทฤษฎีสนามของเคิร์ท เลวิน (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2544, น.113; อ้างอิงจาก Kurt Lewin. n.d.) กล่าวว่า การเรียนการสอนนั้นครูควรจะมีวิธีการอย่างไรให้ตัวครูเข้าไปอยู่ในสนามชีวิตของนักเรียน (Life Space) ซึ่งหมายถึงว่า ในขณะที่การเรียนการสอนกำลังดำเนินอยู่นั้น ในใจของเด็กจะมีแต่ครูและบทเรียนที่เรียนอยู่ในขณะนั้นเท่านั้น นอกจากนี้ แล้วยังส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อสัมพันธ์ภาพระหว่างครูกับนักเรียน เพราะนักเรียนแต่ละคนจะแสดงพฤติกรรมไปตามสิ่งที่เขารับรู้ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวความคิดนี้ก็จะนำไปสู่การเรียนการสอนโดยยึดหลักว่าตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และตรงกับแนวคิดของทศนา เขมมณี (2550, น.10-12) ซึ่งได้สรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสนามของ เคิร์ท เลวิน ไว้ดังนี้

1. พฤติกรรมจะเป็นผลมาจากพลังความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม
2. โครงสร้างของกลุ่มจะเกิดจากการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างกัน
3. การรวมกลุ่มแต่ละครั้งจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มโดยปฏิสัมพันธ์ในรูปของการกระทำความรู้สึกและความคิด

ตามทฤษฎีจิตวิทยาสังคมของจอห์นสัน และจอห์นสัน (Johnson & Johnson. 1994, p.78) กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบให้นักเรียนร่วมมือกัน มีลักษณะแตกต่างกันให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียนทั่วไปแทนที่จะปล่อยให้เด็กเรียนทำงานไปตามกลไกกลุ่มโดยเสรีครูต้องจัดสภาพการณ์และวางเงื่อนไขให้นักเรียนร่วมมือกันทำงานอย่างจริงจังมีความเต็มใจที่จะช่วยเหลือและพึ่งพากัน ทั้งนี้มิใช่เพื่อการเรียนรู้เนื้อหาวิชาเท่านั้น แต่เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในชีวิตจริงในภายหน้า และช่วยลดความขัดแย้งระหว่างกลุ่มสังคมที่ต่างเชื้อชาติต่างชนชั้นกัน ดังนั้น การจัดสภาพการณ์และเงื่อนไขเพื่อให้ นักเรียนร่วมมือกัน นั้นอาศัยทฤษฎีทางจิตวิทยาทางสังคม เป็นพื้นฐาน (Johnson & Johnson. 1994, p.78) โดยนำแนวคิดเรื่องพลวัตในกลุ่มมาใช้ซึ่งหมายถึงการศึกษาพฤติกรรมของคนในกลุ่มพลวัตต่าง ๆ ในกลุ่ม และการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ภายในกลุ่มซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของกลุ่มโดยส่วนรวมถึงกระบวนการแปลความหมายของพฤติกรรมของบุคคลแต่ละกลุ่ม โดยอาศัยประสบการณ์ของคนในกลุ่มหรือจะอธิบายว่าทำไมจึงเกิดเหตุการณ์เช่นนั้นในกลุ่มทำไมสมาชิกในกลุ่มจึงแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น พลวัตในกลุ่มช่วยให้เข้าใจถึงกระบวนการใน

การทำงานร่วมกันมีวิธีการเลือกจุดมุ่งหมายของกลุ่มการตัดสินใจของกลุ่ม การวางแผนปฏิบัติงานของกลุ่มการดำเนินงานตามแผนการการเสนอแนะการประเมินผลวิธีดำเนินงานของกลุ่มพลวัตในกลุ่มจะช่วยให้บุคคลมีความคุ้นเคยกับเรื่องการเป็นผู้นำการเป็นสมาชิกซึ่งมีความจำเป็นต่อการรับผิดชอบต่อกุ่มและช่วยให้บุคคลสามารถฝึกตนเองและผู้อื่นให้เป็นผู้นำพลวัตในกลุ่มประกอบด้วยองค์ประกอบ ต่อไปนี้

1. องค์ประกอบส่วนบุคคล หมายถึง มโนทัศน์เกี่ยวกับตนเป็นความสามารถของบุคคลที่จะเข้าใจตนเองและผู้อื่น แรงจูงใจ ความสนใจความต้องการสิ่งเหล่านี้มีปฏิสัมพันธ์ทั้งทางบวกและทางลบกับบุคคลอื่นปฏิสัมพันธ์ทางบวก เช่น การช่วยเหลือ การริเริ่มการรอบรู้ในเรื่องต่างๆ ส่วนทางลบ เช่น การอยากเด่นคนเดียว การต่อต้าน การไม่ร่วมมือ

2. ประสบการณ์ความรู้และทักษะเกี่ยวกับวิธีการดำเนินงานของกลุ่มผู้ที่ประสบความสำเร็จเมื่อทำงานกลุ่มก็มักมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานกลุ่ม และเป็นไปในทางตรงข้ามกับผู้ที่ได้รับความล้มเหลวในการทำงานกลุ่ม มักมีเจตคติไม่ดีต่อการทำงานกับผู้อื่นประสบการณ์จึงมักมีอิทธิพลโดยตรงต่อการทำงานกลุ่ม ส่วนความรู้ของแต่ละบุคคลก็มีความสำคัญต่อการทำงานกลุ่มเช่นกัน คือ ถ้าบุคคลมีความรู้ในเรื่องที่กลุ่มต้องการบุคคลนั้นจะมีความมั่นใจในการทำงานและสามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จ แต่ถ้าบุคคลไม่มีความรู้จะมีผลให้เขารู้สึกไม่สบายใจในการทำงานและเป็นอุปสรรคในการดำเนินงานของกลุ่มสำหรับเรื่องทักษะของการทำงานกลุ่มมี 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือทักษะในการทำงานหรือกิจกรรมเฉพาะอย่างกับทักษะในการสื่อความกับผู้อื่น เช่น ความสามารถในการฟังและจับใจความสำคัญได้ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นสรุปความคิดเห็นความสามารถในการประนีประนอมเพื่อลดความขัดแย้งและความเครียดภายในกลุ่มทักษะทั้ง 2 ประเภทนี้ ช่วยให้การงานกลุ่มดำเนินไปสู่จุดหมายได้

3. จุดมุ่งหมายที่ชัดเจนเป็นที่เข้าใจและยอมรับของบุคคลในกลุ่มทำให้กลุ่มเห็นทิศทางในการทำงานจุดมุ่งหมายมีด้วยกัน 2 ประเภทคือ จุดมุ่งหมายของบุคคลและจุดมุ่งหมายของกลุ่มซึ่งสอดคล้องกัน จึงจะทำให้เกิดบรรยากาศการทำงานแบบร่วมมือร่วมใจกัน

4. องค์ประกอบด้านเกียรตินิยมเป็นพลังที่ช่วยให้บุคคลซึ่งแตกต่างกันได้มาร่วมมือกันเนื่องจากบุคคลแต่ละคนไม่อยากจะแตกต่างจากคนอื่นมากเกินไป และไม่อยากจะออกจากคนอื่นการทำงานกลุ่มจึงสร้างบรรยากาศให้ทุกคนมีคุณค่าเท่าเทียมกันการตัดสินใจเรื่องใดก็ตามถือเป็นมติเอกฉันท์ของกลุ่มมิใช่ของใครคนใดคนหนึ่งทำให้บุคคลเกิดความสบายใจและมีความสุข

5. ขนาดของกลุ่ม กลุ่มที่มีสมาชิกมากเกินไปความจำเป็นอาจทำให้งานล่าช้าหรือภาระงานไปตกกับสมาชิกบางคนขณะที่บางคนไม่ต้องรับผิดชอบอะไรเลยหรือเกิดกรณีทำงาน

ซ้ำซ้อนกันทำให้เกิดบรรยากาศของความคับข้องใจจากการทำงานมากเกินไปหรือไม่มีอะไรจะทำ ไม่มีโอกาสได้ใช้ความสามารถที่มีอยู่ขนาดของกลุ่มจึงควรเหมาะสมกับเหตุการณ์จุดมุ่งหมายของงานและที่สำคัญทำให้สามารถกระจายภาระหน้าที่ได้ทั่วถึงทุกคน

6. สภาพแวดล้อมทางกายภาพไม่ว่าจะเป็นการจัดสภาพห้องเรียนโต๊ะเรียน จัดโต๊ะประชุมอภิปรายล้วนมีความสำคัญที่ช่วยส่งเสริมบรรยากาศของกลุ่มป้องกันมิให้เกิดความรู้สึกแตกแยก

กล่าวโดยสรุป พลวัตในกลุ่มมีประโยชน์ดังนี้

1. ช่วยให้สมาชิกแต่ละคนเพิ่มการรับรู้ที่รวดเร็วต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในกลุ่มและช่วยให้แต่ละคนทำหน้าที่เป็นสมาชิกหรือผู้นำได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ช่วยให้สมาชิกแต่ละคนได้ใช้ความสามารถที่ตนมีอยู่ในการพัฒนางานของกลุ่มไปสู่จุดมุ่งหมาย
3. ช่วยให้ผู้นำกลุ่มรับรู้และตระหนักในความรับผิดชอบที่จะช่วยกลุ่มในการพัฒนางานให้สำเร็จสู่จุดหมาย

3.3 โครงสร้างและองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จอห์นสัน และ จอห์นสัน (ทีศนา แชมณี. 2550, น.99-101 อ้างอิงจาก Johnson and Johnson. 1994, pp.31-37) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือไม่ได้หมายความว่ามีการจัดให้นักเรียนเข้ากลุ่มแล้วให้งาน และบอกนักเรียนให้ช่วยกันทำงานเท่านั้นการเรียนรู้จะเป็นแบบร่วมมือได้ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน (Positive Interdependence) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือนี้จะต้องมีความตระหนักว่าสมาชิกกลุ่มทุกคนมีความสำคัญ และความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกทุกคนในกลุ่มในขณะเดียวกันสมาชิกทุกคนจะประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อกลุ่มประสบความสำเร็จ ความสำเร็จของบุคคลและของกลุ่มขึ้นอยู่กับกันและกัน ดังนั้นแต่ละคนต้องรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตน และในขณะเดียวกันก็ช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นๆ ด้วยเพื่อประโยชน์ร่วมกัน

2. การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด (Face-to-Face Interaction) การที่สมาชิกในกลุ่มมีการพึ่งพาช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เป็นปัจจัยที่จะส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน ในทางที่จะช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายสมาชิกกลุ่มจะห่วงใย ใ้วางใจ ส่งเสริม และช่วยเหลือกันและกันในการทำงานต่าง ๆ ร่วมกันส่งผลให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

3. ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกในแต่ละคน (Individual Accountability) สมาชิกในกลุ่มการเรียนรู้ทุกคนจะต้องมีหน้าที่รับผิดชอบ และพยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถไม่มีใครที่จะได้รับประโยชน์โดยไม่ทำหน้าที่ของตน ดังนั้นกลุ่มจึงจำเป็นต้องมีระบบการตรวจสอบผลงาน ทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

4. การใช้ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะในการทำงานของกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small-Group Skills) การเรียนรู้แบบร่วมมือจะประสบความสำเร็จได้ ต้องอาศัยทักษะที่สำคัญ ๆ หลายประการ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการแก้ปัญหาความขัดแย้ง รวมทั้งการเคารพยอมรับ และไว้วางใจกันและกัน ซึ่งครูควรสอนและฝึกให้กับนักเรียนเพื่อช่วยให้ดำเนินงานไปได้

5. การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของกลุ่มเพื่อช่วยให้กลุ่มเกิดการเรียนรู้ และปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มครอบคลุมการวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิกกลุ่มและผลงานของกลุ่ม การวิเคราะห์การเรียนรู้นี้อาจทำโดยครูหรือ นักเรียน หรือทั้งสองฝ่าย การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มนี้ เป็นยุทธวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้กลุ่ม ตั้งใจทำงาน เพราะรู้ว่าจะได้รับข้อมูลป้อนกลับ และช่วยฝึกทักษะการรู้คิด (Meta Cognition) คือสามารถที่จะประเมินการคิด และพฤติกรรมของตนที่ได้ทำไป

เคแกน (จันทรเพ็ญ เชื้อพานิช. 2542, น.3-4 อ้างอิงจาก Kagan . 1994, pp.4-11) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือมีความแตกต่างจากกลุ่มซึ่งการเรียนแบบร่วมมือต้องมีโครงสร้างการเรียนรู้ชัดเจนโดยมีแนวคิดสำคัญ 6 ประการ คือ

1. เป็นกลุ่มหรือเป็นทีม (Team) ซึ่งเป็นกลุ่มขนาดเล็กประมาณ 2-6 คน และขนาดที่เหมาะสมที่สุด คือ 4 คน ที่จะเปิดโอกาสให้ทุกคนร่วมมืออย่างเท่าเทียมกันรวมทั้งสามารถแบ่งให้ทำงานเป็นคู่ได้สะดวกภายในกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความสามารถแตกต่างกัน

2. มีความเต็มใจ (Willing) เป็นความเต็มใจที่ร่วมมือในการเรียนและทำงานโดยช่วยเหลือกันและกัน และมีการยอมรับกันและกันอันจะทำให้งานราบรื่น

3. มีการจัดการ (Management) การจัดการเพื่อให้การทำงานเป็นกลุ่มแบบร่วมมือเป็นไปอย่างราบรื่นได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพนั้นต้องกำหนดสิ่งต่อไปนี้

3.1 สัญญาณเจียบ คือ สัญญาณที่ผู้สอนส่งให้นักเรียนแล้วนักเรียนทำสัญญาณตามแล้วเจียบเพื่อฟังคำสั่งต่อไป

3.2 บทบาทต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าใครมีหน้าที่อะไร ใครปฏิบัติอย่างไรตามที่กำหนด

3.3 คำถามที่เป็นคำสั่งให้นักเรียนทำตาม

4. มีทักษะ (Skill) เป็นทักษะทางสังคมรวมทั้งทักษะการสื่อความหมายการช่วยเหลือและการแก้ปัญหาความขัดแย้ง เป็นต้น ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

5. มีหลักการพื้นฐาน (Basic Principles) เป็นตัวชี้บ่งว่าเป็นการเรียนรู้เป็นกลุ่มหรือ เป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือการเรียนรู้แบบร่วมมือต้องมีหลักการสำคัญ 4 ประการดังนี้

5.1 ความเป็นอิสระในทางบวก (Positive Interdependence) มีการพึ่งพาอาศัยกันและกันช่วยเหลือกันเพื่อสู่ความสำเร็จและเข้าใจความสำเร็จของแต่ละคน คือ ความสำเร็จของกลุ่ม

5.2 ความรับผิดชอบเป็นรายบุคคล (Individual Accountability) มีความรับผิดชอบเป็นรายบุคคลทุก ๆ คนในกลุ่มมีบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบในการศึกษาค้นคว้าการทำงานสมาชิกทุกคนต้องเรียนรู้ในสิ่งที่เรียนเหมือนกันจึงถือว่าเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

5.3 การมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน (Equal Participation) มีส่วนร่วมเท่าเทียมกันทุก ๆ คนต้องมีส่วนร่วมในการค้นคว้าการทำงานเท่า ๆ กัน โดยกำหนดบทบาทของแต่ละคน กำหนดบทบาท ก่อน-หลัง

5.4 การมีปฏิสัมพันธ์ไปพร้อมกัน (Simultaneous Interaction) มีการปฏิสัมพันธ์ไปพร้อม ๆ กัน คือ สมาชิกทุกคนจะทำงานไปพร้อม ๆ กัน

6. มีเทคนิคหรือรูปแบบการจัดกิจกรรม (Structures) รูปแบบการจัดกิจกรรมหรือเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นสิ่งที่ใช้เป็นคำสั่งให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เช่น เทคนิคแรลลี่โรบิน (Rally Robin) แรลลี่ เทเบิล (Rally Table) โต๊ะกลม (Round Table) ราวด์ โรบิน (Round Robin) อภิปรายเป็นคู่ (Pair Discussion) การตรวจสอบเป็นคู่ (Pairs Check) จิ๊กซอว์ (Jigsaw) การแก้ปัญหา (Problem Solving) เป็นต้น เทคนิคต่าง ๆ จะต้องเลือกใช้ให้ตรงกับเป้าหมายที่ต้องการแต่ละเทคนิคนั้นได้ออกแบบเหมาะกับเป้าหมายที่ต่างกัน

3.4 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นพัฒนาทั้งเจตคติและค่านิยมในตัวนักเรียนมีการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแนวคิดที่หลากหลายระหว่างสมาชิกในกลุ่มพัฒนาพฤติกรรมในการแก้ปัญหา การวิเคราะห์และการคิดอย่างมีเหตุผลรวมทั้ง

พัฒนาคุณลักษณะของนักเรียนให้รู้จักตนเองและเพิ่มคุณค่าของตนเอง (สมเดช บุญประจักษ์. 2540: 54) กิจกรรมดังกล่าวมีผลต่อนักเรียน 3 ประการคือ

1. มีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาวิชา (Academic Learning)
2. มีทักษะทางสังคม โดยเฉพาะทักษะการทำงานร่วมกัน (Social Skills)
3. รู้จักตนเองและตระหนักในคุณค่าของตนเอง (Self-Esteem)

จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช (2542, น.7) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือไว้ดังนี้

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกเพราะทุก ๆ คนร่วมมือในการทำงานกลุ่ม ทุกๆ คนมีส่วนร่วมเท่าเทียมกัน
2. สมาชิกทุกคนมีโอกาสดิิด พูด แสดงออก แสดงความคิดเห็น และลงมือกระทำ อย่างเท่าเทียมกัน
3. เสริมให้มีความช่วยเหลือกัน เช่นเด็กเก่งช่วยเด็กที่เรียนไม่เก่งทำให้เด็กเก่งภาคภูมิใจ รู้จักสละเวลา ส่วนเด็กไม่เก่งเกิดความซาบซึ้งในน้ำใจของเพื่อนสมาชิกด้วยกัน
4. ร่วมกันคิดทุกคนทำให้เกิดการระดมความคิดนำข้อมูลที่ได้มาพิจารณาร่วมกัน เพื่อประเมินวิธีการและคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเป็นการส่งเสริมให้ช่วยกันคิดหาข้อมูลให้มากและวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจเลือก
5. ส่งเสริมทักษะทางสังคม เช่น การอยู่ร่วมกันด้วยมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เข้าใจกันและกัน อีกทั้งเสริมทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มสิ่งเหล่านี้ล้วนส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

ศุภวรรณ เล็กวิไล (2542, น.4) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนแบบร่วมมือ ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดความเชื่อมั่นและความภาคภูมิใจในตนเอง
2. ได้พัฒนาทักษะทางสังคมและการเข้าสังคม
3. มีสุขภาพจิตที่ดีทำงานและเรียนอย่างมีความสุข
4. ช่วยให้เข้าใจตนเองและยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. ฝึกการคิดแก้ปัญหาคิดค้นด้วยตนเอง
6. เกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันระหว่างสมาชิก
7. เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่ศึกษา
8. ช่วยให้เป็นผู้มีเหตุผลและมีความคิดในระดับที่สูงขึ้น
9. มีทักษะในการทำงาน

10. มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
11. รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
12. ช่วยให้อีกปรับตัวและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

จอห์นสัน,จอห์นสัน และโฮลเบค (ทีศนา แซมณี. 2550, น.101 อ้างอิงจาก Johnson,Johnson and Holubec. 1994, pp.13–14) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย นับตั้งแต่รายงานวิจัยเรื่องแรกได้รับการตีพิมพ์ในปี ค.ศ.1898 ปัจจุบันมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นงานวิจัยเชิงทดลองประมาณ 600 เรื่อง และงานวิจัยเชิงหาความสัมพันธ์ประมาณ 100 เรื่อง ผลจากการวิจัยดังกล่าว พบว่า การเรียนแบบร่วมมือส่งผลดีต่อนักเรียนตรงกันในด้านต่างๆ ดังนี้

1. มีความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายมากขึ้น (Greater Efforts to Achieve) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักเรียนมีความพยายามที่จะเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมาย เป็นผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีผลงานมากขึ้นการเรียนรู้มีความคงทนมากขึ้น (Long-Term Retention) มีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพใช้เหตุผลดีขึ้นและคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้น
2. มีความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนดีขึ้น (More Positive Relationships Among Students) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักเรียนมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้นใส่ใจในผู้อื่นมากขึ้นเห็นคุณค่าของความแตกต่างความหลากหลายการประสานสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม
3. มีสุขภาพจิตดีขึ้น (Greater Psychological Health) การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักเรียนมีสุขภาพจิตดีขึ้นมีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้นนอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม และความสามารถในการเผชิญกับความเครียดและความผันแปรต่างๆ

3.5 บทบาทหน้าที่ของครูและบทบาทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

บทบาทหน้าที่ของครู

บทบาทและหน้าที่ของครูในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะมีลักษณะดังนี้

1. เป็นผู้กำหนดวางวัตถุประสงค์ของบทเรียน
2. ตัดสินใจและเรียงลำดับเรื่องราวก่อนสอน
3. อธิบายและชี้แจงงานที่มอบหมายให้นักเรียนปฏิบัติอย่างชัดเจน
4. ควบคุมดูแลและอำนวยความสะดวกในการเรียนให้แก่นักเรียน
5. สังเกตดูพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำงานในกลุ่มร่วมกัน

6. เตรียมสื่อ อุปกรณ์ ที่จะช่วยในการเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
7. สนับสนุน ช่วยเหลือ แนะนำ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้
8. สร้างเสริมให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นมั่นใจตนเองและเห็นคุณค่าใน

ตนเอง

9. ประเมินผลการเรียนของนักเรียน และกระบวนการช่วยเหลือนักเรียนว่าจะปฏิบัติหน้าที่ในกลุ่มได้ดียังไร

บทบาทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ศุภวรรณ เล็กวิไล (2542, น.4-5) ได้กล่าวว่า บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบร่วมมือจะแตกต่างไปจากการเรียนในแบบเดิม ซึ่งมีครูเป็นผู้ให้ นักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครู ปฏิบัติตามที่ครูสั่งเป็นส่วนใหญ่ในการเรียนแบบร่วมมือนักเรียนจะมีบทบาท ดังนี้

1. เป็นผู้แสวงหาค้นคว้าศึกษารับผิดชอบสำหรับการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม

2. ให้ความร่วมมือกับเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม
3. ช่วยเหลือส่งเสริมการเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกัน
4. รับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
5. ร่วมอภิปรายแสดงความคิดเห็น
6. รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม
7. มีทักษะในการสื่อสาร
8. มีทักษะในการทำงานกลุ่ม
9. มีทักษะทางสังคม

3.6 รูปแบบการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT และ STAD

เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ที่มีรูปแบบการจัดกิจกรรมใกล้เคียงกัน คือ นักเรียนต้องช่วยเหลือเพื่อนในทีมให้ได้เรียนรู้เนื้อหาก่อนที่จะปรึกษาครู เน้นทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนกันตรวจสอบและอธิบายเนื้อหาความรู้เพื่อสร้างความมั่นใจในความรู้ที่ได้รับให้กันและกันอย่างทั่วถึง ก่อให้เกิดทักษะทางสังคมที่ดี นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้สอดแทรกกิจกรรมเกมการเล่นที่สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนในขณะเล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกๆ แผนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการทำงานร่วมกัน เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน และรับรู้ถึงระดับความสำเร็จร่วมกัน จึง

อาจกล่าวได้ว่าผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม

1. การเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น (Class Persentation) ในขั้นแรกจะเป็นการสอนเนื้อหาสาระ ตลอดจนสื่อต่าง ๆ ในชั้นเรียน โดยครูเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้นโดยใช้กิจกรรมที่เหมาะสมกับบทเรียน ทั้งนี้ต้องทำให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการของผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และบทเรียนที่ต้องเรียนอย่างชัดเจน

2. การเรียนกลุ่มย่อย (Team Study) ภายในกลุ่มหนึ่งจะประกอบด้วยนักเรียน 4-5 คน ซึ่งจะต้องทำคะแนนให้กับกลุ่มของตนเองให้มากที่สุดการจัดทีมจะคละกันในด้านความสามารถและเพศหน้าที่ของกลุ่ม คือ การให้สมาชิกแต่ละคนทำคะแนนจากการทดสอบย่อยให้ดีที่สุดหลังจากที่ครูเสนอเนื้อหาสาระ ตลอดจนสื่อต่าง ๆ ในชั้นเสร็จแล้วการทำกิจกรรมกลุ่มย่อย นักเรียนจะศึกษาจากบัตรงาน บัตรกิจกรรม หรือเนื้อหาของแต่ละคน โดยสมาชิกในกลุ่มจะทำการปรึกษาหารือร่วมกันแก้ไขปัญหาดังต่าง ๆ ตลอดจนช่วยแก้ไขสิ่งที่เพื่อนร่วมกลุ่มทำผิดพลาดหน้าที่ของทีมและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มจึงต้องเกื้อกูลกัน กล่าวคือ สมาชิกในกลุ่มจะทำทุกอย่างให้ดีที่สุดเพื่อคะแนนของกลุ่มและระบบกลุ่มทั้งระบบจะช่วยแก้ปัญหาของสมาชิกแต่ละคนสิ่งที่นักเรียนควรคำนึงในการทำกลุ่มย่อย มีดังนี้

2.1 นักเรียนต้องช่วยเหลือเพื่อนในทีมให้ได้เรียนรู้เนื้อหาที่เรียนอย่างถ่องแท้

2.2 ไม่มีใครจะเรียนหรือศึกษาเนื้อหาจบเพียงคนเดียวโดยที่เพื่อนในกลุ่มยังไม่เข้าใจเนื้อหา ถ้ายังไม่เข้าใจให้ปรึกษาเพื่อนในกลุ่มก่อนจึงปรึกษาครูเพื่อนร่วมทีมต้องปรึกษากันเบาๆ ไม่ให้รบกวนกลุ่มอื่น

2.3 นักเรียนสามารถเคลื่อนย้ายโต๊ะเก้าอี้ภายในกลุ่มหรือย้ายที่ทำงานของกลุ่มได้ภายในชั้นเรียนแนะนำให้ผู้เรียนร่วมมือกันทำงานเป็นคู่หรือ 3 คนก็ได้โดยมีการแลกเปลี่ยนตรวจผลงานของกันและกัน

2.4 เมื่อมีข้อผิดพลาดเพื่อนในทีมต้องช่วยอธิบายแก้ไขให้ถูกต้องและเข้าใจไม่ควรจบการศึกษาเนื้อหาที่ง่าย ๆ จนกว่าจะแน่ใจว่าเพื่อนในทีมทุกคนพร้อมที่จำทำข้อสอบได้ 100 เปอร์เซ็นต์

2.5 ให้มีการอธิบายคำตอบซึ่งกันและกันแล้วจึงนำไปตรวจกับบัตรเฉลยคำตอบ เมื่อมีปัญหาให้ปรึกษาเพื่อนร่วมทีมก่อนจึงปรึกษาครูระหว่างทำกิจกรรมครูควรเดินไปรอบๆ ห้องเพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสปรึกษาหารือได้สะดวก และเป็นการเสริมกำลังใจให้แก่ผู้เรียนด้วย

3. การทดสอบย่อย (Test) หลังจากปฏิบัติการคือ ศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน แก้ไขปัญหาต่างในกลุ่มได้ประมาณ 1-2 ชั่วโมง จะมีการทดสอบย่อยโดยผู้เรียนแต่ละคนจะทำแบบทดสอบด้วยตนเองไม่มีการช่วยเหลือเหมือนตอนปฏิบัติการกลุ่มย่อยทุกคนจะต้องทำคะแนนให้ได้ที่สุดเท่าที่จะสามารถทำได้เพื่อจะสามารถให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายได้

4. คะแนนความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล (Individual Improvement) เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการสอนแบบร่วมมือประการหนึ่งที่ว่าสมาชิกแต่ละคนมีโอกาที่จะช่วยเหลือกลุ่มให้ประสบผลสำเร็จเท่าเทียมกันไม่ว่านักเรียนจะจัดอยู่ในกลุ่มเก่ง ปานกลาง หรืออ่อน ดังนั้น การคิดคะแนนของกลุ่มจึงคิดคำนวณจากคะแนนของความก้าวหน้าของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม โดยที่แต่ละคนจะมีคะแนนความรู้พื้นฐานไม่เท่ากันโดยครูจะกำหนดคะแนนพื้นฐานสำหรับแต่ละคนจากผลการสอบครั้งล่าสุด (นักเรียนพยายามจะทำคะแนนจากการทดสอบย่อยให้ได้มากกว่าคะแนนพื้นฐานของตน)

5. กลุ่มที่ได้รับการยกย่องหรือยอมรับ (Team Recognition) กลุ่มที่ได้รับการยกย่องหรือยอมรับกลุ่มแต่ละกลุ่มจะได้รับการรับรองหรือได้รับรางวัลต่างๆ ก็ต่อเมื่อสามารถทำคะแนนของกลุ่มได้มากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มมีลักษณะเหมือนกับเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มเกือบทุกประการเพียงแต่แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มนั้น ใช้ระบบการพัฒนาคะแนนที่ได้จากการทดสอบย่อยมาเป็นคะแนนของกลุ่มแต่แบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มใช้การแข่งขันหรือการต่อสู้เชิงวิชาการ โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะเป็นตัวแทนชิงชัยกับตัวแทนของกลุ่มอื่นๆ ซึ่งมีศักยภาพทุกๆ ด้านเท่าเทียมกับตน เช่น มีความสามารถทางวิชาการเท่าเทียมกัน การนำเสนอความรู้ในชั้นเรียน และการจัดกลุ่มเหมือนกับของแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม เกมที่จะใช้ประกอบการแข่งขัน การตอบคำถามโดยการแข่งขันจะมีการจัดโต๊ะสำหรับแข่งขัน 4 โต๊ะ ซึ่งจัดไว้สำหรับผู้เข้าแข่งขันจากกลุ่มต่างๆ

การแข่งขันจะใช้คำถามในบัตรชนิดเดียวกันผู้เรียนจะหยิบบัตรที่มีหมายเลขต่างๆ ซึ่งในบัตรจะมีคำถามอยู่ผู้แข่งขันจะต้องตอบคำถามในบัตรของตนให้ได้ก่อนคนอื่น ทั้งนี้เพราะถ้าตอบไม่ได้ ผู้อื่นก็มีโอกาสตอบได้เช่นกันเพราะกติกาที่กำหนดไว้ว่า ผู้เล่นต้องเปิดโอกาสให้ผู้แข่งขันคนอื่น ๆ ตอบคำถามของตนได้ การจัดตัวแทนเข้าแข่งขันเมื่อครูจัดกลุ่มผู้เรียนได้แล้วครูจะแจ้งแก่ผู้เรียนว่าพวกเขาต้องอยู่ในกลุ่มเดียวกันเป็นเวลาหลายสัปดาห์ และจะต้องให้ชิงชัยในทางวิชาการเพื่อทำคะแนนให้แก่กลุ่มของตน และกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับการยกย่องและการยอมรับหรือได้รับรางวัลโดยมีขั้นตอนของกิจกรรมดังนี้

1. ครูเสนอความรู้แก่ผู้เรียนในชั้นเรียน
2. นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยศึกษาเนื้อหาในบทเรียนให้เข้าใจซึ่งในชั้นนี้ นักเรียนที่เก่งจะได้สอนนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจได้
3. การแข่งขันนักเรียนแต่ละคนเป็นตัวแทนของกลุ่มเข้าแข่งขันทางวิชาการกับตัวแทนกลุ่มอื่นๆ ที่มีความรู้ความสามารถไม่เท่าเทียมกัน
4. การยกย่องคะแนนของกลุ่มจะขึ้นอยู่กับคะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกแต่ละคน โดยจะนำผลคะแนนของกลุ่มประกาศให้ทราบโดยทั่วกันกลุ่มจะได้รับรางวัลเป็นกลุ่มระดับเก่ง กลุ่มระดับเก่งมาก หรือกลุ่มระดับยอดเยี่ยม จะต้องทำคะแนนให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในกรณีนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือมาใช้เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนนั้น ครูผู้สอนพลศึกษาสามารถนำวิธีสอนต่างๆ มาผสมผสาน เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการสอนได้อย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและไม่เบื่อหน่ายการเรียน

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

คู่มือการใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนสำหรับครูผู้สอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนไว้ 8 ประการ คือ

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

ทั้งนี้ เพื่อปลูกฝังและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีความรู้คู่คุณธรรม มีคุณลักษณะที่ดีสำหรับการดำรงชีวิตในสังคม ซึ่งการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้น ต้องใช้ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมตามสภาพจริงตามบริบทของโรงเรียน ฉะนั้นครูผู้สอนจะต้องใช้เวลาในการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในแต่ละคนเพื่อนำมาประเมินและตัดสินผล กลุ่มบริหารวิชาการจึงได้จัดทำคู่มือการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนขึ้น เพื่อให้ครูผู้สอนได้ใช้เป็น

แนวทางในการประเมินที่เป็นไปในรูปแบบและแนวทางอันเดียวกัน และส่งผลให้การประเมินที่ได้ตรงตามมาตรฐาน ตามตัวชี้วัดตามที่หลักสูตรกำหนด ดังนั้นครู ผู้สอนต้องดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาคู่มือการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนทั้ง 8 ข้อ อย่างละเอียดและเข้าใจ

2. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนทั้ง 8 ข้อ ตามสภาพจริง (รูปแบบการประเมินใช้ตามสภาพจริงตามบริบทงานของโรงเรียนเป็นหลัก) ตามตัวชี้วัดของแต่ละข้อ

3. การให้ และกรอกรคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของแต่ละข้อตามตัวชี้วัดให้กรอกเป็นตัวเลข ระดับ 0 1 2 และ 3 ซึ่งตัวเลขมีความหมาย ดังนี้

ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ระดับดีเยี่ยม

ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง ระดับดี

ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง ระดับผ่าน

ระดับคุณภาพ 0 หมายถึง ระดับไม่ผ่าน

4. สรุปคะแนนผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ข้อ เป็นคะแนนเฉลี่ย และใช้เกณฑ์พิจารณาสรุปผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนรายบุคคล ดังนี้

คะแนน 2.5-3.0 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)

คะแนน 1.5-2.4 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี (2)

คะแนน 1.0-1.4 หมายถึง ระดับคุณภาพ ผ่าน (1)

คะแนน 0-0.9 หมายถึง ระดับคุณภาพ ไม่ผ่าน (0)

หมายเหตุ นักเรียนต้องได้รับการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในระดับ 1 ขึ้นไปทุกข้อจึงจะอนุมัติให้ผ่านเกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

5. ครูผู้สอนตัดสินผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน โดยใช้ตัวอักษร ผ หมายถึง ผ่านการประเมิน ด้วยปากกาหมึกสีน้ำเงินหรือหมึกสีดำ และ มผ หมายถึง ไม่ผ่านการประเมินด้วยปากกาหมึกสีแดง

6. ครูผู้สอนลงลายมือชื่อในแบบประเมินให้เรียบร้อยทุกระดับชั้นที่มีการประเมิน และนำผลการประเมินลงบันทึกใน แบบ ปพ.5 ให้เรียบร้อย

7. ครูผู้สอนส่งแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนที่ประธานคณะกรรมการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียนเพื่อลงลายมือชื่อ

8. ประธานคณะกรรมการการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของโรงเรียน
ส่งแบบการประเมิน ที่รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ และผู้อำนวยการโรงเรียนลงลายมือชื่อ
อนุมัติผลการประเมินเป็นลำดับ

4.1 คุณลักษณะอันพึงประสงค์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ความสำคัญของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (กระทรวงศึกษาธิการ . 2553, น.53)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขฉบับเพิ่มเติม
(ฉบับที่2) พุทธศักราช 2545 ได้กล่าวไว้ในมาตราที่ 23 24 และ 26 เกี่ยวกับการจัดการศึกษาสรุป
ได้ว่าต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้คู่คุณธรรม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้องบูรณาการความรู้
ด้านต่างๆ เช่น ความรู้เกี่ยวกับตนเอง ทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศาสนา ศิลปะและ
วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย ทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีสุขโดยตรง
ผสมผสานสาระความรู้เหล่านั้นให้ได้ สอดคล้องสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม
ที่ดีงามและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา และให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียน
โดยพิจารณาพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรม
และการทดสอบควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอนตามความเหมาะสมในแต่ละระดับและ
รูปแบบการศึกษา

ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงมีนโยบายปฏิรูปการศึกษาโดยยึดคุณธรรมนำ
ความรู้ มุ่งมั่นขยายโอกาสทางการศึกษาให้เยาวชนได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพอย่าง
กว้างขวางและทั่วถึง โดยคำนึงถึงการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรม
จิตใจและปัญญานอกเหนือจากการยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา นอกจากนี้ยังได้
ส่งเสริมสร้างวัฒนธรรมให้นักเรียนมีจิตสำนึกในคุณค่าปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
ความสามัคคี สันติวิธีและวิถีประชาธิปไตย

4.2 ความหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สิทธิพงษ์ ปานนาค (2556, น.23 อ้างอิงจาก กระทรวงศึกษาธิการ. 2552, น.53)
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หมายถึง ลักษณะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน อันเป็นคุณลักษณะที่
สังคมต้องการในด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้
อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลกตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะประสงค์แปดประการได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์
สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และ มีจิตสาธารณะ

นิยาม ตัวชี้วัดพฤติกรรมบ่งชี้ และเกณฑ์การให้คะแนน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2552,
น.5-45)

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ ถ้าวางไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย ศรัทธา ยึดมั่นในศาสนา และเคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ ผู้ที่รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ คือผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงการเป็นคนละเมืองดีของชาติมีความสามัคคีปองดอง ภูมิใจ เชิดชูความเป็นชาติไทย ปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ หรือและแสดงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์

ตัวชี้วัด

- 1.1 เป็นพลเมืองดีของชาติ
- 1.2 ถ้าวางไว้ซึ่งความเป็นชาติไทย
- 1.3 ศรัทธายึดมั่นและปฏิบัติตนตามหลักศาสนา
- 1.4 เคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์

2. ซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้องประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นทั้งกายวาจาใจ ผู้ที่มีความซื่อสัตย์สุจริตคือผู้ที่ประพฤติตรงตามความเป็นจริงทั้งกายวาจาใจและยึดหลักความจริงความถูกต้องในการดำเนินชีวิตมีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด

ตัวชี้วัด

- 2.1 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองทั้งกายวาจาใจ
- 2.2 ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อผู้อื่นทั้งกายวาจาใจ

3. มีวินัย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคม ผู้มีวินัยคือผู้ที่ปฏิบัติตนตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ระเบียบข้อบังคับของครอบครัวโรงเรียนและสังคมเป็นปกติวิสัยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น

ตัวชี้วัด

3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลงกฎเกณฑ์ระเบียบข้อบังคับของครอบครัวโรงเรียน และสังคม

4. ใฝ่หาความรู้ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจเพียรพยายามในการเรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ผู้ที่ใฝ่หาความรู้ คือผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถ่ายทอด เผยแพร่ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ตัวชี้วัด

4.1 ตั้งใจเพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสมสรุปเป็นองค์ความรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผลรอบคอบ มีคุณธรรม มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี และปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ผู้ที่อยู่อย่างพอเพียง คือ ผู้ที่ดำเนินชีวิตอย่างประมาณตน มีเหตุผล รอบคอบ ระวังระวัง อยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความรับผิดชอบ ไม่เบียดเบียนผู้อื่น เห็นคุณค่าของทรัพยากรต่างๆ มีการวางแผนป้องกันความเสี่ยงและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง

ตัวชี้วัด

5.1 ดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณมีเหตุผลรอบคอบมีคุณธรรม

5.2 มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

6. มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง มีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในการทำหน้าที่การงาน ด้วยความเพียรพยายาม อดทน เพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ผู้ที่มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ผู้ที่มีลักษณะซึ่งแสดงออกถึงความตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายด้วยความเพียรพยายาม ทุ่มเทกำลังกาย กำลังใจในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบและมีความภาคภูมิใจในผลงาน

ตัวชี้วัด

6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

7. รักความเป็นไทย หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าร่วมอนุรักษ์ สืบทอดภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรม ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ผู้ที่รักความเป็นไทย คือ ผู้ที่มีความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่า ชื่นชม มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ สืบทอดเผยแพร่งภูมิปัญญาไทย ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย มีความกตัญญูกตเวที ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอย่างถูกต้องเหมาะสม

ตัวชี้วัด

7.1 ภาคภูมิใจในขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย และมีความกตัญญูต่เวที

7.2 เห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

7.3 อนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาไทย

8. มีจิตสาธารณะ หมายถึง คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่น ชุมชน และสังคมด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้นโดยไม่หวังผลตอบแทน ผู้มีจิตสาธารณะ คือ ผู้ที่มีลักษณะเป็นผู้ให้และช่วยเหลือผู้อื่น แบ่งปันความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์แก่ส่วนรวม เข้าใจ เห็นใจผู้ที่มีความเดือดร้อน อาสาช่วยเหลือสังคมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ด้วยแรงกายสติปัญญาลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหา หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีน่าให้เกิดขึ้นในชุมชนโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน

ตัวชี้วัด

8.1 ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจโดยไม่หวังผลตอบแทน

8.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนชุมชนและสังคม

จากความสำคัญและความหมายของคุณลักษณะอันพึงประสงค์สรุปได้ว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นเป็นสิ่งที่ช่วยเติมเต็มและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้เป็นคนที่มีคุณภาพ หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นผู้ที่เป็นคนดีคนเก่ง มีคุณธรรมและจริยธรรมตามรูปแบบที่สังคมต้องการ โดยผ่านการจัดการเรียนรู้ของครูในแต่ละวิชา หรือการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนตามรูปแบบและตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด เพื่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ

4.3 การวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. การดำเนินการวัดและประเมินผล คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา

การดำเนินงานวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาจะบรรลุผลได้นั้น จะต้องอาศัยการบริหารจัดการและการมีส่วนร่วมจากทุกฝ่าย ดำเนินการพัฒนาทั้งในและนอกห้องเรียนโดยมอบหมายภารกิจในการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในห้องเรียนให้ครูผู้สอนแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้เป็นผู้รับผิดชอบ โดยสอดแทรกการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั่วโมงการเรียนการสอน/กิจกรรมโครงการ หรือในโอกาสอื่นๆ ซึ่งมีแนวทางการดำเนินการหลายรูปแบบสถานศึกษาสามารถเลือกนำไปใช้ได้ตามความเหมาะสมดังต่อไปนี้

รูปแบบที่ 1 เป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับสถานศึกษาที่มีความพร้อมในด้านทรัพยากรต่าง ๆ ค่อนข้างสูงถึงสูงมาก และเหมาะสมสำหรับสถานศึกษาที่ต้องการเน้นด้านการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์สู่ความเป็นเลิศ โดยมีนโยบายที่จะให้บุคลากรและครูทุกคน

ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันประสงค์ทุกข้อตามที่สถานศึกษากำหนด โดยจะมีคณะกรรมการพัฒนาและประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา เป็นองค์ คณะบุคคลในสถานศึกษาที่คอยช่วยเหลือคณะครู ในกรณีที่พบว่านักเรียนบางคนมีปัญหาที่ ซับซ้อนและไม่สามารถจะพัฒนาด้วยกระบวนการธรรมดาได้มีความจำเป็นต้องทำการแก้ไขศึกษา คณะกรรมการชุดนี้จะทำงานร่วมกับครูประจำชั้น หรือครูที่ปรึกษาหรือครูคนอื่นที่สนใจจะทำ การแก้ไขศึกษาร่วมกันนอกจากนี้อาจนำสภานักเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ด้วย โดยสถานศึกษารับฟังความคิดเห็นของสภานักเรียนถึงวิธีการที่เหมาะสมกับวัยของ ผู้เรียนด้วยกิจกรรมเสริม ซึ่งจะเน้นการพัฒนาและตรวจสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทุก ประการตลอดเวลา ทั้งนี้สถานศึกษาอาจจะมีเป้าหมายว่า นักเรียนร้อยละ 90 ขึ้นไปจะต้องมี คุณลักษณะประสงค์อยู่ในระดับ “ดี” เป็นอย่างน้อย การประเมินรูปแบบนี้ดำเนินการดังนี้

1. คณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของ สถานศึกษาทำความเข้าใจกับคณะครูผู้สอนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชา ครูที่ปรึกษา ครูผู้ดูแลกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ร่วมกันพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนทุก คุณลักษณะและร่วมกำหนดตัวชี้วัดหรือพฤติกรรมบ่งชี้ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกของแต่ละ คุณลักษณะตามที่คณะกรรมการพัฒนาและประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษา เพิ่มเติมให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวัย และวุฒิภาวะของนักเรียน

2. กำหนดวิธีการประเมินเกณฑ์และเครื่องมือคำอธิบายคุณลักษณะ ที่สถานศึกษาเพิ่มเติมให้สอดคล้องกับเกณฑ์การประเมินที่หลักสูตรแกนกลางกำหนด

3. กำหนดระดับของพฤติกรรมที่บ่งชี้ว่า พฤติกรรมนักเรียนอยู่ในระดับ “เสี่ยง” กล่าวคือ การพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนด้วยวิธีการปกติอาจจะไม่ สามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุตามเกณฑ์ได้ มีความจำเป็นที่ครูที่ปรึกษา หรือครูผู้สอนร่วมกับ คณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาต้องใช้กระบวนการ อื่นเข้ามาช่วยในการแก้ปัญหาโดยทำการแก้ไขศึกษา

4. เมื่อสิ้นภาคเรียน/สิ้นปี ครูผู้สอนส่งผลการประเมินคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของนักเรียนทุกคนที่รับผิดชอบให้คณะกรรมการของสถานศึกษา ซึ่งมีครูวัดผลเป็น เลขานุการ

5. ครูวัดผลดำเนินการประมวลผลตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

6. นำเสนอผู้บริหาร สถานศึกษาเพื่อพิจารณาอนุมัติ

รูปแบบที่ 2 เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับโรงเรียนที่มีความพร้อมปานกลาง กล่าวคือ จำนวนบุคลากรครูที่ครบชั้นเรียนมีครูพิเศษบ้างแต่ไม่มากนักครูคนหนึ่งอาจต้องเป็นทั้งผู้สอนและทำงานส่งเสริมรวมทั้งรับผิดชอบกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนอื่นๆ ด้วยสถานศึกษาประเภทดังกล่าวสามารถใช้รูปแบบการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์รูปแบบนี้ โดยการเลือกคุณลักษณะอันพึงประสงค์เฉพาะข้อที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับมาตรฐานหรือตัวชี้วัดในกลุ่มสาระนั้นๆ นั้นที่ครูแต่ละคนรับผิดชอบ เพื่อบูรณาการการจัดทำแผนการเรียนรู้ และแผนการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในข้อนั้นๆ ด้วยซ้ำเดียวกัน การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ก็ดำเนินการประเมินร่วมกับตัวชี้วัดในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยสถานศึกษาคาดหวังว่าเมื่อได้ดำเนินการในภาพรวมแล้วการพัฒนาคุณลักษณะประสงค์จะครบทุกข้อตามที่ไว้สาระกำหนดโดยดำเนินการดังนี้

1. คณะกรรมการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสถานศึกษาร่วมกับครูผู้สอนร่วมกันวิเคราะห์มาตรฐาน/ตัวชี้วัดเนื้อหาในกลุ่มสาระวิชาและพิจารณาเลือกคุณลักษณะอันพึงประสงค์ว่ามีข้อไหนบ้างที่สอดคล้องกับธรรมชาติวิชาที่ครูแต่ละคนรับผิดชอบรวมทั้งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. ครูผู้สอนนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่คัดเลือกไว้ไปบูรณาการกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ดำเนินการพัฒนาและประเมินร่วมกัน
3. ครูผู้สอนส่งผลการประเมินให้ครูวัดผลเพื่อสรุปการประเมินและนำเสนอผู้บริหารเพื่อพิจารณาอนุมัติต่อไป

รูปแบบที่ 3 เป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กที่มีครูไม่ครบชั้นหรือครบชั้นพอดี แต่ครูคนหนึ่งต้องทำหลายหน้าที่ อีกทั้งความพร้อมของทรัพยากรด้านอื่นๆ มีน้อย ดังนั้นการดำเนินการพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนควรเปิดโอกาสให้ชุมชน อันได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการประเมินด้วย ซึ่งจะทำให้ผลการประเมินมีความเที่ยงตรงมากขึ้น การพัฒนาและการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามรูปแบบนี้ครูประจำชั้น หรือครูประจำวิชาร่วมกันพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนทุกคนทุกประการโดยดำเนินการดังนี้

1. ครูประจำชั้นและครูประจำวิชาซึ่งรับผิดชอบการสอนมากกว่าหนึ่งชั้นหรือหนึ่งกลุ่มสาระให้บูรณาการทุกกลุ่มสาระและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เข้าร่วมกันพัฒนาและประเมิน โดยอาจใช้การสังเกตพฤติกรรมตามสภาพจริงเปิดโอกาสให้ชุมชน ได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน ปราชญ์ชาวบ้านร่วมประเมินด้วยทั้งนี้กรณีที่มีนักเรียนบางคนไม่ผ่าน

การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ข้อใดควรร่วมกับชุมชนดำเนินการพัฒนาจนกระทั่งทั้งสองฝ่ายมีความเห็นตรงกันว่านักเรียนมีคุณสมบัติตามเกณฑ์แล้วจึงให้ผ่านการประเมิน

2. ครูประจำชั้นและครูประจำวิชาร่วมกันสรุปผลการประเมินและนำเสนอผู้บริหารสถานศึกษาเพื่ออนุมัติต่อไป

2. แนวปฏิบัติในการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนนั้น สถานศึกษาสามารถนำคุณลักษณะอันพึงประสงค์แปดประการที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดขึ้นรวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สถานศึกษาอาจกำหนดขึ้นเพิ่มเติมเพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของสถานศึกษาสภาพปัญหาความต้องการหรือความจำเป็นของชุมชนมาพัฒนาผู้เรียนตลอดปีการศึกษา ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถดำเนินการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั้นเรียนได้ดังนี้

2.1 ศึกษาคุณลักษณะอันประสงค์ นำคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดไว้ทั้งแปดประการมาศึกษานิยาม/ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้ เพื่อพิจารณาว่าพฤติกรรมบ่งชี้ที่กำหนด ครอบคลุมตัวชี้วัดและนิยามของคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนหรือไม่ ซึ่งผู้สอนอาจเพิ่มเติมหรือปรับได้ตามความเหมาะสม

2.2 วิเคราะห์พฤติกรรมสำคัญจากพฤติกรรมบ่งชี้ เมื่อทำความเข้าใจกับนิยามตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้แล้วครูผู้สอนควรวิเคราะห์พฤติกรรมสำคัญจากพฤติกรรมบ่งชี้เพื่อเห็นพฤติกรรมที่จะสามารถวัดและประเมินได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 เลือกรูปแบบเครื่องมือวัด เครื่องมือวัดและประเมินที่นิยมใช้ในสถานศึกษาเนื่องจากใช้ได้ง่ายและสะดวกได้แก่

2.3.1 แบบสังเกต (Observation)

2.3.2 แบบสัมภาษณ์ (Interview)

2.3.3 แบบตรวจสอบรายการ (Check List)

2.3.4 แบบมาตราส่วนค่า (Rating Scale)

2.3.5 แบบวัดสถานการณ์ (Situation)

2.3.6 แบบบันทึกพฤติกรรม (Anecdotal Records)

2.3.7 แบบรายงานพฤติกรรมตนเอง (Self Report)

ในการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นควรใช้เครื่องมือและวิธีการวัดที่หลากหลายข้อมูลจึงจะน่าเชื่อถือ ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรเลือกเครื่องมือวัด และประเมินให้เหมาะสมกับพฤติกรรมบ่งชี้/พฤติกรรมสำคัญว่าควรจะใช้เครื่องมือชนิดใด

2.4 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือประเมิน ถ้าต้องการสร้างเครื่องมือที่มีคุณภาพน่าเชื่อถือ ครูผู้สอนอาจนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของพฤติกรรมที่จะประเมินกับตัวชี้วัดและความถูกต้องในการใช้ภาษาแล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง I.O.C (Index Objective Concurrent) ในการตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวนผู้เชี่ยวชาญต้องมือน้อย 3 คนขึ้นไป เมื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแล้วนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ยถ้าได้คะแนน 0.6 ขึ้นไปถือว่าใช้ได้ เมื่อตรวจทาน แก้ไขการพิมพ์ การใช้ภาษา และข้อความให้ถูกต้องแล้ว จึงนำไปทดลองใช้กับนักเรียน เพื่อจะรู้ว่าภาษาที่ใช้เหมาะสมกับระดับอายุของนักเรียนหรือไม่ มีความเชื่อถือได้หรือไม่ และวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวัดเป็นรายข้อ/ทั้งฉบับ เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับหลังจากนั้นจึงจัดทำต้นฉบับเพื่อนำมาใช้

2.5 การออกแบบการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เมื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะประสงค์เครื่องมือที่จะใช้ในการวัดประเมินและวิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้วครูผู้สอนสามารถออกแบบการวัดและประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั้นเรียนได้ดังนี้

2.5.1 กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์/ตัวชี้วัด/พฤติกรรมบ่งชี้ที่ประเมิน

2.5.2 วิเคราะห์พฤติกรรมสำคัญจากพฤติกรรมบ่งชี้ที่จะประเมิน

2.5.3 เลือกใช้วิธีการเครื่องมือให้เหมาะสมกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่จะประเมิน

2.5.4 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน

2.6 การสร้างเครื่องมือประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การสร้างเครื่องมือเพื่อการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ควรคำนึงถึงการเขียนข้อความหรือรายการที่จะวัดว่ามีความชัดเจน และเป็นพฤติกรรม/รายการที่ครอบคลุมตัวชี้วัดโดยให้พิจารณาพฤติกรรมวงที่ที่กำหนดไว้แล้วในคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ถ้าเป็นข้อความที่แสดงพฤติกรรมสำคัญและยังไม่สามารถประเมินได้ ครูผู้สอนต้องวิเคราะห์เป็นพฤติกรรมสำคัญย่อย ๆ

2.7 การสร้างเกณฑ์ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์จะต้องกำหนดเกณฑ์การประเมินให้ชัดเจนเหมาะสมเพราะเกณฑ์การประเมินเป็นแนวทางในการให้คะแนนที่ประกอบด้วยเกณฑ์ด้านต่างๆ เพื่อให้ประเมินค่าผลการประพฤติปฏิบัติของผู้เรียน เกณฑ์เหล่านี้คือสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนควรประพฤติจนกลายเป็นลักษณะนิสัยได้

2.8 การสรุปผลการประเมิน การวัดและประเมินผลด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นมีความละเอียดอ่อนเพราะเป็นเรื่องของการพัฒนาคุณลักษณะที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดในตัวผู้เรียน การวัดและการประเมินผลจึงต้องคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนเมื่อได้รับการพัฒนาเป็นระยะหรือเมื่อสิ้นปีการศึกษา ดังนั้นเพื่อให้มีแนวทางการสรุปผลการประเมินที่ชัดเจนเป็นธรรมสำหรับผู้เรียน

4.4 การรายงานผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เมื่อสถานศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งอาจดำเนินการได้หลายแนวทาง เช่น การบูรณาการในกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ จัดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน จัดเป็นโครงการหรือกิจกรรม หรือปลูกฝังโดยสอดแทรกในกิจวัตรประจำวันตามความเหมาะสมของแต่ละสถานศึกษาคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งจากสถานศึกษาหรือผู้ที่รับผิดชอบต้องดำเนินการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์การจบการศึกษาทั้ง 3 ระดับ คือระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นเกณฑ์กลางการจบการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งกำหนดไว้ว่าผู้เรียนทุกระดับจะต้องมีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับผ่านเกณฑ์การประเมินตามที่สถานศึกษากำหนด

ในการวัดและการประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นั้นต้องตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐาน 2 ประการ คือ การประเมินเพื่อพัฒนาและเพื่อตัดสินผลการเรียน ข้อมูลการประเมินจะเป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาในการตรวจสอบทบทวนพัฒนาคุณภาพผู้เรียนซึ่งถือเป็นภาระความรับผิดชอบของสถานศึกษาที่จะต้องจัดระบบดูแลช่วยเหลือปรับปรุง แก้ไขส่งเสริมสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพดังนั้นเมื่อมีการประเมินผลผู้เรียนในด้านต่างๆ ตามที่หลักสูตรกำหนด จึงจำเป็นต้องมีการรายงานผลให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทราบในการพัฒนาผู้เรียนได้ทราบผลการประเมินด้วย

การรายงานผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อแจ้งคุณภาพของผู้เรียนในส่วนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้ผู้เกี่ยวข้องทราบ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุง

แก้ไข ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนตลอดจนใช้เป็นข้อมูลของสถานศึกษาในการกำหนดนโยบายวางแผนในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนการดำเนินการครอบคลุมเรื่องต่างๆ ดังนี้

1. ผู้รับผิดชอบในการรายงาน ผู้รับผิดชอบในการรายงานผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์คือครูประจำชั้นหรือครูที่ปรึกษาโดยมีครูวัดผลเป็นผู้ตรวจสอบและประมวลผลข้อมูลของผู้เรียนแต่ละคน

2. กลุ่มเป้าหมายในการรายงาน การรายงานผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนควรแจ้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องดังนี้

2.1 ผู้เรียน

2.2 ครูที่ปรึกษา/ครูประจำชั้น

2.3 ครูผู้สอน

2.4 ครูวัดผล/ครูฝ่ายวิชาการ

2.5 นายทะเบียน

2.6 ครูแนะแนว

2.7 คณะกรรมการบริหารหลักสูตรและวิชาการ

2.8 คณะกรรมการสถานศึกษา

2.9 ผู้บริหารสถานศึกษา

2.10 ผู้ปกครอง

3. ระยะเวลาในการรายงาน การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์เป็นการประเมินอย่างต่อเนื่อง อาจเป็นรายสัปดาห์รายเดือน รายภาค และรายปี ส่วนการรายงานผลการประเมินควรสรุปและรายงานให้กลุ่มเป้าหมายทราบเป็นระยะ ๆ หรืออย่างน้อยภาคเรียนละ 1 ครั้ง

4. แบบรายงานผลการประเมิน ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้รายงานผลควรดำเนินการเก็บข้อมูลในช่วงเวลาหนึ่งแล้วนำมาวิเคราะห์แปลผลเพื่อรายงานผู้เกี่ยวข้อง โดยบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสรุปผลให้ครบถ้วน ในกรณีที่ผู้เรียนคนใดควรได้รับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ก็บันทึกไว้ด้วย

สรุปได้ว่าการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถกระทำได้หลายรูปแบบทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมและความเหมาะสมของสถานศึกษาและครูผู้สอน โดยอาจมีการบูรณาการการจัดการเรียนรู้ในแต่ละวิชาให้มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านนั้นๆ รวมไปถึงการมีส่วนร่วมกับผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ในโรงเรียนและชุมชนที่จะ

สามารถร่วมกันกำหนดการจัดกิจกรรมพัฒนาและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไปพร้อมๆ กัน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

จุง ชิคเลอร์ และเจเนเวียฟ ซี (Chung Shickler and Genevieve C. 1998, p. บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการเรียนแบบร่วมมือของนักเรียนระดับมัธยมปลายชาวเม็กซิโกความมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์และอธิบายแลกเปลี่ยนการทดสอบของครูผู้สอนสังคมศึกษาในชั้นเรียนของนักเรียนระดับมัธยมปลายในเม็กซิโกหลังจากที่ได้รับการฝึกอบรมการใช้รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือเป็นกลุ่มขนาดย่อย กลุ่มตัวอย่างเป็นครูจำนวน 14 คนที่สอนระดับมัธยมปลายจาก 3 โรงเรียนในเขตปกครองตนเองไซเนลัว (Sinaloa) ในเม็กซิโก จากการศึกษาโดยสังเกตเทคนิคการสอนของกลุ่มตัวอย่างอย่างใกล้ชิดเป็นเวลา 4 สัปดาห์ และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามครู หลังจากที่ได้รับการฝึกอบรมหลักสูตรการเรียนแบบร่วมมือ จากการสังเกตและการสัมภาษณ์ พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความชำนาญในรูปแบบการสอน ความเชื่อ กิริยา ท่าทาง และพฤติกรรมเกี่ยวกับรูปแบบการสอน และมีการนำรูปแบบการเรียนแบบร่วมมือไปใช้อย่างมีคุณภาพ

ซูส์ ฮวยซุก (Suh Hwui Suk. 1998, p.บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการให้รางวัลต่อผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจสภาพแวดล้อมตามรูปแบบการเรียนแบบร่วมมือของกลุ่มในการปะทะสังสรรค์กันความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งถูกกระตุ้นด้วยการให้รางวัลในการเรียนแบบร่วมมือด้วยการสังเกตสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ สังเกตการณ์ปะทะสังสรรค์กันภายในกลุ่มของนักเรียน เพื่อตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์กลุ่ม กลุ่มตัวอย่างได้จากการจัดการทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ก่อนการทดลองแล้วแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 ระดับ ตามความสามารถทางทักษะคณิตศาสตร์ คือ ทักษะสูง ทักษะปานกลาง และทักษะต่ำ จากนั้นจึงแบ่งกลุ่มแบบละครระดับความสามารถ การให้รางวัลในการเรียนแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ ให้เป็นรายบุคคล เป็นกลุ่ม และทั้งระดับชั้น ผลการศึกษาพบว่าการให้รางวัลนักเรียนทั้งระดับชั้นทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมของนักเรียนสูงกว่าการให้รางวัลเป็นรายบุคคล การให้รางวัลนักเรียนทั้งระดับชั้น และการให้รางวัลนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอยู่ในระดับต่ำกว่าการให้รางวัลนักเรียนเป็นรายบุคคล การให้รางวัลแก่นักเรียนทั้งระดับชั้นมีผลแตกต่างกับเงื่อนไขการให้รางวัลรูปแบบอื่น ๆ อย่างไม่มี

นัยสำคัญซึ่งก่อให้เกิดความสามัคคี การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก และมีระดับความเข้าใจในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น

รัสเซล วิลซัม และ แอนโนเน็ต มารีย์ (Russell Winsome and Antoinette Marie. 1998, p.บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องความสำคัญระหว่างบุคคลที่เป็นผลมาจากแรงจูงใจและประโยชน์ที่ได้รับภายหลังจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาหญิงเอกพลศึกษาจำนวน 78 คนที่ศึกษาระดับปริญญาพลศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถาม การสำรวจ การสังเกต และการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการยอมรับทางสังคม ($r = 0.52$) เป้าหมายที่แท้จริง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการยอมรับทางสังคม ($r = 0.63$) คุณสมบัติของตนเองมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจ ($r = 0.27$) สรุปได้ว่านักศึกษาที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือ มีผลความสัมพันธ์ในทางบวกมากกว่าทางลบค่านิยมในการเรียนแบบร่วมมือส่งผลให้นักศึกษามีการพัฒนาทักษะทางสังคมมากที่สุด การพัฒนาปรับปรุงกระบวนการกลุ่มที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลานั้นมีความสำคัญมากในการที่จะตัดสินใจเลือกชนิดของกลุ่มการเรียนรู้

ไฮโทเวอร์ (Hightower. 1999, p.บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบเทคนิคการสอนสองแบบสำหรับการฝึกเอาใจใส่ผู้ร่วมงานของนักเรียนระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนในรูปแบบเดิม ความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการเอาใจใส่ผู้ร่วมงานของนักเรียนอย่างจริงจัง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยฟลอริดา จำนวน 8 ห้องเรียน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีจำนวน 4 ห้องเรียน ให้ได้รับการเรียนแบบร่วมมือ กลุ่มที่ 2 มีจำนวน 4 ห้องเรียน ให้ได้รับการเรียนในรูปแบบเดิม จากการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือต้องใช้เวลาการฝึกอบรมยาวนานกว่าผลสัมฤทธิ์ในกลุ่มการเรียนแบบร่วมมือแตกต่างกับกลุ่มที่เรียนในรูปแบบเดิม อย่างมีนัยสำคัญในระดับสูง คะแนนของการเปลี่ยนแปลงลักษณะท่าทีของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีนัยสำคัญในทางบวก การสัมภาษณ์ครูผู้สอน และจากการเขียนพรรณนาของนักเรียน ยอมรับและสนับสนุนการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือในชั้นเรียน และการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือในกลุ่มทดลองมีผลทำให้สัมฤทธิ์ผลรวมทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้น หลายคนให้ข้อเสนอแนะกับงานวิจัยในอนาคต ข้อเสนอแนะเหล่านี้มีความสำคัญในการที่จะนำไปใช้ฝึกครูในเรื่องทฤษฎีการเรียนแบบร่วมมือได้

คาร์ลอส เวลาซเควซ คาลาโด (Carlos Velazquez Callado. 2012, p.บทคัดย่อ) พบว่า ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเป็นบวกทำให้นักเรียนประสบ

ความสำเร็จเมื่อต้องทำงานร่วมกันในสังคมได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือจากเพื่อนในขณะที่เรียน วิชาพลศึกษา และยังได้รับการพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ และมีสมรรถภาพในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ได้ดี สนุกสนาน รวมทั้งเป็น การฝึกทักษะทางสังคม

ซานติเอโก โลแวนโด ลาซาริ และ เบนนิโต ลิออน เดล บาร์โค (Santiago Mendoza Lazaro and Benito Leon-Del-Barco. 2018, p.บทคัดย่อ).กล่าวว่าการเรียนการสอนแบบร่วมมือ มีความจำเป็นต่อการทำงานเป็นทีมและเชื่อมโยงกับการควบคุมจำนวนของนักเรียนในกลุ่ม เสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านสังคมต่าง ๆ ความรู้ด้านวิชาการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ให้เกิดกับ ผู้เรียนด้วย

มุสลิหมิน และ เฮนรี พูตรา รามาธาน (Muslimin &Henri Putra Ramadhan.2017,p.บทคัดย่อ) การเรียนการสอนแบบร่วมมือแบบจิ๊กซอว์(Jigsaw) และเน้นแบบ ผลสัมฤทธิ์กลุ่มโดยวิธีแบ่งกลุ่มตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของการกระโดดไกลแบบ Hang style สรุปได้ว่าผลวิเคราะห์ของ Jigsaw และ เน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มีค่าความแตกต่าง $= -0.6511.6973$

ฮัสมียาตี และสุแวร์ดี (Hasmyati and Suwardi.2018, p.บทคัดย่อ) ผลงานวิจัย พบว่าผลลัพธ์ที่ได้มีความแตกต่างกันทั้ง 3 กลุ่ม (เน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม, เน้นแบบแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม, และ เน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับเน้นแบบแข่งขันระหว่างกลุ่ม)ผลงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการใช้กลยุทธ์ทั้ง 3 นี้ส่งผลดีว่าการเรียนแบบเก่าๆ เดิมๆ ผลสำเร็จของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ เน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มเพียงอย่างเดียวมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญกับกลุ่มที่ใช้เน้นแบบ ผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับเน้นแบบแข่งขันระหว่างกลุ่มผลของการใช้กลยุทธ์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ เน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญกับกลุ่มที่ใช้ เน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม กับเน้นแบบแข่งขันระหว่างกลุ่ม

แมเรียสโกดส์ และ อีฟโมเฟีย เอมาโกซิซู (Marios Goudes & Evmorfia Magotsiou.2019, p.บทคัดย่อ) พบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันผ่านการทำงาน เป็นทีมในวิชาพลศึกษาที่มีต่อทักษะทางด้านสังคมและทัศนคติต่างๆ ของผู้เรียนประชากรแสดงให้เห็นว่ากลุ่มประชากรที่ได้รับเครื่องมือการทดลอง มีทักษะทางด้านสังคมที่ดีและมีทัศนคติเชิงบวก และชอบการทำงานเป็นทีมสามารถพัฒนาคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนได้ สูงขึ้น และมากกว่าการเรียนพลศึกษาแบบปกติ

5.2 งานวิจัยในประเทศ

การเรียนแบบร่วมมือ

สมเดช บุญประจักษ์ (2540, น.บ.ทศด้อย) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลการวิจัยนี้พบว่า ศักยภาพทางคณิตศาสตร์ด้านการแก้ปัญหาคำนวณให้เหตุผล และการใช้คณิตศาสตร์สื่อสารของกลุ่มที่เรียนแบบร่วมมือกับกลุ่มที่สอนตามปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยศักยภาพของกลุ่มที่เรียนแบบร่วมมือสูงกว่ากลุ่มที่เรียนตามปกติ และผลจากการตรวจผลงานและการสังเกตระหว่างการเรียนรู้ ของกลุ่มที่เรียนแบบร่วมมือ พบว่า ด้านการแก้ปัญหาคำนวณ นักเรียนสามารถแก้ปัญหาคำนวณได้ดีขึ้น ด้านการให้เหตุผลของนักเรียนสามารถสรุปและอภิปรายเหตุผลในการดำเนินการแก้ปัญหาคำนวณให้เหตุผลยืนยันคำตอบที่หาได้ และด้านการใช้คณิตศาสตร์สื่อสาร นักเรียนสามารถนำเสนอแนวคิดได้ชัดเจนขึ้น

บุญครอง สีนวล (2543, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกลุ่มการเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องเครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนมัธยมด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 162 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการสอนวิทยาศาสตร์ เรื่องเครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้าน แบบทดสอบย่อย แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการมีทักษะทางสังคม แบบบันทึกการทำงานของนักเรียน แบบบันทึกแสดงความคิดเห็น แบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการศึกษา คือการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง(Two Way analysis of variance) ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องเครื่องใช้ไฟฟ้าภายในบ้านของนักเรียนโดยการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ ระหว่างการจัดกลุ่มอิสระ กับการจัดกลุ่มเหมือนไม่แตกต่างกันทางสถิติ และระหว่างครูเลือกกลุ่มกับนักเรียนเลือกกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการจัดกลุ่มและการเลือกกลุ่มส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และทักษะทางสังคมกับความตระหนักในคุณค่าของตนเองของนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือการเรียนรู้สูงขึ้น

สุธรรม สอนเถื่อน (2543, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะวอลเลย์บอลด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือและโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนจันทร์หุ่นบำเพ็ญ ภาคเรียนที่ 1 ประจำปี การศึกษา 2543 จำนวน 2 ห้องเรียน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน เป็นเพศหญิง 15 คนและ เพศชาย 15 คน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการเรียนการสอนด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และกลุ่มทดลองที่ 2

ได้รับการเรียนการสอนด้วยโปรแกรมการเรียนแบบแบ่งกลุ่ม ใช้เวลากลุ่มละ 18 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นโปรแกรมการเรียนแบบร่วมมือโปรแกรมการเรียนแบบแบ่งกลุ่ม และแบบทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของ จารุวรรณ ยองจา สถิติที่ใช้ในการศึกษาวิจัยใช้สถิติที่ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนแบบร่วมมือ และนักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนแบบแบ่งกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะวอลเลย์บอลหลังการทดลองดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนแบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองดีกว่านักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมการเรียนแบบแบ่งกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญริม ฉิมพลีปักษ์. (2544, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลการสอนโดยใช้การเรียนแบบร่วมมือและการสอนตามคู่มือครูของ สสวท. ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 โรงเรียนโพธิ์ศิริราชศึกษา จังหวัดปัตตานี จำนวน 2 ห้องเรียน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแผนการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือ เรื่องอาหาร แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหาร และแบบทดสอบวัดเจตคติ การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ ค่าเฉลี่ยวิเคราะห์ความแปรปรวน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องอาหารสูงกว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู สสวท. อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

กุลเชษฐ์ สุทธิดี (2544, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้กลวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มเทคนิคเน้นแบบแข่งขันระหว่างกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านลำโรงโคกเพชร จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังจากได้รับการเรียนแบบร่วมมือ ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูดและมีการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกิดขึ้น

นาภาพร ศรีสุคันธพฤษ (2545, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาวิจัยผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความฉลาดทางอารมณ์ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเศษส่วนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนพระโขนงพิทยาลัย กรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือ แบบฝึกทักษะ เรื่องเศษส่วน แบบทดสอบย่อย แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบทดสอบวัดความ

ฉลาดทางอารมณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าความแปรปรวน และสถิติที่ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50 ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนสูงขึ้นและตรงตามเกณฑ์ที่กรมสุขภาพจิตกำหนด

นพนภา อ็อกด้วง (2547, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือกัน เทคนิคเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศาลาติกวิทยาทยา อำเภอกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 48 คน 2 ห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทยของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือกันเทคนิคเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม กับนักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือกัน เทคนิคเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการสอนแบบปกติ และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนแบบร่วมมือกัน เทคนิคเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด

ศิริสิทธิ์ จำปาขาว (2549, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาการพัฒนาระบบการเรียนแบบมีส่วนร่วมแบบเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ จำนวน 26 คน ระบบที่พัฒนาประกอบด้วยส่วนที่นำเสนอบทเรียนต่อทั้งชั้น การแบ่งการเรียนกลุ่มย่อย การสอบย่อย การรายงานคะแนน ความก้าวหน้าของแต่ละบุคคล ผลการวิจัยพบว่า รายงานกลุ่มที่ได้รับการยกย่องยอมรับได้ประสิทธิภาพทางการเรียน E1/E2 เท่ากับ 82.75/80.27 และมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 53.68

กนกทิพย์ พลเสน (2551, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสามโก้ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของผู้เรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการสอนแบบแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มยุรี เรืองศรีมัน (2553, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วน โดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุพัทธยา ปาทา (2554, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ มีความมุ่งหมายเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหนองบัวแดงวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 70 คน โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มและสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และกลุ่มควบคุม ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ใช้เวลา 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ มีค่าความเชื่อมั่น .84 และแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีค่าความเชื่อมั่น .75 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติที่ ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม กับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม กับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

กนกภรณ์ ทองระย้า (2557, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่องผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การเรียนรู้โปรแกรมไมโครซอฟท์เอ็กเซล โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดราชบุรณโพธิ์ทอง อำเภอเมืองสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม จำนวน 4 แผน และ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และแบบฝึกทักษะระหว่างเรียน จำนวน 7 ชุด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การเรียนรู้โปรแกรม ไมโครซอฟท์เอ็กเซล ด้วยเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

สิริพร ศรีสมวงษ์ (2549, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงการที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ด้าน คือ ทักษะการคิด ทักษะการแสวงหาความรู้ คุณลักษณะความรับผิดชอบ คุณลักษณะความร่วมมือสามัคคี และคุณลักษณะการกล้าแสดงออก ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ แผนกประถม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 จำนวน 50 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ แบบทดสอบความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ แบบบันทึกพฤติกรรมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และแบบประเมินตนเองของนักเรียนด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบโครงการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ แผนกประถม สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .01 และการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานสามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน อันได้แก่ ทักษะการคิด ทักษะการแสวงหาความรู้ คุณลักษณะความรับผิดชอบ คุณลักษณะความร่วมมือสามัคคี คุณลักษณะการกล้าแสดงออกของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ แผนกประถมสูงขึ้น

อนงค์ จันใด (2550, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษา คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ สำนวณคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนที่กำหนดโดยโรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร และเปรียบเทียบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านเหตุผลความรับผิดชอบ ซึ่งเป็น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่โรงเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 71) กำหนดเพื่อบรรลุและปลูกฝังให้กับนักเรียนซึ่งเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนในโรงเรียนนาร่องและโรงเรียนเครือข่ายใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานกับโรงเรียนทั่วไปในสังกัดกรุงเทพมหานคร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การสำนวนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ศึกษาจากข้าราชการครูในสังกัดกรุงเทพมหานครที่ปฏิบัติงานด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 431 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านเหตุผลความรับผิดชอบ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนาร่องและโรงเรียนเครือข่าย จำนวน 115 คนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาร่องและโรงเรียนเครือข่าย จำนวน 96 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนทั่วไป จำนวน 114 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนทั่วไป จำนวน 109 คนเครื่องมือที่ใช้คือ แบบสำนวนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร และแบบวัดเหตุผลด้านความรับผิดชอบ ซึ่งเป็นแบบวัดที่มีข้อคำถามใช้สถานการณ์ย่อย ๆ แล้วเขียนตัวเลือกให้ตอบ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.7816 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที แบบกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนที่กำหนดโดยโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครมี 21 คุณลักษณะ ซึ่งคุณลักษณะอันพึงประสงค์ส่วนใหญ่ที่โรงเรียนกำหนดคือ ความรับผิดชอบ รองลงมาคือ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ ซื่อสัตย์ และมีสุขภาพกายและสุขภาพ จิตที่ดี ตามลำดับ เหตุผลความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนนาร่องและโรงเรียนเครือข่าย กับนักเรียนในโรงเรียนทั่วไปมีระดับเหตุผลอยู่ในระดับก่อนเกณฑ์ขั้นยึดหลักการแสวงหารางวัล ส่วนความรับผิดชอบของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนาร่องและโรงเรียนเครือข่าย กับนักเรียนในโรงเรียนทั่วไปมีระดับเหตุผลอยู่ในระดับทำตามกฎเกณฑ์ขั้นหลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนนาร่องและโรงเรียนเครือข่ายใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มีเหตุผลความรับผิดชอบโดยรวมและเหตุผลความรับผิดชอบเกี่ยวกับการปฏิบัติตามหน้าที่และกฎระเบียบของห้องเรียนและโรงเรียน เกี่ยวกับการทำตามที่ได้รับมอบหมาย เกี่ยวกับการทำตามที่ตนเองได้พูดหรือได้ให้คำมั่นสัญญาไว้ และเกี่ยวกับการยอมรับผิดในสิ่งที่ตนเองได้พูดหรือได้กระทำลงไป สูงกว่านักเรียนในโรงเรียนทั่วไป และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนนาร่อง และโรงเรียนเครือข่ายการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีเหตุผลความรับผิดชอบโดยรวมและเหตุผลความรับผิดชอบเกี่ยวกับการปฏิบัติตามหน้าที่และกฎระเบียบของห้องเรียนและโรงเรียน เกี่ยวกับการทำตามที่ได้รับมอบหมาย เกี่ยวกับการทำตามหน้าที่ตนเองได้พูดหรือได้ให้คำมั่นสัญญาไว้ และเกี่ยวกับการยอมรับในสิ่งที่ตนเองได้พูดหรือได้กระทำลงไป สูงกว่านักเรียนในโรงเรียนทั่วไป

สุมาลี วงศ์ษา (2550, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เปรียบเทียบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาของนักเรียน จำแนกตามเพศและระดับชั้น และศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพศกับระดับชั้นของนักเรียนที่มีผลต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณา กลุ่มตัวอย่างจำนวน 632 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งชั้นแบบสองขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณา มีความเชื่อมั่น .90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 จังหวัดนครปฐมมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาอยู่ในระดับปานกลาง นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีระดับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาของนักเรียนหญิงสูงกว่านักเรียนชาย คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาของนักเรียนที่มีระดับชั้นต่างกัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาสูงกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามลำดับ และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาสูงกว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพศกับระดับชั้นที่ส่งผลต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตา กรุณาของนักเรียน

ธนภัทร จันทรสว่าง (2552, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมของนักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนและเพศต่างกัน รวมทั้งศึกษาผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับชั้นเรียนกับเพศที่มีผลต่อคุณลักษณะอันพึง

ประสงค์ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม กลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักงานเขตบางแค จำนวน 460 คน ได้มาจากการสุ่มแบบสองขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านการไม่เอาเปรียบผู้อื่น ด้านการปฏิบัติกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม ด้านการใช้ทรัพย์สินส่วนรวมได้อย่างคุ้มค่า และมีประสิทธิภาพ และด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .89 มีค่าความเที่ยงตรงตามสภาพเท่ากับ .92 สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยภาพรวมอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ นักเรียนหญิงมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยรวมและรายด้านสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่มีระดับชั้นต่างกันมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการไม่เอาเปรียบผู้อื่นและด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านการปฏิบัติกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมกับการใช้ทรัพย์สินส่วนรวมอย่างคุ้มค่าและมีประสิทธิภาพ ไม่พบความแตกต่างทางสถิติ และผลการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรระดับชั้นเรียนกับตัวแปรเพศที่ส่งผลร่วมกันต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการปฏิบัติตนเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมของนักเรียน พบว่า มีผลปฏิสัมพันธ์เฉพาะด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านอื่นๆ ไม่ส่งผลปฏิสัมพันธ์

สิทธิพงษ์ ปานนาค (2556, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายเพื่อ พัฒนาแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผลการวิจัยพบว่า

1.แบบประเมินประกอบด้วยคุณลักษณะอันพึงประสงค์แปดคุณลักษณะคือ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัยใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ แต่ละด้านมีพฤติกรรมบ่งชี้ด้านละ 5 ข้อรวมพฤติกรรมบ่งชี้

เท่ากับ 40 ข้อ และรูปแบบการประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ประกอบด้วย 4 ระดับคือ 0,1,2,3

2. คุณภาพของแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

1) ด้านความเที่ยงตรงโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (I.O.C) อยู่ระหว่าง 0.6-1.0

2) ด้านความเชื่อมั่น (α) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 พบว่ามีความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์แบบประเมินในภาพรวมทั้งฉบับ 40 ข้อด้านที่ 1-8 เท่ากับ 0.987 และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่ามีความเชื่อมั่นใน ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ เท่ากับ 0.882 ด้านที่ 2 ซื่อสัตย์สุจริต เท่ากับ 0.892 ด้านที่ 3 มีวินัย เท่ากับ 0.923 ด้านที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ เท่ากับ 0.927 ด้านที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง เท่ากับ 0.918 ด้านที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน เท่ากับ 0.954 ด้านที่ 7 รักความเป็นไทย เท่ากับ 0.889 ด้านที่ 8 มีจิตสาธารณะ เท่ากับ 0.924

3) ด้านค่าอำนาจจำแนก (r) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 พบว่ามีค่าอำนาจจำแนกโดยรวมอยู่ระหว่าง 0.763 - 0.960 และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่ามีความอำนาจจำแนก ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ อยู่ระหว่าง 0.763 - 0.892 ด้านที่ 2 ซื่อสัตย์สุจริต อยู่ระหว่าง 0.798 - 0.928 ด้านที่ 3 มีวินัย อยู่ระหว่าง 0.797 - 0.931 ด้านที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ อยู่ระหว่าง 0.877 - 0.945 ด้านที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง อยู่ระหว่าง 0.813 - 0.956 ด้านที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน อยู่ระหว่าง 0.903 - 0.951 ด้านที่ 7 รักความเป็นไทย อยู่ระหว่าง 0.779 - 0.915 และด้านที่ 8 มีจิตสาธารณะ อยู่ระหว่าง 0.793 - 0.960

3. ความเป็นไปได้ของแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 พบว่าแบบประเมินมีข้อดีคือ เข้าใจง่าย ชัดเจน และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น โดยมีข้อจำกัดในการนำแบบประเมินไปใช้คือการประเมินผู้เรียนแต่ละคนต้องใช้เวลามากมีความยุ่งยากเป็นการเพิ่มภาระงานให้กับครูมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามยังมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์จากการใช้แบบประเมินว่าให้ปรับลดข้อพฤติกรรมบ่งชี้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในแต่ละด้านให้น้อยลงและนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการประเมินเพื่อลดข้อจำกัดดังกล่าว

อัศรา ประเสริฐสิน (2558, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบ การวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความเหมาะสมของตัวบ่งชี้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตรวจสอบโมเดลการวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และพัฒนารูปแบบและคู่มือการวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ออกแบบการวิจัยแบบผสมวิธี เก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเป็นครูในโรงเรียน 3 สังกัด และอาจารย์มหาวิทยาลัย รวม 7 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และวิจัยเชิงปริมาณ ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย จำนวน 750 คน เครื่องมือเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลความต้องการที่จำเป็นเพื่อแสดงระดับความต้องการโดยใช้ค่าดัชนี (PNImodified) และ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA) ผลการวิจัยพบว่า ตัวบ่งชี้ 18 ตัว ของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ เป็นคุณลักษณะที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของประเทศ แต่ควรมีการปรับเปลี่ยนในบางประการ และควรมีแนวทางคู่มือการดำเนินการให้กับครูและนักเรียน ชัดเจนมากขึ้น ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 3 ลำดับแรก ได้แก่ ด้านใฝ่เรียนรู้ มีความต้องการจำเป็นมากที่สุด (PNIM = 0.292) รองลงมาคือด้านอยู่อย่างพอเพียง (PNI = 0.261) และด้านมุ่งมั่นในการทำงาน (PNI = 0.253) โมเดลการวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ $\chi^2 = 113.44$ $df = 94$ $p = 0.084$ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่หนึ่ง 18 ตัวแปรย่อย มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานตั้งแต่ 0.578-0.998 มีค่าความเที่ยงอยู่ในช่วง 0.403-1.000 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับที่สอง องค์ประกอบทั้ง 8 มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานอยู่ในช่วง 0.586-0.945 และ การพัฒนารูปแบบและคู่มือการวัด ควรเพิ่มเติมในเรื่องของคุณลักษณะสำคัญให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

บุญรอด ขาดิยานนท์ (2561, น.บ.ทศด้อย) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความคิดเห็นต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร และเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามเพศและระดับชั้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2559 จำนวน 214 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

แบบสอบถาม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 40 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (I.O.C) ระหว่าง 0.60-1.00 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .86 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว และถ้าพบว่ามีความแตกต่างกันจะทำการทดสอบเป็นรายคู่ด้วยวิธีของเซฟเฟ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร มีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยมากไปหาน้อยดังนี้ ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ด้านรักความเป็นไทย ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านอยู่อย่างพอเพียง ด้านซื่อสัตย์ สุจริต ด้านมีจิตสาธารณะ ด้านมีวินัย ด้านใฝ่เรียนรู้ ตามลำดับ

2. การเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามเพศ และระดับชั้นเรียน ปรากฏผลดังนี้

2.1 นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีระดับความคิดเห็นต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

2.2 นักเรียนที่มีระดับชั้นเรียนแตกต่างกัน มีความเห็นต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านซื่อสัตย์ สุจริต นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดเห็นแตกต่างกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และด้านมีวินัยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีความคิดเห็นแตกต่างกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีการนำไปจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชาต่างๆ ทั้งนี้เพื่อช่วยลดปัญหาทางสังคมด้วยการกระตุ้นนักเรียนให้เกิดการยอมรับตนเองยอมรับผู้อื่นในสังคม และส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทั้งทางด้านความคิดและทักษะการปฏิบัติงานร่วมกันตามสภาพที่แท้จริงอย่างมีความสุข ซึ่งการเรียนรู้ตามสภาพที่แท้จริงจะประกอบไปด้วยการเรียนรู้ที่สมดุลและมีความสุขมีการเน้นกระบวนการคิด การเรียนรู้การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมเน้นการมีบุคลิกภาพเฉพาะตนและมุ่งให้เป็นบุคคลที่รู้วิธีการเรียนรู้อันเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์และจำเป็นอย่างยิ่งต่อเยาวชนไทยในปัจจุบัน และผลสรุปแนวคิดจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งต่างประเทศและในประเทศพบว่า โดยทั่วไปการจัดการศึกษาของหลายสถาบัน ได้ให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การปลูกฝังพัฒนาพฤติกรรมด้านคุณธรรม จริยธรรมหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถที่หลากหลายเป็นคนดี และเป็นคนมีความสุข โดยเฉพาะการพัฒนาด้านคุณธรรมจริยธรรม และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์จะเป็นส่วนสำคัญของการทำให้คนเรานั้นสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข เพราะฉะนั้นควรมีการส่งเสริมพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ควบคู่ไปกับการประเมินค่าของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนก็เป็นสิ่งสำคัญด้วยเช่นกัน ซึ่งจะทำให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทราบถึงระดับหรือความก้าวหน้าของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ได้ตรงกับความเป็นจริง ทั้งนี้จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องยังช่วยเป็นแนวทางสำหรับผู้วิจัย ในการพัฒนาแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อปรับปรุงให้แบบประเมินมีคุณภาพและสามารถนำไปวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนได้สอดคล้องกับความเป็นจริงต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. แบบแผนการทดลอง
2. กำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

ผู้วิจัยกำหนดแบบแผนการทดลอง เป็นแบบ Compromise Experimental Group-Control Group ดังนี้

ตาราง 1 แบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
กลุ่มทดลอง 1 (T_1)	O_1	X	O_2
กลุ่มทดลอง 2 (T_2)	O_1	$\sim X$	O_2
กลุ่มควบคุม (C)	O_1		O_2

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

T_1	แทน	กลุ่มทดลองการเรียนรู้แบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม
T_2	แทน	กลุ่มทดลองการเรียนรู้แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม
C	แทน	กลุ่มควบคุม
O_1	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง
O_2	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง
X	แทน	การจัดการเรียนรู้แบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม
$\sim X$	แทน	การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนขนาดเล็กในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 8 โรงเรียน รวมจำนวน 1,294 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เรียนวิชาพลศึกษา โรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposely Selected) เป็นการเลือกกลุ่มที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเพื่อความเหมาะสมในการวิจัย โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดเล็กจำนวน 1 โรงเรียน ใน 8 โรงเรียน มาใช้ในการทดลอง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 และกลุ่มควบคุม ดังนี้ กลุ่มทดลองที่ 1 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กิจกรรมพลศึกษาเทเบิลเทนนิส กลุ่มทดลองที่ 2 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กิจกรรมพลศึกษากรีฑา และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กิจกรรมพลศึกษาบาสเกตบอล ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างตัวอย่างรวมจำนวน 54 คน ดังนี้

ตาราง 2 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร	จำนวน (คน)	กลุ่มตัวอย่าง	ชั้น	จำนวน (คน)	ใช้ทดลอง
โรงเรียนสรรพวิทยวิทยา	310				
โรงเรียนห้วยกรดวิทยา	202				
โรงเรียนสาครพิทยาคม	214				
โรงเรียนหันคาราชวรวิรัชสิทธิ์	185	โรงเรียนชยานุกิจ พิทยาคม	ม.1	20	18 T ₁
โรงเรียนศรีสโมสรวิทยา	146		ม.2	18	18 T ₂
โรงเรียนเนินขามรัฐประชานุเคราะห์	145		ม.3	23	18 C
โรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม	61				
โรงเรียนบุญนาครพิทยาคม	31				
รวม	1,294	รวม		61	54

จากตาราง 2 กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนจริง 61 คน เพื่อให้มีจำนวนเท่ากัน ในชั้น ม.1 จึงตัดผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด 1 คนและน้อยที่สุด 1 คน และชั้น ม.3 ตัดผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 คน และน้อยที่สุด 2 คน เพื่อให้เหลือระดับชั้นละ 18 คน เท่ากัน รวมกลุ่มตัวอย่าง 3 ระดับชั้น จำนวน 54 คน

การกำหนดนักเรียนในแต่ละกลุ่มดำเนินการ ดังนี้

กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้วิธีการสุ่มอย่างเป็นระบบโดยให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานเรียงตามลำดับความสูงให้นักเรียนหัวแถวเริ่มนับเรียงลำดับจาก 1-4 แล้วนับวนจนครบทุกคนนักเรียนที่นับได้ลำดับเหมือนกันอยู่กลุ่มเดียวกัน เช่น นักเรียนที่นับได้ลำดับที่ 1 เหมือนกันอยู่กลุ่มที่ 1 นับ 2 เหมือนกันอยู่กลุ่มที่ 2 นับ 3 เหมือนกันอยู่กลุ่มที่ 3 และนับ 4 เหมือนกันอยู่กลุ่มที่ 4 รับการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศจำนวน 18 ชั่วโมง โดยเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคเน้นแบบแข่งขันระหว่างกลุ่ม จำนวน 8 ชั่วโมง ในชั่วโมงเรียนที่ 6-13

กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้วิธีการทดสอบก่อนจัดกลุ่มเพื่อหาคนเก่งแล้วคัดคนเก่งเป็นหัวหน้าทีม หัวหน้าทีมเป็นคัดเลือกคนอ่อนมาเข้ากลุ่มของตนและคัดเลือกคนปานกลางมาเข้ากลุ่มจนครบ รับการเรียนการสอนวิชาการีฬาจำนวน 18 ชั่วโมง โดยเรียนแบบร่วมมือด้วยเทคนิคเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่ม จำนวน 8 ชั่วโมง ในชั่วโมงเรียนที่ 6-13

กลุ่มควบคุม จัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลแบบปกติจำนวน 18 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 แผน ที่มีการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคร่วมมือแบบเน้นแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จำนวน 8 แผน เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในสัปดาห์ที่ 6-13

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาการีฬาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 แผน ที่มีการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม จำนวน 8 แผน เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในสัปดาห์ที่ 6-13

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 แผน เป็นแผนการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของ สทิตยพงษ์ ปานนาค (2556) ดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 2 ซื่อสัตย์ สุจริต จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 3 มีวินัย จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 5 มุ่งมั่นในการทำงาน จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 6 รักความเป็นไทย จำนวน 5 ข้อ

ด้านที่ 8 มีจิตสาธารณะ จำนวน 5 ข้อ

โดยมีคะแนนดังต่อไปนี้

3 หมายถึง ปฏิบัติเป็นประจำ (รวม 11-15 = ดีเยี่ยม)

2 หมายถึง ปฏิบัติเป็นบางครั้ง (รวม 6-10 = ดี)

1 หมายถึง ปฏิบัติน้อย (รวม 1-5 = ผ่าน)

0 หมายถึง ปฏิบัติไม่ปฏิบัติ หรือพฤติกรรมไม่ชัดเจน (รวม 0 = ไม่ผ่าน)

ผ่าน)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยดำเนินการสร้างแผนจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อกำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ศึกษาการเขียนแผนจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือจากหนังสือเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเขียนแผนจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ

1.4 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มจำนวนอย่างละ 8 แผน เพื่อนำไปใช้จัดกิจกรรมให้กับกลุ่มทดลอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของ สทิตพิพษ์ ปานนาค (2556) ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.1 ศึกษาจากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

2.2 นำแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของ สทิตพิพษ์ ปานนาค (2556) ไปปรึกษาประธานที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม

การหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม

1.1. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำเสร็จเรียบร้อยแล้วไปปรึกษาประธานที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปหาคุณภาพ

1.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความสอดคล้อง (I.O.C) ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความสอดคล้องเท่ากับ 1.00

1.3 ทดลองใช้เครื่องมือ กับนักเรียนโรงเรียนวินิตศึกษาจังหวัดลพบุรีโดยใช้กลุ่มทดลองกลุ่มละ 8 คนทั้ง 3 กลุ่ม ใช้เวลาในการทดลอง 8 วัน ตั้งแต่วันที่ 20 – 29 พ.ค. 2562 ใช้เวลาหลังเลิกเรียนในการทดลอง ใช้เวลาทดลองกลุ่มละ 50 นาที โดยกลุ่มทดลองที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม คือการแข่งขันด้วยเกมในกิจกรรมพลศึกษาเทเบิลเทนนิส เรียนเวลา 15.10 – 16.00 น.

กลุ่มทดลองที่ 2 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม คือการเรียนแบบหาผลสัมฤทธิ์ร่วมกันในกิจกรรมพลศึกษาใช้เวลา 16.10 – 17.00 น. และกลุ่มควบคุมนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรียนพลศึกษาแบบปกติในกิจกรรมพลศึกษาบาสเกตบอล ระยะเวลา 17.10 – 18.00 น.

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของ สทศ พานนาค (2556) ซึ่งเป็นแบบประเมินที่มีคุณภาพของเครื่องมือดังนี้

2.1 ด้านความเที่ยงตรงโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.6-1.0

2.2 ด้านความเชื่อมั่น (α) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 พบว่ามีความเชื่อมั่นจากการวิเคราะห์แบบประเมินในภาพรวมทั้งฉบับ 40 ข้อด้านที่ 1-8 เท่ากับ 0.987 และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่ามีความเชื่อมั่นใน ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ เท่ากับ 0.882 ด้านที่ 2 ซื่อสัตย์สุจริต เท่ากับ 0.892 ด้านที่ 3 มีวินัย เท่ากับ 0.923 ด้านที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ เท่ากับ 0.927 ด้านที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง เท่ากับ 0.918 ด้านที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน เท่ากับ 0.954 ด้านที่ 7 รักความเป็นไทย เท่ากับ 0.889 ด้านที่ 8 มีจิตสาธารณะ เท่ากับ 0.924

2.3 ด้านค่าอำนาจจำแนก (r) แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 พบว่ามีความอำนาจจำแนกโดยรวมอยู่ระหว่าง 0.763 - 0.960 และเมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้านพบว่ามีความอำนาจจำแนก ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ อยู่ระหว่าง 0.763 - 0.892 ด้านที่ 2 ซื่อสัตย์สุจริต อยู่ระหว่าง 0.798 - 0.928 ด้านที่ 3 มีวินัย อยู่ระหว่าง 0.797 - 0.931 ด้านที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ อยู่ระหว่าง 0.877 - 0.945 ด้านที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง อยู่ระหว่าง 0.813 - 0.956 ด้านที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน อยู่ระหว่าง 0.903 - 0.951 เดียวที่ 7 รักความเป็นไทย อยู่ระหว่าง 0.779 - 0.915 และด้านที่ 8 มีจิตสาธารณะ อยู่ระหว่าง 0.793 - 0.960

2.4 ทดลองใช้เครื่องมือ กับนักเรียนโรงเรียนวินิตศึกษาจังหวัดลพบุรี โดยใช้กลุ่มทดลองกลุ่มละ 8 คนทั้ง 3 กลุ่ม โดยทำการทดสอบก่อนทำการทดลอง และทำการทดสอบหลังการทดลองในวันสุดท้ายของการทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับดังนี้

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อติดต่อทำการทดลองและขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลกับโรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม ดังนี้

กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม

กลุ่มควบคุม เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

2. ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัยการวัดและประเมินผลแก่หัวหน้าฝ่ายวิชาการ ครูผู้สอน และร่วมกันกำหนดการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ

3. ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง

4. การดำเนินการก่อนทดลองการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ มีดังนี้

4.1 ทำการทดสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสองกลุ่มก่อนการทดลองในสัปดาห์แรกก่อนทำการทดลอง

4.2 นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์แตกต่างกันหรือไม่

5. การดำเนินการทดลอง กลุ่มทดลองผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือทั้งสองแบบที่สร้างขึ้น โดยจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมงเรียน ครั้งละ 50 นาที รวม 18 สัปดาห์ ใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจำนวน 8 ชั่วโมง

6. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในกลุ่มทดลองก่อนการเรียนในสัปดาห์ที่ 5

7. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในกลุ่มทดลองหลังการเรียนในสัปดาห์ที่ 13 โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์แบบเดียวกันกับก่อนเรียน

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 คำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทดสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวโดยใช้การทดสอบ ครุสเคิล วัลลิส (Kruskal-Wallis test) ด้วยสถิติ วิลคอกสัน ซาย แรงค์ (Wilcoxon Signed-Rank)

2.3 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนภายในกลุ่ม โดยการทดสอบค่าที (t-test)

2.4 เปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีของตูเก้ (Tukey's HSD test)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลองและการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	สถิติการทดสอบค่าที (t-test)
df	แทน	ขั้นแห่งความเป็นอิสระ
Sig	แทน	นัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตาราง 3 คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ระหว่าง ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองจำแนกตามรายด้านและโดยรวม

รายด้าน	คะแนนประเมิน	N	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	ก่อนทดลอง	18	8.06	0.64	17	28.902*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.0	0.59			
ซื่อสัตย์สุจริต	ก่อนทดลอง	18	9.39	1.14	17	17.570*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.67	0.49			

ตาราง 3 (ต่อ)

รายด้าน	คะแนนประเมิน	N	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
มีวินัย	ก่อนทดลอง	18	8.39	1.33	17	18.477*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.22	0.43			
ใฝ่เรียนรู้	ก่อนทดลอง	18	9.06	0.73	17	18.254*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.72	0.83			
อยู่อย่างพอเพียง	ก่อนทดลอง	18	9.00	1.78	17	11.347*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.44	0.51			
มุ่งมั่นในการทำงาน	ก่อนทดลอง	18	9.06	0.64	17	24.919*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.94	0.73			
รักความเป็นไทย	ก่อนทดลอง	18	8.44	0.51	17	38.331*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.56	0.51			
มีจิตสาธารณะ	ก่อนทดลอง	18	8.44	0.98	17	19.328*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.39	0.78			
โดยรวม	ก่อนทดลอง	18	69.83	1.95	17	45.173*	<.000
	หลังทดลอง	18	113.94	3.28			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมมีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยรวมและทุกด้าน ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4 คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ระหว่าง ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง จำแนกตามรายด้านและโดยรวม

รายด้าน	คะแนนประเมิน	N	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	ก่อนทดลอง	18	8.17	0.71	17	25.934*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.06	0.54			
ซื่อสัตย์สุจริต	ก่อนทดลอง	18	9.11	1.18	17	18.458*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.72	0.46			
มีวินัย	ก่อนทดลอง	18	8.61	1.24	17	19.148*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.22	0.43			
ใฝ่เรียนรู้	ก่อนทดลอง	18	9.06	0.80	17	22.204*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.89	0.76			
อยู่อย่างพอเพียง	ก่อนทดลอง	18	9.17	1.62	17	11.882*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.39	0.50			
มุ่งมั่นในการทำงาน	ก่อนทดลอง	18	9.11	0.58	17	23.040*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.00	0.77			
รักความเป็นไทย	ก่อนทดลอง	18	8.39	0.50	17	33.290*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.56	0.51			
มีจิตสาธารณะ	ก่อนทดลอง	18	8.39	0.98	17	21.923*	<.000
	หลังทดลอง	18	14.50	0.71			
โดยรวม	ก่อนทดลอง	18	70.00	2.11	17	52.525*	<.000
	หลังทดลอง	18	114.33	2.77			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยรวม

และทุกด้าน ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 5 คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลองจำแนกตามรายด้านและโดยรวม

รายด้าน	คะแนนประเมิน	N	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	ก่อนทดลอง	18	8.17	0.62	17	19.882*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.39	0.70			
ซื่อสัตย์สุจริต	ก่อนทดลอง	18	9.56	1.25	17	9.169*	<.000
	หลังทดลอง	18	12.72	0.89			
มีวินัย	ก่อนทดลอง	18	8.22	1.31	17	10.052*	<.000
	หลังทดลอง	18	12.06	1.30			
ใฝ่เรียนรู้	ก่อนทดลอง	18	9.06	0.73	17	15.410*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.17	0.92			
อยู่อย่างพอเพียง	ก่อนทดลอง	18	8.94	1.76	17	11.282*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.67	1.08			
มุ่งมั่นในการทำงาน	ก่อนทดลอง	18	9.11	0.58	17	17.944*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.28	0.67			
รักความเป็นไทย	ก่อนทดลอง	18	8.39	0.50	17	16.964*	<.000
	หลังทดลอง	18	13.50	1.04			
มีจิตสาธารณะ	ก่อนทดลอง	18	8.56	0.86	17	12.001*	<.000
	หลังทดลอง	18	12.61	1.04			
โดยรวม	ก่อนทดลอง	18	70.00	1.64	17	66.026*	<.000
	หลังทดลอง	18	104.39	2.12			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติมีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยรวมและทุกด้าน ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ก่อนการทดลองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ (n=54)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
<u>ก่อนการทดลอง</u>					
ระหว่างกลุ่ม	.333	2	.167	.046	.955
ภายในกลุ่ม	186.500	51	3.657		
รวม	186.833	53			
<u>หลังการทดลอง</u>					
ระหว่างกลุ่ม	1142.111	2	571.056	74.826*	<.000
ภายในกลุ่ม	389.222	51	7.632		
รวม	1531.333	53			

*มีค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ หลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบเป็นรายคู่โดยวิธีของตุ๊กกี ดังตาราง ส่วนก่อนการทดลองไม่แตกต่าง

ตาราง 7 ผลการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (n=54)

แหล่งความแปรปรวน		กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
	$\bar{X}$	113.94	114.33	104.39
กลุ่มทดลองที่ 1	113.94	-	-.38889	9.55556*
กลุ่มทดลองที่ 2	114.33	-	-	9.94444*
กลุ่มควบคุม	104.39			-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นว่าการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นหลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้วิธีของตุกี พบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นไม่แตกต่างกันจึงทำการทดสอบเป็นรายด้าน ดังตาราง 8

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยเทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ เป็นรายด้าน (n=54)

แหล่งความแปรปรวน	SS	Df	MS.	F	p
<u>ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์</u>					
ระหว่างกลุ่ม	4.926	2	2.463	6.535*	.003
ภายในกลุ่ม	19.222	51	.377		
รวม	24.148	53			

ตาราง 8 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน	SS	Df	MS.	F	p
<u>ด้านเชื้อสตัยสุจริต</u>					
ระหว่างกลุ่ม	46.704	2	23.352	56.118*	<.000
ภายในกลุ่ม	21.222	51	.416		
รวม	67.926	53			
<u>ด้านมิวินัย</u>					
ระหว่างกลุ่ม	56.333	2	28.167	40.848*	<.000
ภายในกลุ่ม	35.167	51	.690		
รวม	91.500	53			
<u>ด้านใฝ่เรียนรู้</u>					
ระหว่างกลุ่ม	5.148	2	2.574	3.658*	.033
ภายในกลุ่ม	35.889	51	.704		
รวม	41.037	53			
<u>ด้านอยู่อย่างพอเพียง</u>					
ระหว่างกลุ่ม	6.778	2	3.389	6.017*	.005
ภายในกลุ่ม	28.722	51	.563		
รวม	35.500	53			
<u>ด้านความมุ่งมั่นในการทำงาน</u>					
ระหว่างกลุ่ม	5.815	2	2.907	5.584*	.006
ภายในกลุ่ม	26.556	51	.521		
รวม	32.370	53			
<u>ด้านรักความเป็นไทย</u>					
ระหว่างกลุ่ม	13.370	2	6.685	12.448*	<.000
ภายในกลุ่ม	27.389	51	.537		
รวม	40.759	53			

ตาราง 8 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน	SS	Df	MS.	F	p
<u>ด้านมีจิตสาธารณะ</u>					
ระหว่างกลุ่ม	31.259	2	15.630	22.595*	<.000
ภายในกลุ่ม	35.278	51	.692		
รวม	66.537	53			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 แสดงให้เห็นว่าหลังการทดลอง คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยเทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ เมื่อแยกเป็นรายด้าน 8 ด้าน ได้แก่ ด้าน 1) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2) ซื่อสัตย์สุจริต 3) มีวินัย 4) ใฝ่เรียนรู้ 5) อยู่อย่างพอเพียง 6) มุ่งมั่นในการทำงาน 7) รักความเป็นไทย และ 8) มีจิตสาธารณะ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบเป็นรายคู่ โดยวิธีของตุกี ดังตาราง 9

ตาราง 9 ผลการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ของคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเป็นรายด้าน โดยวิธีของตุกี (n=54)

แหล่งความแปรปรวน		กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
	$\bar{X}$	14	14.06	13.39
<u>ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	14	-	-.05556	.61111*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.06	-	-	.66667*
กลุ่มควบคุม	13.39			-
	$\bar{X}$	14.67	14.72	12.72

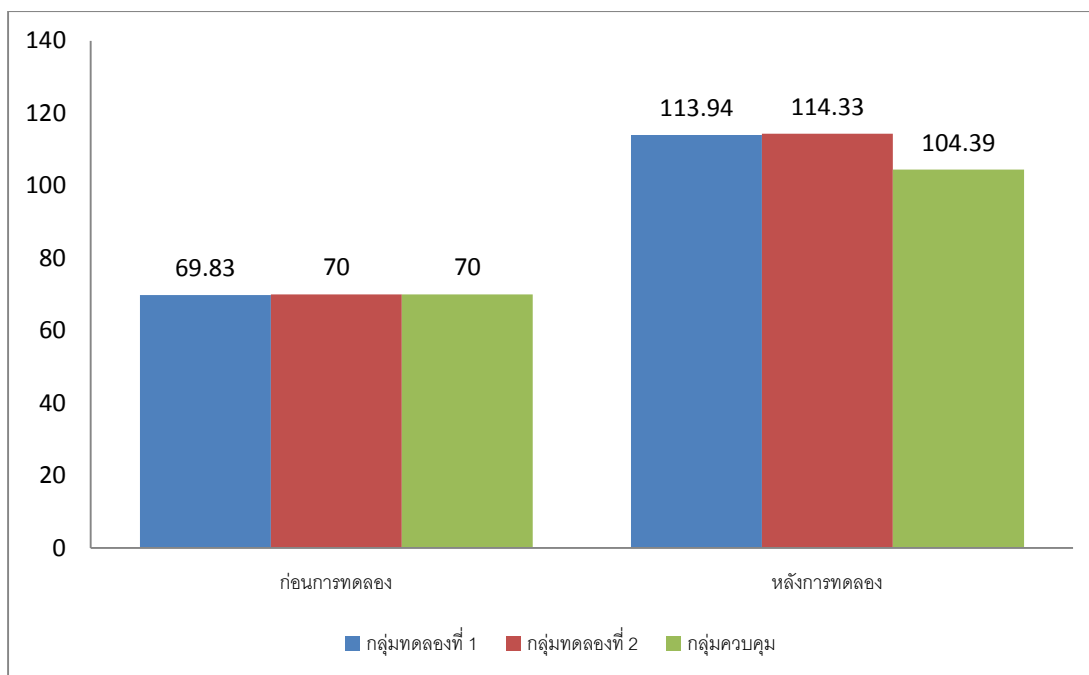
ตาราง 9 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน		กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
	$\bar{X}$	14	14.06	13.39
<u>ด้านข้อสัจสุจริต</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	14.67	-	-.05556	1.94444*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.72	-	-	2.00000*
กลุ่มควบคุม	12.72			-
	$\bar{X}$	14.22	14.22	12.06
<u>ด้านมีวินัย</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	14.22	-	.00000	2.16667*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.22	-	-	2.16667*
กลุ่มควบคุม	12.06			-
	$\bar{X}$	13.72	13.89	13.17
<u>ด้านใฝ่เรียนรู้</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	13.72	-	.16667	.55556
กลุ่มทดลองที่ 2	13.89	-	-	.72222*
กลุ่มควบคุม	13.17			-
	$\bar{X}$	14.44	14.39	13.67
<u>ด้านอยู่อย่างพอเพียง</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	14.44	-	.05556	.77778*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.39	-	-	.72222*
กลุ่มควบคุม	13.67			-
	$\bar{X}$	13.94	14.00	13.28

ตาราง 9 (ต่อ)

แหล่งความแปรปรวน		กลุ่มทดลองที่ 1	กลุ่มทดลองที่ 2	กลุ่มควบคุม
	$\bar{X}$	14	14.06	13.39
<u>ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	13.94	-	-.05556	.66667*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.00	-	-	.72222*
กลุ่มควบคุม	13.28			-
	$\bar{X}$	14.56	14.56	13.50
<u>ด้านรักความเป็นไทย</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	14.56	-	.00000	1.05556*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.56	-	-	1.05556*
กลุ่มควบคุม	13.50			-
	$\bar{X}$	14.39	14.50	12.83
<u>ด้านมีจิตสาธารณะ</u>				
กลุ่มทดลองที่ 1	14.39	-	-.11111	1.55556*
กลุ่มทดลองที่ 2	14.50	-	-	1.66667*
กลุ่มควบคุม	12.83			-

จากตาราง 9 แสดงให้เห็นว่า หลังการทดลองคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 โดยพบว่าคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 สูงกว่ากลุ่มควบคุม



ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ก่อนและหลังการทดลอง
 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นระหว่างกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนด้วยเทคนิคแบบเน้น
 การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนด้วยเทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม
 และกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ (n=54)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับการเรียนแบบปกติ ที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น วิชาพลศึกษาโดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการเรียนแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมได้รับการเรียนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 61 คน ที่ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายจากโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท จำแนกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 20 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 18 คน และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง เป็นแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จำนวน 8 แผน มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 85.50 แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม จำนวน 8 แผน มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 84.20 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสทศพิช ๒๕๕๖ (๒๕๕๖) ที่มีความเที่ยงตรงโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.6-1.0 มีความเชื่อมั่นโดยรวมทั้งฉบับ เท่ากับ 0.98 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.76-0.96 ซึ่งสรุปผลการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

2. เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมและแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) และการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (STAD) และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองแตกต่างกันก่อนการทดลอง

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) โดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม (STAD) และการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติมีผลต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองแตกต่างกัน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนขนาดเล็กในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 8 โรงเรียน รวมจำนวน 1,294 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เรียนวิชาพลศึกษา โรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 5 จังหวัดชัยนาท ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposely Selected) เป็นการเลือกกลุ่มที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเพื่อความเหมาะสมในการวิจัย โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดเล็กจำนวน 1 โรงเรียนใน 8 โรงเรียน มาใช้ในการทดลอง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มทดลองที่ 1 กลุ่มทดลองที่ 2 และกลุ่มควบคุม ดังนี้ กลุ่มทดลองที่ 1 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กิจกรรมพลศึกษาเทเบิลเทนนิส กลุ่มทดลองที่ 2 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กิจกรรมพลศึกษากรีฑา และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กิจกรรมพลศึกษาบาสเกตบอล ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างตัวอย่างรวมจำนวน 54 คน ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง ได้แก่

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเทเบิลเทนนิสสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 แผน ที่มีการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จำนวน 8 แผน เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในสัปดาห์ที่ 6-13

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชากรีฑาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 18 แผน ที่มีการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม จำนวน 8 แผน เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในสัปดาห์ที่ 6-13

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 18 แผน เป็นแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล เป็นแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของ สทศ. (2556)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามลำดับดังนี้

1. ขอนหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อติดต่อทำการทดลองและขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลกับโรงเรียนชยานุกิจพิทยาคม ดังนี้

กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม

กลุ่มควบคุม เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

2. ผู้วิจัยนำแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง

3. การดำเนินการก่อนทดลองการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ มีดังนี้

3.1 ทำการทดสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสองกลุ่มก่อนการทดลองในสัปดาห์แรกก่อนทำการทดลอง

3.2 นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์แตกต่างกันหรือไม่

4. การดำเนินการทดลอง กลุ่มทดลองผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือทั้งสองแบบที่สร้างขึ้น โดยจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมงเรียน ครั้งละ 50 นาที รวม 18 สัปดาห์ ใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจำนวน 8 ชั่วโมง

5. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในกลุ่มทดลองก่อนการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ 5

6. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในกลุ่มทดลองหลังการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ 13 โดยใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ฉบับเดียวกันกับก่อนเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ผู้วิจัยนำมาใช้

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 คำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนทดสอบคุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.2 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระหว่างกลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว

2.3 ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนภายในกลุ่ม โดยการทดสอบค่าที

2.4 เปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ด้วยวิธีของตุ๊ก

สรุปผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน ชยานุกิจพิทยาคม ปีการศึกษา 2562 สรุปได้ดังนี้

1. คะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนรวม 8 ด้าน ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง มีดังนี้

1.1 นักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์รวม 8 ด้าน ก่อนการทดลองอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 8.79$ คะแนน) และหลังการทดลองอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\bar{X} = 14.24$

คะแนน) ได้แก่ ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ด้านซื่อสัตย์ สุจริต ด้านมีวินัย ด้านใฝ่เรียนรู้ ด้านอยู่อย่างพอเพียง ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านรักความเป็นไทย และด้านมีจิตสาธารณะ ($\bar{X}$ ก่อนการทดลอง = 8.06, 9.39, 8.39, 9.06, 9.00, 9.06, 8.44 และ 8.44 และ $\bar{X}$ หลังการทดลอง = 14.00, 14.67, 14.22, 13.72, 14.44, 13.94, 14.56 และ 14.39 คะแนน ตามลำดับ)

1.2 นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์รวม 8 ด้าน ก่อนการทดลองอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 9.80 คะแนน) และหลังการทดลองอยู่ในระดับดีเยี่ยม ($\bar{X}$ = 14.29 คะแนน) ได้แก่ ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ด้านซื่อสัตย์ สุจริต ด้านมีวินัย ด้านใฝ่เรียนรู้ ด้านอยู่อย่างพอเพียง ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านรักความเป็นไทย และด้านมีจิตสาธารณะ ($\bar{X}$ ก่อนการทดลอง = 8.17, 9.11, 8.61, 9.06, 9.17, 9.11, 8.39 และ 8.39 และ $\bar{X}$ หลังการทดลอง = 14.06, 14.72, 14.22, 13.89, 14.39, 14.00, 14.56 และ 14.50 คะแนน ตามลำดับ)

1.3 นักเรียนกลุ่มควบคุม ที่เรียนพลศึกษาแบบปกติ มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์รวม 8 ด้าน ก่อนการทดลองอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 8.73 คะแนน) และหลังการทดลองอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 8.73 คะแนน) ได้แก่ ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ด้านซื่อสัตย์ สุจริต ด้านมีวินัย ด้านใฝ่เรียนรู้ ด้านอยู่อย่างพอเพียง ด้านมุ่งมั่นในการทำงาน ด้านรักความเป็นไทย และด้านมีจิตสาธารณะ ($\bar{X}$ ก่อนการทดลอง เท่ากับ 8.13, 9.52, 8.17, 9.09, 9.09, 9.09, 8.39 และ 8.39 คะแนน และ $\bar{X}$ หลังการทดลอง เท่ากับ 8.13, 9.52, 8.17, 9.09, 9.09, 9.09, 8.39 และ 8.39 คะแนน ตามลำดับ)

2. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ภายในกลุ่ม ของกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่ม กลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และกลุ่มควบคุมที่เรียนพลศึกษาตามปกติ มีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ($\bar{X}$ = 113.94 คะแนน, S.D. = 3.28 คะแนน) กลุ่มทดลอง ที่ 2 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ($\bar{X}$ = 114.33 คะแนน, S.D. = 2.77 คะแนน) และกลุ่มควบคุมที่เรียนพลศึกษาแบบปกติ ($\bar{X}$ = 104.39 คะแนน, S.D. = 2.12 คะแนน) สูงกว่าก่อนการ

ทดลอง ($\bar{X}$ = 69.83, 70.00 และ 70.00 คะแนน , S.D.= 1.95, 2.11 และ 1.64 คะแนน) ตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ระหว่างกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม แตกต่างกับกลุ่มควบคุมที่เรียนพลศึกษาแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของกลุ่มทดลองที่ 1 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ($\bar{X}$ = 113.94 คะแนน, S.D.= 3.28 คะแนน) และกลุ่มทดลองที่ 2 ที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ($\bar{X}$ = 114.33 คะแนน , S.D.= 2.77 คะแนน) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนพลศึกษาตามปกติ ($\bar{X}$ = 104.39 คะแนน, S.D.= 2.12 คะแนน)

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นพอที่จะอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาที่ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มและแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มมาศึกษาทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนมีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์พัฒนาขึ้นมาก โดยหลังการทดลองมีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ในระดับดีเยี่ยมในทุกๆด้าน กล่าวคือ นักเรียนมีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการเป็นพลเมืองดีของชาติ ยึดมั่นในศาสนา และเคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ มีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในความถูกต้องประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่นรวมทั้งมีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด มีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน และสังคมไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน แสวงหาความรู้ มีคุณลักษณะ ที่แสดงออกถึงการดำเนินชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผลมีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีและปรับตัวเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข มีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความตั้งใจและรับผิดชอบในการทำหน้าที่การงาน มีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะและวัฒนธรรมไทย และมีคุณลักษณะที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่

ผู้อื่น ชุมชน และสังคมด้วยความเต็มใจ กระตือรือร้น โดยไม่หวังผลตอบแทน (สิทธิพงษ์ ปานนาค. 2556, น.23 อ้างอิงจาก กระทรวงศึกษาธิการ 2552, น.53) ซึ่งข้อที่กล่าวถึงดังกล่าว เป็นตัวบ่งชี้ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนตามแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสิทธิพงษ์ ปานนาค (2556)การจัดการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาสำหรับนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา ครูผู้สอนต้องสรรหากิจกรรมมาพัฒนาเพื่อเติมเต็มให้กับนักเรียนโดยเฉพาะในด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่ประกอบด้วย รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ เพราะคุณลักษณะดังกล่าวนี้เป็นที่พึงประสงค์ของสังคมและประเทศชาติโดยรวม ทั้งนี้ เชื่อว่าสาเหตุที่ทำให้นักเรียนที่เรียนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มมีพัฒนาการด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดีขึ้นจนอยู่ในระดับดีเยี่ยม เพราะว่าการเรียนแบบร่วมมือจะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบร่วมกันทั้งในส่วนตัวและในส่วนรวม เพื่อให้ได้รับความสำเร็จตามเป้าหมาย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2543, น.74) สอดคล้องกับ ศิริสิทธิ์ จำปาขาว (2549, น.80) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้สมาชิกเกิดการเรียนรู้ และตระหนักถึงความสำคัญของตนเองในการช่วยให้อีกกลุ่มประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับ คาร์ลอส เวลาซเคซ คาราโด (Carlos Velazquez Callado.2012, p.บทคัดย่อ) พบว่า ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเป็นบวก ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จเมื่อต้องทำงานร่วมกันในสังคมได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือจากเพื่อนในขณะที่เรียนวิชาพลศึกษา และยังได้รับการพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ และมีสมรรถภาพในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ได้ดี สนุกสนาน รวมทั้งเป็น การฝึกทักษะทางสังคม สอดคล้องกับ ซานติเอโก เกล บาร์โค (Santiago Mendo-Lazaro, Benito Leon-Del-Barco. 2018, p.บทคัดย่อ) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบร่วมมือมีความจำเป็นต่อการทำงานเป็นทีมและเชื่อมโยงกับการควบคุมจำนวนของนักเรียนในกลุ่ม เสริมสร้างทักษะพื้นฐานด้านสังคมต่าง ๆ ความรู้ด้านวิชาการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ให้เกิดกับผู้เรียนด้วย และสอดคล้องกับ ทิศนา แคมณี (2550, น. 98) ที่กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมี

ความรู้สึกที่ดีทั้งต่อตนเอง ต่อโรงเรียน ครูและเพื่อนร่วมชั้น ที่จะส่งผลดีต่อการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งจากคุณลักษณะสำคัญของการเรียนแบบร่วมมือดังกล่าว โดยเฉพาะในเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ที่มีรูปแบบการจัดกิจกรรมใกล้เคียงกัน คือ นักเรียนต้องช่วยเหลือเพื่อนในทีมให้ได้เรียนรู้เนื้อหาก่อนที่จะปรึกษาครู เน้นทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนกันตรวจสอบและอธิบายเนื้อหาความรู้เพื่อสร้างความมั่นใจในความรู้ที่ได้รับให้กันและกันอย่างทั่วถึง ก่อให้เกิดทักษะทางสังคมที่ดี นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้สอดแทรกกิจกรรมเกมการเล่นที่สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนในขณะที่เล่นเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพในทุกๆ แผนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการทำงานร่วมกัน เกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน และรับรู้ถึงระดับความสำเร็จร่วมกัน จึงอาจกล่าวได้ว่าผลของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนทุกด้านได้ในระดับดีเยี่ยม สอดคล้องกับการศึกษาของ บุญครอง สีนวล (2543, น.บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกลุ่มการเรียนแบบร่วมมือในการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องเครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ทักษะทางสังคมกับความตระหนักในคุณค่าของตนเองของนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือมีการเรียนรู้สูงขึ้น และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ซูห์ ฮวยซุก (Suh Hwui Suk. 1998, p.บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการให้รางวัลที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และความเข้าใจในสภาพแวดล้อมตามรูปแบบการเรียนแบบร่วมมือของกลุ่มในการพบปะสังสรรค์กัน พบว่า การเรียนแบบร่วมมือก่อให้เกิดความสามัคคี การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกและนักเรียนมีความเข้าใจในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้สอดคล้องกับ รัสเซล วิลซัม แอนโนเนตมารี (Russell, Winsome Antoinette Marie. 1998, p.บทคัดย่อ) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องความสำคัญระหว่างบุคคลที่เป็นผลมาจากแรงจูงใจและประโยชน์ที่ได้รับภายหลังจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ พบว่า ค่านิยมในการเรียนแบบร่วมมือส่งผลให้มีการพัฒนาทักษะทางสังคมมากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนแบบร่วมมือสามารถพัฒนาคุณสมบัตินี้สอดคล้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดไว้ได้จริง

2. สำหรับผลการศึกษาคคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มละ 4 คน โดยให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานเรียงตามลำดับความสูงให้นักเรียนหัวแถวเริ่มนับเรียงลำดับจาก 1-4 แล้วนับต่อไปจนครบทุกคน นักเรียนที่นับได้ลำดับเหมือนกันอยู่กลุ่มเดียวกันโดยการสุ่มอย่างเป็นระบบ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน

โดยเน้นเรื่องกิจกรรมแบบผลัดที่เป็นเกมการแข่งขันและเกมเบ็ดเตล็ด ดังนั้น นักเรียนแต่ละกลุ่มจะมีการวางแผนร่วมกันมีการจัดลำดับความสำคัญของเพื่อนในทีมโดยสามารถวิเคราะห์เพื่อนและระบุหน้าที่ในการเล่นแต่ละเกมให้ตรงกับความสามารถของเพื่อนในทีม นักเรียนที่เรียนด้วยเทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมจะมีการวางแผนและปรับปรุงแก้ไขการเล่นของทีมและพัฒนาด้านความคิด วิเคราะห์ตนเองและเพื่อน ส่งผลให้มีการยอมรับในความสามารถของสมาชิกในทีม ส่วนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม เป็นการจับกลุ่มนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน กลุ่มละ 4 คน โดยจัดให้แต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่มีความสามารถดีในกิจกรรมพลศึกษากรีฑาจำนวน 1 คน มีความสามารถน้อยจำนวน 1 คนและที่มีความสามารถปานกลาง 2 คน โดยนักเรียนในกลุ่ม 4 คน หลังจากที่ถูกสอนกิจกรรมพลศึกษากรีฑาในแต่ละทักษะสอนเสร็จ ลำดับต่อไปครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปฝึกทักษะตามที่ได้เรียนมา โดยให้นักเรียนที่มีความสามารถดีช่วยฝึกเพื่อนในกลุ่มและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำกิจกรรมสอดคล้องกับ มุสลิมมิน และ เฮนรี พูตรา รามาธาน (Muslimin & Henri Putra Ramadhan. 2017, p. บทคัดย่อ) การเรียนการสอนแบบร่วมมือแบบจิกซอล และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม โดยวิธีแบ่งกลุ่มตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของการกระโดดไกลแบบ Hang style สรุปได้ว่าผลวิเคราะห์ของ จิกซอล และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มีค่าความแตกต่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยมอบหมายให้นักเรียนที่มีความสามารถดีไปทดสอบเพื่อนในกลุ่มซึ่งแต่ละคนในกลุ่มจะต้องทำการทดสอบทักษะตามที่ได้เรียนมาด้วยตนเอง รวมถึงการให้หัวหน้ากลุ่มที่มีความสามารถดีประเมินความก้าวหน้าของเพื่อนในกลุ่ม ทำให้สมาชิกในกลุ่มรู้ว่าตนเองมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นมากหรือน้อย

3. จากการอภิปรายผลกล่าวได้ว่า การเรียนวิชาพลศึกษาด้วยเทคนิค แบบร่วมมือ 2 แบบ คือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มีผลต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ด้าน โดยแสดงให้เห็นได้ว่ากลุ่มทดลองที่ 1 หลังจากใช้การเรียนร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม กิจกรรมพลศึกษาเทเบิลเทนนิส และกลุ่มทดลองที่ 2 หลังจากใช้การเรียนร่วมมือแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม กิจกรรมพลศึกษากรีฑาส่งผลต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ สามารถปฏิบัติตามสิทธิและหน้าที่ของการเป็นนักเรียนที่ดี เคารพเชื่อฟังครู มีความสามัคคี ประองดอง ไม่ทะเลาะวิวาท แสดงความยินดีชื่นชมต่อเพื่อน หรือผู้อื่นอย่างจริงใจ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเมตตา และเคารพเทิดทูน สถาบันพระมหากษัตริย์ ทั้งกาย วาจาใจ ด้านที่ 2 ซื่อสัตย์สุจริต ปฏิบัติตนโดยคำนึงถึงความถูกต้อง พุดคุยสนทนากับเพื่อนหรือผู้อื่น อย่างมีเหตุผล ไม่นำอุปกรณ์กีฬาของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง

ไม่พูดจาเพื่อเจ้อ หรือกล่าวคำเท็จกับผู้อื่น ทดสอบด้วยตนเองไม่ทุจริตในการทดสอบ ด้านที่ 3 มีวินัย ตรงต่อเวลาในการเรียนขออนุญาตก่อนออกจากชั้นเรียน แต่งชุดพละของโรงเรียนด้วยความเรียบร้อยทุกครั้งไม่ใช้โทรศัพท์หรือฟังเพลงขณะทำการเรียนการสอน และมีความอดทนรอคอยในการปฏิบัติกิจกรรม ด้านที่ 4 ใฝ่เรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ทุกครั้ง มาโรงเรียนทันเวลา ตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน ชักถามเมื่อเกิดข้อสงสัย มีการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน หรือครูในชั้นเรียน ด้านที่ 5 อยู่อย่างพอเพียง เลือกใช้อุปกรณ์กีฬาที่เป็นประโยชน์ ประหยัด คุ่มค่า เล่นกีฬาและใช้อุปกรณ์กีฬาอย่างเหมาะสม ยอมรับและปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ในการเล่นกีฬา มีความสุขในการเรียน รักเรียน สนุกสนาน ด้านที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานจนเสร็จ ปรับปรุงและพัฒนาการเรียนเสมอ อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน มีความพยายามในการแก้ปัญหา ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสอบและส่งงานครบตามเวลา ที่กำหนด ด้านที่ 7 รักความเป็นไทย กล่าวทักทายด้วยคำว่าสวัสดี พร้อมกับยกมือไหว้ กล่าวคำขอบคุณ หรือคำขอโทษต่อผู้อื่น ใช้ภาษาไทยสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม พูดจาสุภาพไพเราะ ร่วมเล่นกีฬาไทยที่ครูจัดกิจกรรม หรือเมื่อมีโอกาสในชั้นเรียน ด้านที่ 8 มีจิตสาธารณะ กระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่มแบ่งปันอุปกรณ์กีฬาให้ผู้อื่นร่วมกันใช้ มีจิตอาสาช่วยเหลือเพื่อนและครูด้วยความยินดีเต็มใจ ช่วยเหลือเก็บอุปกรณ์กีฬาให้เป็นระเบียบ และรักษาความสะอาดของสถานที่เรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งของการพัฒนาผู้เรียนที่หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนหลังจากจบการศึกษาในทุกระดับ ช่วงชั้น ดังนั้นจึงเป็นภาระงานของครูผู้สอนที่ต้องสรรหากิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนได้จริง ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผลการศึกษาทดลองในการนำแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาแบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิคแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม มาใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สอดคล้องกับ แมเรียสโกดส์ และอีฟโมดิเอมาโกซิซ (Marios Goudes & Evmorfia Magotsiou.2019, p.บทคัดย่อ) พบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันผ่านการทำงานเป็นทีมในวิชาพลศึกษาที่มีต่อทักษะทางด้านสังคมและทัศนคติต่างๆของผู้เรียนประชากรแสดงให้เห็นว่ากลุ่มประชากรที่ได้รับเครื่องมือการทดลองมีทักษะทางด้านสังคมที่ดีและมีทัศนคติเชิงบวกและชอบการทำงานเป็นทีมสามารถพัฒนาคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนได้สูงขึ้น และมากกว่าการเรียนพลศึกษาแบบปกติ สอดคล้องกับ ฮัสมียาตี, สุแวร์ดี (Hasmyati, Suwardi.2018, p.บทคัดย่อ) ผลงานวิจัยพบว่า

ผลลัพธ์ที่ได้มีความแตกต่างกันทั้ง 3 กลุ่ม (แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม และแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และเน้นแบบผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม) ผลงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าการใช้กลยุทธ์ทั้ง 3 นี้ส่งผลดีกว่าการเรียนแบบเก่า ๆ เดิม ๆ ผลสำเร็จของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม เพียงอย่างเดียวมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญกับกลุ่มที่ใช้ แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมผลของการใช้กลยุทธ์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญกับกลุ่มที่ใช้แบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่มกับแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ดังนั้นการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เทคนิคร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และแบบเน้นผลสัมฤทธิ์กลุ่ม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ครูผู้สอนพลศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้พลศึกษาในเนื้อหาวิชาต่างๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นได้ตามผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งนี้

1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบเน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเพียงแนวคิดของผู้วิจัยที่เชื่อว่าจะมีความเหมาะสมกับการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
2. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของสทศ พ.ศ. 2556 ผู้ประเมินต้องดำเนินการด้วยวิธีการที่หลากหลายเป็นระยะๆ อย่างต่อเนื่องทุกชั่วโมงในการสอน และทุกสถานการณ์ที่พบเห็นนักเรียน อาจมีการขอข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ที่มีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนโดยตรง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในการใช้เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ อาจใช้เทคนิคการจัดการจัดการเรียนรู้แบบอื่นๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนที่มีความหลากหลายมาทดลองใช้ในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้กับผู้เรียน เพื่อให้มีแนวทางในการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มมากขึ้น
2. อาจใช้แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์อื่นๆ ที่สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาใช้ในการศึกษาทดลองได้



บรรณานุกรม

- Chung – Shickler, G. C. (1998). *The Effect of Cooperative Learning on The Sttitudes Toward Science and The Achievement of Student in a Non-ScienceMajors' General Biology LaboratoryCourse at an Urban Community College*. Dissertation Thesis, ED.D.(Community College ; Sciences). Florida International University. Abstracts.
- Johnson, D. W., Johnson, R.T. & Holubec, E.J,. (1994). *The nuts and bolts of cooperative Learning*. Edina, Minnesota : Interaction Book Company.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, Kagan Co-operativ Learning.
- Moore, K. D. (1992). *Classroom Teaching Skills*. 2nd. ed. New York : Mc Grew – Hill book Co.
- Russell, W. A. M. (1998). *Relationships Among Personal Attributes, Motivation, and Productivity Outcomes in a Cooperative Learning Environment*. Dissertation Thesis, PH.D. (Curriculum and Instruction ; Higher). The Florida State University. Abstracts.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice*. Massachusetts : Allyn and Bacon.
- Suh, H. S. (1998). *The Effects of Group Interaction Across Reward Structure on Achievement and Perception of Learning Environment in Cooperative Learning*. Dissertation Thesis, PH.D.(Curriculum and Instruction). The Florida State University. Abstract.
- กนกทิพย์ พลเสน. (2551). ผลของการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสามโก้. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, กรุงเทพฯ.
- กนกภรณ์ ทองระย้า. (2557). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ STAD เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้น

- ประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ คม. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)).
- บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุลเชษฐ์ สุทธิดี. (2544). การใช้กลวิธีการเรียนแบบร่วมมือที่เน้นการแข่งขันระหว่างกลุ่มเทคนิค TGT เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านลำโรง โคกเพชร. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- จันทร์เพ็ญ เชื้อพานิช และสร้อยสน สกุลรักษ์. (2542). ประมวลบทความการเรียนการสอนและการวิจัยระดับมัธยมศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ชาญชัย อาจิณสมภาร. (2547). หลักการสอนทั่วไป. กรุงเทพฯ: บริษัท รวมสาส์น (1977) จำกัด.
- ชาติชาย พัทธกษณาคม. (2544). จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา เขมณี. (2550). ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- ธนภัทร จันทร์สว่าง. (2552). การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการปฏิบัติเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- นพนาถ อีอกด้วง. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำและหน้าที่ของคำในภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยการเรียนแบบร่วมมือกันเทคนิค STAD กับการสอนแบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- นภาพร ศรีสุคันธฤกษ์. (2545). ผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ

- ความฉลาดทางอารมณ์ในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์เรื่องเศษส่วน ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพระโขนงพิทยาลัย. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (เทคโนโลยี
อุตสาหกรรม)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, กรุงเทพฯ.
- บุญครอง ศรีนวล. (2543). การศึกษาผลการจัดการเรียนแบบร่วมมือกันเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์เรื่อง
เครื่องใช้ไฟฟ้าในบ้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
(การประถมศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- บุญรอด ชาดิยานนท์. (2561). การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนสาธิต
มหาวิทยาลัยศิลปากร. สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. ปีที่ 11 ฉบับที่ 3 เดือน
กันยายน-ธันวาคม 2561. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บุญริม นิมพลีปักษ์. (2544). ผลของการสอนโดยการเรียนรู้แบบร่วมมือและการสอนตามคู่มือครูของ
สสวท. ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.
(วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (วิทยาศาสตร์ศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์,
สงขลา.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: บริษัทธนัชการพิมพ์จำกัด.
- มยุรี เรืองสีมัน. (2553). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง เศษส่วนของ
ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ TGT กับ
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม.). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
, มหาสารคาม.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). ข้อเสนอแนะในการทำแผนการสอนวิชาพลศึกษาในกิจกรรมต่างๆ.
(เอกสารประกอบการปรับปรุงผลงานวิชาการ). กรุงเทพฯ กรมสามัญศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: บริษัทพิมพ์ดี จำกัด.
- ศิริสิทธิ์ จำปาขาว. (2549). การพัฒนาระบบการเรียนแบบมีส่วนร่วมแบบ STAD บนเครือข่าย
อินเทอร์เน็ตวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา).
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.
- ศุภวรรณ์ เล็กวิไล. (2542). รูปแบบการเรียนแบบร่วมมือ. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ:
หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา.
- สมเดช บุญประจักษ์. (2540). การพัฒนาศักยภาพทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 โดยการใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ. (ปริญญาโท กศ.ด.(คณิตศาสตร์ศึกษา)).

- บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร, กรุงเทพฯ.
- สิทธิพงษ์ ปานนาค. (2556). การพัฒนาแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สิริพร ศรีสมวงศ์. (2549). การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญ แผนกประถม. (วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุธรรม สอนเถื่อน. (2543). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะวอลเลย์บอลด้วยโปรแกรมการเรียนรู้แบบร่วมมือและโปรแกรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่ม. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- สุพชยา ปาทา. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT และการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร, กรุงเทพฯ.
- สุมาลี วงศ์ษา. (2550). การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความเมตตากรุณาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อนงค์ จันใด. (2550). การศึกษาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อรพรรณ พรสีมา. (2542). เทคโนโลยีการสอน. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- อัศรา ประเสริฐสิน. (2558). การพัฒนารูปแบบการวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา. รายงานการวิจัย (ทุนอุดหนุนการวิจัย ปีงบประมาณ 2558). กรุงเทพฯ: สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- อารี พันธุ์ณี. (2544). จิตวิทยาการเรียนการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: บริษัทเลิฟแอนด์

ลิขสิทธิ์จำกัด.







ภาคผนวก ก

โครงสร้างและแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษารายวิชาเทเบิลเทนนิส

กลุ่มทดลองที่ 1 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ

โดยใช้เทคนิค TGT

โครงสร้างรายวิชาเทเบิลเทนนิส

รหัส พ21102 วิชา เทเบิลเทนนิส

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

ระดับชั้น ม. 1 ภาคเรียนที่ 1

เวลาเรียน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

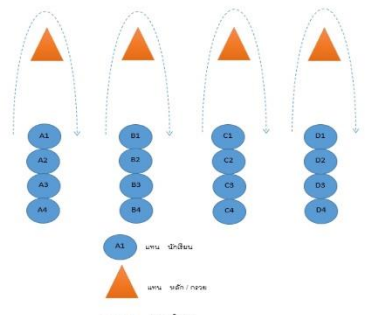
สัปดาห์ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา ชั่วโมง	รูปแบบ การ เรียนรู้
1	ปฐมนิเทศ		- ทำความรู้จักนักเรียน - ข้อตกลงในการเรียนการสอน	1	
2	ทดสอบสมรรถภาพ ทางกาย	พ 3.1	- ทดสอบสมรรถภาพทางกาย ตามแบบทดสอบกรมพลศึกษา	1	
3	กายบริหาร	พ 3.1 ม.1	- การเตรียมความพร้อมของ ร่างกายและป้องกันการบาดเจ็บ	1	
4	การป้องกัน การ แก้ไขและส่งเสริม สุขภาพ	พ 3.1 ม.1	- การป้องกัน แก้ไขและการ เสริมสร้างสุขภาพ - สมรรถภาพทางกายภาพและ จิตใจ	1	
5	เสริมสร้าง สมรรถภาพ	พ 3.1 ม.1	- หลักการปฏิบัติในการอบอุ่น ร่างกาย ผลที่ได้รับจากการ อบอุ่นร่างกาย	1	
6	การออกกำลังกาย ด้วยกิจกรรมเท เบิลเทนนิส (การจับไม้)	พ 3.1 ม.1	- หลักการและวิธีจับไม้ เทเบิลเทนนิส	1	เทคนิค ร่วมมือ แบบTGT
7-8	การออกกำลังกาย ด้วยกิจกรรม เทเบิลเทนนิส (การตีลูกหน้ามือ)	พ 3.1 ม.1	- หลักการและวิธีการตีลูกหน้า มือด้วยการจับไม้แบบธรรมดา และจับแบบปากกา - ขั้นตอนในการตีลูกหน้ามือด้วย การจับไม้แบบธรรมดา และจับ แบบปากกา	2	เทคนิค ร่วมมือ แบบTGT
9	ทดสอบกลางภาค			1	

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา ชั่วโมง	รูปแบบ การ เรียนรู้
10-11	การออกกำลังกาย ด้วยกิจกรรม เทเบิลเทนนิส (การตีลูกหลังมือ)	พ 3.1 ม.1	หลักการและวิธีการตีลูกหลังมือ ด้วยการจับไม้แบบธรรมชาติและ แบบปากกา	2	เทคนิค ร่วมมือ แบบTGT
12-13	การออกกำลังกาย ด้วยกิจกรรม เทเบิลเทนนิส (การเสิร์ฟลูกเทเบิล เทนนิส)	พ 3.1 ม.1	- หลักการและวิธีการเสิร์ฟลูก หน้ามือ หลังมือ - ขั้นตอนในการเสิร์ฟลูกหน้า มือ – หลังมือ ของการเล่น ประเภทเดี่ยวและประเภทคู่ - การวางจุดในการเสิร์ฟลูก	1	เทคนิค ร่วมมือ แบบTGT
14-15	การออกกำลังกาย ด้วยกิจกรรมเทเบิล เทนนิส (การส่ง-รับ ลูกหน้ามือ-หลังมือ)	พ3.1 ม.1	- หลักการและวิธีการส่ง-รับลูก หน้ามือ-หลังมือ - ขั้นตอนในการส่ง-รับลูก หน้ามือ-หลังมือ	1	เทคนิค ร่วมมือ แบบTGT
16-17	การออกกำลังกาย ด้วยกิจกรรม เทเบิลเทนนิส การเล่น เทเบิลเทนนิสประเภท เดี่ยว และประเภทคู่	พ 3.1 ม.1	- หลักการและวิธีการเล่น เทเบิลเทนนิสประเภทเดี่ยว - ขั้นตอนในการเล่น เทเบิลเทนนิสประเภทเดี่ยว - กฎ กติกา มารยาทใน การเล่นเทเบิลเทนนิสประเภท เดี่ยว	1	เทคนิค ร่วมมือ แบบTGT
18-19	การแข่งขันประเภท เดี่ยวและประเภทคู่	พ 3.1 ม. 1	- หลักการและวิธีการเล่น เทเบิลเทนนิสประเภทคู่ - กฎ กติกา มารยาทใน การเล่นเทเบิลเทนนิส	2	
20	ทดสอบปลายภาค			1	
รวม ตลอดภาคเรียน				20	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6
แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค TGT

กิจกรรมที่ 1 เรื่องการจับไม้และการเตะลูก

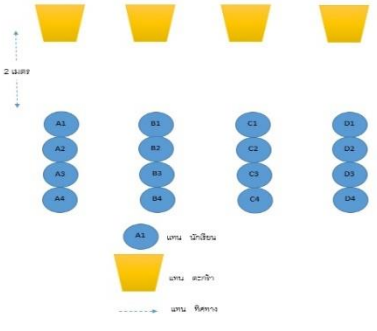
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. สสำรวจรายชื่อนักเรียนและความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกาย 2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เรียงลำดับตาม ความสูง 2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นนักเรียนชาย 1 วง และนักเรียนหญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวง มา นำยืดเหยียดในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) ครูนำภาพการจับไม้เทเบิลเทนนิสและท่าการยืนเตรียมพร้อมของการจับไม้เทเบิลเทนนิสที่ถูกต้อง และให้นักเรียนทุกคนจับไม้ตามภาพและเตะลูก (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 4 คน เล่นเกมเดินไล่จับ 2. วิธีการเล่นให้ตกลงกันในกลุ่มว่าใครเป็นคนเดินก่อน จากนั้นรอสัญญาณจากครูโดยนักเรียนห้ามวิ่ง ใช้วิธีการเดินอย่างเดียว กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน จากนั้นเล่นไปสักระยะก็อาจมีการจับ กลุ่มใหม่	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	1. ซื่อสัตย์สุจริต 2. มีวินัย 3. ใฝ่เรียนรู้ 4. มุ่งมั่นในการทำงาน 5. มีจิตสาธารณะ
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มไปฝึกปฏิบัติและสังเกตว่านักเรียนมีทักษะในการจับไม้เป็นอย่างไร การเตะลูกเป็นอย่างไร และให้สมาชิกแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาสาธิตกลุ่มละ 1 คน มีการให้คำแนะนำกับนักเรียน และคำแนะนำที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีม (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 5คน โดยที่ในแต่ละกลุ่มจะต้องมีนักเรียนชายและนักเรียนหญิงผสมกันอยู่ 2. นักเรียนในแต่ละกลุ่ม จับคู่ผลัดกันนับจำนวนครั้งของการเตะลูกคนละ 50 ครั้ง และให้คนที่ได้จำนวนครั้งมากที่สุดเป็นตัวแทนของกลุ่มออกมาสาธิต	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) แข่งขันด้วยเกม “เดาะลูกปิงปองเดินอ้อมหลัก”แข่งขันกันทั้งหมด 3 รอบ ในช่วงพักระหว่างรอบครูจะให้เวลา 30 วินาทีให้นักเรียนได้ปรึกษาและวางแผนในรอบต่อไป 	การแข่งขันเกม “เดาะลูกปิงปองเดินอ้อมหลัก” 1. ทุกกลุ่มเข้าแถวตอนคนหัวแถวถือไม้และยืนอยู่หลังเส้นเริ่ม 2. จัดการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม 3. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้คนหัวแถวเดาะลูกเดินไปข้างหน้าอ้อมหลักที่กำหนดให้ และเดาะลูกกลับมาที่เส้นเริ่ม ส่งลูกให้คนที่สองเพื่อปฏิบัติต่อไปจนครบทุกคนหากทำลูกตกให้กลับไปเริ่มต้นใหม่ทุกครั้งที่จุดเริ่มต้น 4. ปฏิบัติเช่นนี้จนครบทุกคนกลุ่มใดเสร็จก่อนให้นั่งลง	เทคนิค การแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. นักเรียนคลายอุ้งร่างกายโดยการยืดเหยียดเฉพาะส่วน 2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิกบอกเลิกแถวแล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ้งร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิค การพูด รอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กิจกรรมที่ 2 เรื่องการตีลูกหน้ามือ

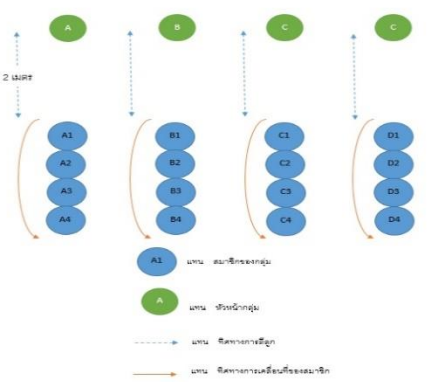
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. สสำรวจรายชื่อนักเรียนและความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกาย 2. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถวเรียงลำดับตามความสูงจากซ้ายไปขวา ให้หัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 5 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงานเป็นกลุ่ม
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) ครูและนักเรียนสนทนาซักถาม เกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติ ทักษะการตีลูกหน้ามือ จากภาพที่ครูนำมาให้ดู (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน 2. ในแต่ละกลุ่มจับคู่ผลัดกันโยนลูกให้คู่ของตนตีลูกหน้ามือกลับมาให้ตรงผู้โยนจำนวน 20 ครั้ง แล้วสลับหน้าที่ผู้ตีกับผู้โยน	เทคนิคการทำเป็นกลุ่มเป็นคู่	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) ครูให้นักเรียนซักถาม เกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติ ทักษะการตีลูกหน้ามือ จากภาพ ที่ครูนำมาให้ดู โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นถึงวิธีการตีลูกหน้ามือจากประสบการณ์เดิมของนักเรียนแล้วให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตให้เพื่อนดู จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มไปฝึกโดยให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	นักเรียนจะต้องช่วยกันดูภายในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มละ 4 คน ต้องผลัดกันตีลูกไล่ผ่านนั่งโดยกำหนดความสูงของการตีลูกโดยผลัดกันตีลูกคนละครั้งแล้วไปต่อท้ายแถว กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนยกมือ	เทคนิคการทำงานเป็นทีมและความพร้อมเพรียง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15 - 20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) แข่งขันด้วยเกม “หลุมดำ” 	การแข่งขันเกม “หลุมดำ” 1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2. จัดการแข่งขันพร้อมกันทุกกลุ่ม 3. เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้นักเรียนทุกกลุ่ม ตีลูกปิงปองเข้าตะกร้าที่อยู่หน้าแถวของตนเองห่างจากแถว 2 เมตร 4. ทุกกลุ่มจะมีลูกปิงปองคนละลูก กลุ่มใดตีลงตะกร้าครบทุกคนให้ยกมือ	เทคนิคการทำงานเป็นทีม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) 1. ให้นักเรียนคลายอุ้งโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ จับคู่ยืดเหยียด 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ้งร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กิจกรรมที่ 3 เรื่องการตีลูกหน้ามือ

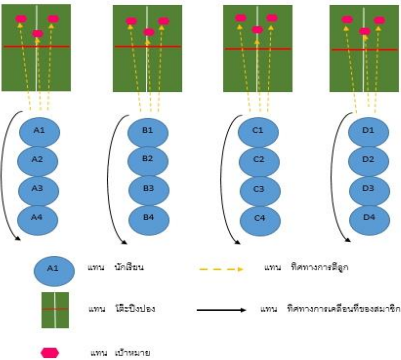
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. สำนวญรายชื่อนักเรียนและความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกาย 2. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถวเรียงลำดับตามความสูงจากซ้ายไปขวา ให้คนท้ายแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 5 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูให้นักเรียนทบทวนวิธีการตีลูกหน้ามือและครูแนะนำ และให้นักเรียนจัดแถวหน้ากระดาน 4 แถว ฝึกปฏิบัติเดาะลูก โดยใช้การตีหน้ามือโดยยืนอยู่กับที่คนละ 50 ครั้ง (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจับคู่ผลัดกันเดาะลูก โดยใช้การตีแบบหน้ามืออย่างเดียว 2. ให้นักเรียนผลัดกันเป็นคนนับและตนเดาะ คนละ 50 ครั้ง	เทคนิคการทำงานเป็นทีมและความพร้อมเพรียง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนแยกกลุ่มฝึกปฏิบัติทักษะการตีลูกหน้ามือ โดยมีคนส่งลูก 2. ตีลูกหน้ามือกับคนส่งให้ โดยให้ลดชุดอุปกรณ์กำหนดความสูง 3. ตีลูกหน้ามือกระทบผนังรับลูก 2 ระยะ คือ - ผนังรับลูกวางชิดหลังตาข่าย - ผนังรับลูกวางห่างหลังตาข่าย 6 นิ้ว - ผนังรับลูกวางห่างหลังตาข่าย 12 นิ้ว (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	นักเรียนจะต้องช่วยกันดูภายในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มละ 4 คน ต้องผลัดกันตีลูกใส่ฝาผนังโดยกำหนดความสูงของการตีลูกโดยผลัดกันตีลูกคนละครั้งแล้วไปต่อท้ายแถว กลุ่มไหนทำเสร็จก่อนยกมือ	เทคนิคการทำงานเป็นทีมและความพร้อมเพรียง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม “ได้เก่ง ได้นาน” 	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม “ได้เก่ง ได้นาน” 1. แบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2. ในแต่ละกลุ่มคัดเลือกผู้ที่ทำหน้าที่ดีที่สุด 1 คน เพื่อเป็นคนที่ส่งให้เพื่อน 3. แบ่งแต่ละกลุ่มเป็นสองฝั่งห่างกัน 2 เมตร แล้วฝั่งหนึ่งผู้ที่ทำหน้าที่ดีที่สุดในกลุ่ม อีกฝั่งหนึ่งให้เพื่อนในกลุ่มยืนเป็นแถวผลัดกันดีได้ทีละคน ผลัดกันดีคนละครั้ง แล้วไปต่อทำ 4. ผู้เล่นคนต่อไปปฏิบัติเช่นเดียวกันกับคนแรกจนครบทุกคนกลุ่มใดดีได้ได้จำนวนครั้งมากที่สุดชนะ	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กิจกรรมที่ 4 เรื่องการตีลูกหลังมือ

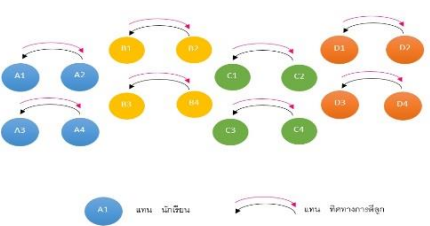
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียน สำนวณจำนวนนักเรียน และตรวจเครื่องแต่งกายนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 1 วง พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวเป็นวงกลม 2. ให้นักเรียนหันหน้าห้องซ้าย และ หันหน้าห้องหญิง สลับกันออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อคนละ 3 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) ให้นักเรียนดู VDO ที่ครูนำมาเกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติทักษะการตีลูกหลังมือ นักเรียนสนทนาซักถามเกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติ ทักษะการตีลูกหลังมือ (เทคนิคจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มละ 4 คน 2. ในแต่ละกลุ่มจับคู่ผลัดกันโยนลูกให้คู่ของตนตีลูกหลังมือกลับมาให้ตรงผู้โยนจำนวน 50 ครั้ง แล้วสลับหน้าที่ผู้ตีกับผู้โยน	เทคนิคการ แข่งขัน ระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) ครูให้นักเรียนซักถาม เกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติ ทักษะการตีลูกหลังมือ VDO ที่ครูนำมาให้ดู วิธีการตีลูกหลังมือจากประสบการณ์เดิมของนักเรียนแล้วให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตให้เพื่อนดู จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มไปฝึกโดยให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง (เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. นักเรียนแยกกลุ่มปฏิบัติการตีลูกหลังมือ 2. ปลอกลูกลงพื้นตีลูกด้วยหลังมือ กระบะบผนัง ให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด 3. แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในกลุ่มของตนเองเพื่อจัดอันดับในกลุ่ม	เทคนิคการ ทำเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) นักเรียนเข้าแถวตอนตามกลุ่มจัดเกมการแข่งขันการตีลูกหลังมือโดยใช้เกม “ตีลูกเข้าเป้า” (เทคนิคจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 	นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คน เล่นเกม “ตีลูกเข้าเป้า” 1. วางเป้าล่อไว้ด้านหนึ่งของโต๊ะ 2. วางชุดอุปกรณ์กำหนดความสูงอยู่เหนือตาข่าย ความสูงเหนือตาข่าย 9 นิ้ว หรือจากพื้น 15 นิ้ว 3. ผู้เล่นเข้าแถวตอนลึกอีกด้านหนึ่งของโต๊ะ 4. ผู้เล่นแต่ละคนจะตี 3 ลูกโดยใช้ทักษะการตีลูกหลังมือ ให้โดนเป้าที่วางไว้ ถ้าโดนเป้าได้ 1 คะแนน 5. เมื่อตีเสร็จให้ไปเก็บลูกแล้วเข้าแถวตอนลึกอีกด้านหนึ่ง 6. ปฏิบัติจนครบทุกคน กลุ่มใดตีโดนเป๋ามากที่สุดกลุ่มนั้นยกมือพร้อมกัน	เทคนิคการทำงานเป็นทีม เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนคลายคุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายคุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กิจกรรมที่ 5 เรื่องการตีลูกหลังมือ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. สำนวญรายชื่อนักเรียนและความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกาย 2. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวหน้ากระดาน 2. เรียงลำดับตามความสูงจากซ้ายไปขวา ให้คนหัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 5 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูให้นักเรียนทบทวนวิธีการตีลูกหลังมือและครูแนะนำ และให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม โดยมีครูอยู่กลางวง 2. ให้ฝึกปฏิบัติเดาะลูกโดยใช้การตีหลังมือโดยยืนอยู่กับที่คนละ 50 ครั้ง (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมซ้อนกัน 2 วง ให้มีวงด้านในกับด้านนอก 2. ให้ทั้งสองวงหันหน้าเข้าหากันให้ตรงคู่ของตนเอง 3. ให้นักเรียนผลัดกันเดาะลูกโดยใช้การตีแบบหลังมืออย่างเดียว และผลัดกันเป็นคนนับและคนเดาะ	เทคนิคการทำงานเป็นทีมและความพร้อมเพรียง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนแยกกลุ่มฝึกปฏิบัติทักษะการตีลูกหลังมือ 2. ตีลูกหลังมือ ใส่ฝามันกำหนดความสูง ครูให้นักเรียนซักถาม เกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติ วิธีการตีลูกหลังมือจากประสบการณ์เดิมของนักเรียนแล้วให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตให้เพื่อนดู จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มไปฝึกโดยให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. นักเรียนแยกกลุ่มปฏิบัติการตีลูกหลังมือ 2. ปลอ่ยลูกลงพื้นตีลูกด้วยหลังมือ กระทบผนัง ให้ได้จำนวนครั้งมากที่สุด 3. แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันในกลุ่มของตนเองเพื่อจัดอันดับในกลุ่ม	เทคนิคการทำงานเป็นทีมและความพร้อมเพรียง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม “ลูกลอยฟ้า” (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 	การแข่งขันเกม“ลูกลอยฟ้า” 1. แบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน แล้วจับคู่ในกลุ่ม 2. ให้นักเรียนทุกกลุ่มเริ่มตีพร้อมกันตามเสียงสัญญาณ 3. ให้นักเรียนตีลูกหลังมือได้กันโดยไม่ให้ลูกตกพื้นคู่ของกลุ่มใดตีได้นานที่สุดจะได้รับรางวัลโดยการปรบมือ	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนคลายอุ้งโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ้งร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

กิจกรรมที่ 6 เรื่องการเลี้ยวพลา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็กชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนนักเรียนและการแต่งกายนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวตอน 5 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวตอน 5 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูง คนต่ำอยู่หัวแถว ให้คนหัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) ครูนำ VDO การเลี้ยวพลาแบบหน้ามือและทำการยืนเตรียมพร้อมของการเลี้ยวที่ถูกต้องให้นักเรียนดู และให้นักเรียนทุกคนได้ทำทำการเลี้ยว (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2. กำหนดพื้นที่บนโต๊ะแล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มโยนลูกให้ลงในพื้นที่ที่กำหนด 3. ให้นักเรียนปฏิบัติทุกคนโดยผลัดกันทำให้ครบทุกกลุ่ม	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนใช้กลุ่มเดิม โดยใช้ทักษะการเลี้ยวพลาเทเบิลเทนนิสหน้ามือ 2. นักเรียนแยกกลุ่มฝึกการเลี้ยวพลาลงพื้นที่ที่กำหนดให้ หลังจากนั้นครูสอนท่าที่ถูกต้อง (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมโดยการโยนลูกปิงปอง แล้วเรียกชื่อเพื่อนที่ต้องการให้รับลูกที่โยนให้โดยใช้ลูกเทเบิลเทนนิส 2. ในกลุ่มถ้าใครรับไม่ได้ให้ออกจากกลุ่มจนเหลือคนสุดท้าย	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน เทคนิคการตรวจ สอบเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมตามที่ครูกำหนด “ แม่น ได้ไซค์ ” (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. นำตะกร้ามาวางเป็นเป้าหมายไว้ 3 จุด คือ 1 กลางคอร์ทซ้าย 2 กลางโต๊ะ 3 กลางคอร์ทขวาในส่วนบริเวณที่ 2 ของโต๊ะ 2. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถโยนลูกได้คนละ 3 ลูก ตามเป้าหมายที่กำหนด 3. การโยนลูกในแต่ละครั้งจะต้องให้ลูกกระทบพื้น 1 ครั้ง ก่อนที่ลูกจะลงตะกร้า กลุ่มใดลงมากที่สุดชนะ	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม	เทคนิคการพูด	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ให้นักเรียนคลายคุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	รอบวง	3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

กิจกรรมที่ 7 เรื่องการรับส่งลูกหน้ามือหลังมือ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียน สำนวณจำนวนนักเรียน และการแต่งกายนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวตอน 5 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวตอน 5 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูง คนสูงอยู่หัวแถว ให้คนหัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) ครูนำ VDO การรับและส่งแบบหน้ามือและหลังมือให้นักเรียนดู และให้นักเรียนซักถาม เกี่ยวกับหลักการ และวิธีปฏิบัติทักษะการส่งและรับลูก หน้ามือ และหลังมือ (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คน 2. นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่กันและยืนตรงข้ามกัน โดยนักเรียนแต่ละฝั่งใช้การรับและส่งลูกคนละแบบ ฝั่งหนึ่งใช้หน้ามือและอีกฝั่งใช้หลังมือในการรับส่ง 3. แต่ละฝั่งผลัดกันตีคนละ 20 ครั้งจนครบแล้วสลับกันเปลี่ยนวิธีการรับส่งลูก	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) ครูและนักเรียนสนทนาซักถาม เกี่ยวกับหลักการและวิธีการปฏิบัติทักษะการรับลูกและส่งลูกเทเบิลเทนนิสหน้ามือ ตาม VDO ที่ครูนำมาให้นักเรียนดูและให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นแล้วให้ตัวแทนนักเรียนออกมาสาธิตให้เพื่อนดู (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน ให้นักเรียนฝึกตามครูอธิบายและสาธิต โดยครูตั้งเกณฑ์ว่านักเรียนกลุ่มใดใช้วิธีการรับส่งลูกแบบหน้ามือและหลังมือ 2. ให้นักเรียน 2 กลุ่มรับแบบหลังมือให้ทั้งสองกลุ่มฝึกปฏิบัติทุกคนโดยรับและส่งลูกคนละ 20 ครั้งครบทุกคน 3. ทั้งสองกลุ่มสลับวิธีการรับส่งลูกทำเหมือนเดิมในการฝึกก่อนหน้า	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) 1. นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม “ตีได้ แสนสนุก” (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. กำหนดความสูงไว้เหนือตาข่าย โดยให้สูงกว่าตาข่าย 5 นิ้ว 2. แบ่งนักเรียน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน และแบ่งออกเป็น 2 ด้านเท่ากัน 3. เมื่อได้ยินสัญญาณ ให้คนแรกปล่อยลูกบนพื้นโต๊ะ แล้วตีลูกหน้า	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
	มือ ให้ข้ามอุปกรณ์กำหนดความสูงที่วางไว้ลงบนโต๊ะทางคอร์ททางขวามือของด้านตรงข้ามแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถวด้านตรงข้าม 4. ฝ่ายตรงข้ามตีลูกหลังมือกลับมาแล้วก้อมาต่อท้ายแถวฝ่ายตรงข้ามเหมือนกัน 5. แต่ละกลุ่มต้องตีสลับจนครบ 20 ครั้งถ้ากลุ่มใดลูกเสียให้เริ่มนับ 1 ใหม่ 6. กลุ่มใดทำเสร็จให้ยกมือทั้งกลุ่ม		
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13

กิจกรรมที่ 8 เรื่องการเล่นประเภทเดี่ยวและคู่

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1.ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนนักเรียนและการแต่งกายนักเรียน 2. แบ่งกลุ่มนักเรียน 5 กลุ่มตามแถว แล้วให้นักเรียนยืดเหยียดตามครู และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและแบ่งกลุ่มและจัดแถวตอน 5 แถว 2. ครูยืนหน้าแถวแล้วนำทำยืดเหยียด 2 ท่าและให้นักเรียนหัวแถวออกมานำทำยืดเหยียดคนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. หัวหน้ากลุ่มรับเอกสารใบความรู้ เรื่องการเล่นเทเบิลเทนนิสประเภทเดี่ยวและคู่ แบบบันทึกคะแนน การแข่งขันแจกสมาชิก 2. ครูนำแผนผังโต๊ะและตำแหน่งผู้เล่นเทเบิลเทนนิสประเภทเดี่ยวและคู่ให้นักเรียนดูและสนทนาซักถามถึงหลักการและวิธีการเล่นเทเบิลเทนนิสประเภทเดี่ยวและคู่ (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	เกมกลุ่มหรรษา โดยที่ครูผู้สอนให้นักเรียนวิ่ง เหยาะ ๆ ไปทั่วสนาม จากนั้นให้นักเรียนฟังตามคำสั่งครู ให้จับกลุ่ม 3 คน 2 คน และคนเดียว	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) ครูให้ตัวแทนนักเรียน 2 คนและ 4 คน ออกมาสาธิตการเล่นเทเบิลเทนนิสประเภทเดี่ยวและคู่โดยมีครูและนักเรียนคนอื่น ๆ ทำหน้าที่เป็นกรรมการตัดสินและนับคะแนน โดยครูสาธิตการบันทึกคะแนนบนกระดานบันทึกคะแนน และนักเรียนทุกคนฝึกบันทึกคะแนนตามเกม (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	นักเรียนจับกลุ่มเดิมและในแต่ละกลุ่มจับคู่และแข่งดีได้ในกลุ่มแล้วจัดอันดับ จากนั้นให้คูที่ดีที่สุดมาทำการแข่งขันระหว่างกลุ่ม	เทคนิคการทำงานกลุ่ม เทคนิคการตรวจ สอบในกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ชี้นำไปใช้ (15-20 นาที) นักเรียนเล่นเกม “จับคู่ มหาสนุก” (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม “จับคู่ มหาสนุก” 1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2. ครูใช้คำสั่งบอกให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่กันในกลุ่ม นักเรียนในกลุ่มคนใดไม่มีคู่ให้ออกจากกลุ่ม จนเหลือคู่เดียวในแต่ละกลุ่ม 3. นำคูที่เหลือของแต่ละกลุ่มมาจัดเป็นกลุ่มเดียวโดยครูใช้คำสั่งเดิม จนเหลือคู่สุดท้าย	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดโต๊ะว่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

ภาคผนวก ข

โครงสร้างและแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชากริธาประเภท
กลุ่มทดลองที่ 2 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ
โดยใช้เทคนิค STAD

โครงสร้างรายวิชากรีฑาประเภทลู่

รหัส พ 22102 วิชา กรีฑาประเภทลู่

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

ระดับชั้น ม. 2 ภาคเรียนที่ 1

เวลาเรียน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

สัปดาห์ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา ชั่วโมง	รูปแบบ การเรียนรู้
1	ปฐมนิเทศ		1. ทำความรู้จักนักเรียน 2. ข้อตกลงในการเรียนการสอนและ การวัดเพื่อประเมินการเรียนรู้	1	
2	ทดสอบ สมรรถภาพ ทางกาย	พ 3.1	1. ทดสอบสมรรถภาพ 2. ทดสอบตามแบบทดสอบของ กรมพลศึกษา	1	
3	กายบริหาร	พ 3.1 ม.2	1. ความหมายของกิจกรรม กายบริหาร 2. ประโยชน์ของกิจกรรมกายบริหาร 3. หลักการและขั้นตอนการปฏิบัติ กิจกรรมกายบริหารได้	1	
4	การป้องกัน การแก้ไข และ ส่งเสริมสุขภาพ	พ 3.1 ม.2	1. การป้องกัน แก้ไข และการ เสริมสร้างสุขภาพ 2. สมรรถภาพทางกายและจิตใจ	1	
5	การเสริมสร้าง สมรรถภาพ ทางกาย	พ 3.1 ม.2	1. หลักการปฏิบัติในการอบอุ่น ร่างกาย 2. ผลที่ได้รับจากการอบอุ่นร่างกาย	1	
6	ความรู้เบื้องต้น ในการเล่นกรีฑา	พ 3.2 ม.2	1. ภูมิหลังและประวัติความเป็นมา ของกรีฑา 2. คุณค่าและประโยชน์ของกรีฑา ลักษณะของกรีฑา	1	เทคนิคร่วมมือ แบบSTAD

ลำดับ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (คาบ)	รูปแบบ การเรียนรู้
7	การดูแลรักษา เสริมสร้าง สมรรถภาพ ทางกายในการ เล่นกรีฑา	พ 3.2 ม.2	1. การบำรุงรักษาสุขภาพที่ดีได้ 2. หลักการป้องกันและดูแลรักษา การบาดเจ็บที่เกิดจากกิจกรรม กรีฑา 3. ลักษณะอาการและวิธีการ ปฐมพยาบาล อาการบาดเจ็บที่เกิด จากการเล่นกรีฑา	1	เทคนิคร่วมมือ แบบSTAD
8	ทดสอบกลางภาค			1	
9-10	การบริหาร ร่างกายสำหรับ การเล่นกรีฑา	พ 3.2 ม.2	1. ทำการบริหารร่างกายแบบต่าง ๆ 2. วิถีปฏิบัติทำการบริหารร่างกาย	1	เทคนิคร่วมมือ แบบSTAD
11-12	การออกสตาร์ท	พ 3.2 ม.2	1. ทำสตาร์ทการวิ่งแบบ บันส์สตาร์ท และความเหมาะสมกับ ขนาดผู้ใช้ 2. ทำสตาร์ทการวิ่งแบบ มีเดียมสตาร์ทและความเหมาะสม กับขนาดของผู้ใช้ 3. ทำสตาร์ทการวิ่งแบบ อิลองเกตสตาร์ท และ ความเหมาะสมกับขนาดของผู้ใช้	2	เทคนิคร่วมมือ แบบSTAD
13	การวิ่งเข้าเส้นชัย	พ 3.2 ม.2	1. ความสามารถในการคิด 2. ความสามารถในการแก้ ปัญหา 3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	1	เทคนิคร่วมมือ แบบSTAD
14	การวิ่งระยะสั้น	พ 3.2 ม.2	การวิ่ง 50 , 60 , 80 , 100 และ 400 เมตร	1	เทคนิคร่วมมือ แบบSTAD

สัปดาห์ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (คาบ)	รูปแบบ การเรียนรู้
15	การวิ่งผลัด	พ 3.2 ม.2	1. การถือคทาตั้งต้นออกวิ่ง 2. แบบการรับ-ส่งคทา 3. หลังปฏิบัติสำหรับผู้รับ-ส่งคทาได้ อย่างถูกต้อง 4. กติกาการรับ-ส่งคทา	1	เทคนิค ร่วมมือ แบบSTAD
16-18	การวิ่งข้ามรั้ว	พ 3.2 ม.2	1. การเริ่มต้นออกวิ่งข้ามรั้ว 2. การกระโดดข้ามรั้ว 3. การวิ่งเข้าเส้นชัย 4. กติกาการวิ่งข้ามรั้ว	3	
19	ทดสอบปลายภาค			1	
รวม ตลอดภาคเรียน				19	

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กิจกรรมที่ 1 เรื่องความรู้เบื้องต้นในการเล่นกรีฑา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกายของนักเรียน 2. นักเรียนจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูงจากซ้ายไปขวา ให้คนหัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 3 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) ครูอธิบายถึงภูมิหลังและประวัติความเป็นมาของกรีฑา คุณค่าและประโยชน์ของกรีฑา ลักษณะของกรีฑา และ ใบความรู้ เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกรีฑา (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	นักเรียนวิ่งเหยาะ ๆ ไปทั่วสนาม จากนั้นให้นักเรียนฟังตามคำสั่งครู ให้จับกลุ่ม 3 คนกลุ่ม และ 2 คน	เทคนิคทำเป็นกลุ่มทำเป็นคู่	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน วิ่งแข่งกันในระยะ 30 เมตร (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน วิ่งแข่งกันในระยะ 30 เมตร แล้วจัดลำดับว่าใครได้ลำดับที่เท่าใดในกลุ่มของตนเอง	เทคนิคการแข่งขันในกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) 1. (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) แข่งขันด้วยเกม “กระต่ายขาเดียว”	1. กำหนดพื้นที่โดยใช้ขนาดครึ่งหนึ่งของสนามเซปักตะกร้อ 2. ให้แต่ละกลุ่มต้องส่งตัวแทนกลุ่มละ 3 คน มาเป็นคนหนึ่ง และให้หนึ่งคนเป็นกระต่ายขาเดียว ไล่แต่คนอื่นคนที่โดนแตะก็จะกลายมาเป็นกระต่ายขาเดียวแทน 3. กระต่ายขาเดียวต้องไม่แตะกลุ่มเดียวกันเอง	เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคล้ายอุ้งโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคล้ายอุ้งร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

กิจกรรมที่ 2 เรื่องการดูแลและเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายในการเล่นกรีฑา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนและการแต่งกายของนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวตอน 5 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวตอน 5 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูง คนต่ำอยู่หัวแถว ให้คนหัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูอธิบายดูแลรักษาเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายในการเล่นกรีฑาโดยให้นักเรียนดู VDO และให้นักเรียนซักถามให้ตัวแทนนักเรียนออกมาทำท่าทางการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย - ท่าทางการดันพื้น - ท่าทางการลุกนั่ง - ท่าทางความอ่อนตัว - ท่าทางการดึงข้อ - ท่าทางความคล่องแคล่วว่องไว (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจัดแถวตอน 5 แถว 2. นักเรียนอาสาสมัคร 5 คนของแต่ละแถว ออกมานำท่าเสริมสมรรถภาพทางกาย คนละ 1 ท่า	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกลุ่มละ 5 คน 2. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมำนำท่าทางการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายร่างกายคนละ 1 ท่า 3. ให้นักเรียนในกลุ่มทุกคนทำตามท่าเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายตามผู้นำของแต่ละกลุ่ม (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน โดยในแต่ละกลุ่มจะต้องมีนักเรียนที่ เก่งปานกลาง อ่อน ผสมกันอยู่ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มจัดแถวเป็นวงกลม โดยมีคนที่เก่งอยู่ตรงกลางวง เป็นตัวอย่างในการเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกาย	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “ ใครกันแข็งแรง ”	1. ครูกำหนดเกณฑ์ของแต่ละฐานการทดสอบ ให้กลุ่มที่แบ่งไว้แล้ว ส่งตัวแทนที่อ่อนที่สุดมาทดสอบสมรรถภาพทางกาย 2. แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนที่เก่งที่สุดมาทดสอบสมรรถภาพทางกาย 3. ให้ตัวแทนที่เก่งปานกลางของแต่ละกลุ่มมาทำการแข่งขันการทดสอบสมรรถภาพในแต่ละฐานการทดสอบ 4. ให้ตัวแทนที่เก่งของแต่ละกลุ่มเป็นกรรมการของฐานการทดสอบ 5. รวมคะแนนของแต่ละฐานแล้วสรุปว่าใครแข็งแรง	เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

กิจกรรมที่ 3 เรื่องการบริหารร่างกายสำหรับเล่นกรีฑา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนและการแต่งกายของนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวตอน 5 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวตอน 5 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูง คนต่ำอยู่หัวแถว ให้คนหัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นพัฒนาสมรรถภาพทางกาย (5-10 นาที) 1. ครูอธิบายและสาธิตท่าการบริหารร่างกายสำหรับการเล่นกรีฑา 2. ให้นักเรียนออกมาสาธิตท่าบริหารร่างกาย - ท่าบริหารข้อมือ ข้อเท้า และข้อเท้า - ท่าบริหารกล้ามเนื้อของขาหรือเท้า - ท่าบริหารกล้ามเนื้อของแขนและหัวไหล่ - ท่าบริหารกล้ามเนื้อของลำตัว (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วงแบ่งเป็นนักเรียนชาย 1 วงและนักเรียนหญิง 1 วง 2. นักเรียนอาสาสมัคร 5 คนของแต่ละวงมานำท่าบริหารร่างกายที่นักเรียนคิดขึ้นเอง คนละ 2 ท่า	เทคนิคทำเป็นกลุ่ม ทำเป็นคู่ และทำคนเดียว	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นสาธิตและฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนจับกลุ่มกลุ่มละ 5 คน 2. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำท่าบริหารร่างกายคนละ 3 ท่า 3. ให้นักเรียนในกลุ่มทุกคนทำท่าบริหารร่างกายตามผู้นำของแต่ละกลุ่ม (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน โดยในแต่ละกลุ่มจะต้องมีนักเรียนที่ เก่ง ปานกลาง อ่อน ผสมกันอยู่ 2. จากนั้นให้แต่ละกลุ่มจัดแถวเป็นวงกลม โดยมีคนที่เก่งอยู่ตรงกลางวง เป็นตัวอย่างในการบริหารร่างกาย	เทคนิคการทำงานเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD	แนวคิดแบบร่วมมือ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “ทำตามเงา”	1. ให้นักเรียนที่แบ่งไว้แล้ว ส่งตัวแทนที่อ่อนที่สุดมาทำท่าบริหารร่างกายตามตัวแทนที่เก่งของแต่ละกลุ่ม 2. ตัวแทนที่อ่อนต้องทำตามท่าทางตามตัวแทนที่เก่งให้เปรียบเสมือนเงา 3. ตัวแทนกลุ่มใดทำได้เหมือนกลุ่มนั้นชนะ	เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคล้ายหุ่นร่างกายเป็น ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้การสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนรู้การสอนในครั้ง ต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความ เรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้ว ทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคล้ายหุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำ ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของ สมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิต สาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

กิจกรรมที่ 4 เรื่องการออกสตาร์ท

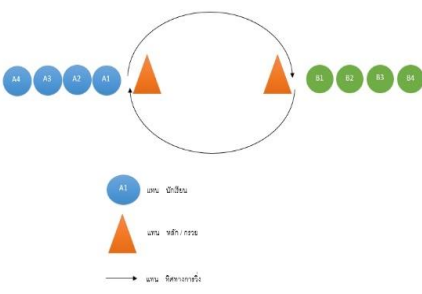
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนและ ตรวจการแต่งกายของนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่น ร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกาย ของตนเองและจัดแถวหน้า กระดาน 2 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูงจาก ซ้ายไปขวา ให้หัวแถวของแต่ละแถวออกมา ผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 5 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูให้นักเรียนดู VDO ทำทางการออก ตัวแบบบันส์สตาร์ท แบบมีเดียมสตาร์ท อิลองเกตสตาร์ท 2. นักเรียนปฏิบัติท่าตั้งต้นการวิ่งแบบ บันส์สตาร์ท และมีเดียมสตาร์ท อิลอง เกตสตาร์ท ตามขั้นตอน ในแต่ละท่า (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจับคู่แล้ว ทำท่ายุบ-ยืดพร้อมกันโดยทั้งคู่ ต่างใช้มือจับหัวไหล่ซึ่งกันและกัน 10 ครั้ง 2. ให้แต่ละคู่ทำการแข่งขันกันใน กลุ่มคู่นั้นทำครบก่อนให้นั่งลง	เทคนิคทำเป็น กลุ่มทำเป็นคู่	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนเลือกใช้ทำการออกสตาร์ท ให้เหมาะสมกับตนเอง 2. ให้นักเรียนจับกลุ่มไปฝึกปฏิบัติท่าตั้ง ต้นการวิ่งแบบบันส์สตาร์ท และมีเดียม สตาร์ท อิลองเกตสตาร์ท (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 คน 2. ทุกกลุ่มต้องบริหารกล้ามเนื้อ และข้อต่อของนิ้วมือ 3. ให้หัวหน้ากลุ่มออกคำสั่งใน การฝึกทำการออกสตาร์ทคำสั่งให้ เริ่มวิ่ง (เข้าที่ – ระวัง – ไป) 4. แต่ละกลุ่มต้องทำตามคำสั่งให้ พร้อมเพียงกัน	เทคนิคการ ทำงานเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “ทำตามสั่ง”	1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 คน 2. นักเรียน เล่นเกม ฟังตามคำสั่ง ของครู กระโดด นั่ง ยืนแล้วคอย ฟังสัญญาณครูสั่ง 3. กลุ่มไหนทำผิดถูกลงโทษโดย การให้ทีมที่ทำถูกชี้หลัง	เทคนิคการ ทำงานเป็นทีม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคล้ายหุ่นโดยการ ยึดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้ง ต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความ เรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้ว ทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคล้ายหุ่นร่างกาย เป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกัน แนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและ กัน	เทคนิคการพูด รอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิต สาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

กิจกรรมที่ 5 เรื่องการออกสตาร์ท

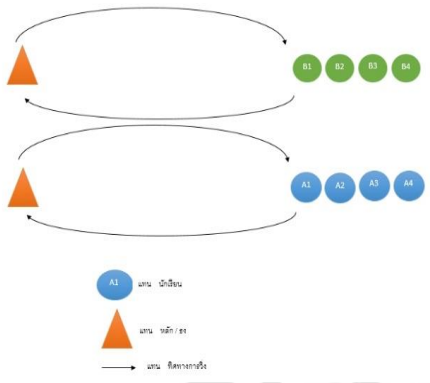
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. สสำรวจรายชื่อนักเรียนที่มีความ เรียบร้อยของเครื่องแต่งกาย 2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม 1 วง พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่น ร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกาย ของตนเองและจัดแถวเป็นวงกลม 2. ให้นักเรียนหน้าห้องชาย และ หน้าห้องหญิง สลับกันออกมา นำยืดเหยียดกล้ามเนื้อคนละ 3 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูและนักเรียนทบทวน ท่าทางการ ออกตัวแบบบันส์สตาร์ท แบบมีเดียม สตาร์ท อีลองเกตสตาร์ท 2. นักเรียนปฏิบัติท่าตั้งต้นการวิ่งแบบ บันส์สตาร์ท และมีเดียมสตาร์ท อีลอง เกตสตาร์ท ตามขั้นตอน ในแต่ละท่า (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 คน 2. ให้นักเรียนกลุ่มแนะนำสมาชิก ทำท่าออกสตาร์ทให้ถูกต้อง 3. ให้ในแต่ละกลุ่มผลัดกันทำท่า ออกสตาร์ทแล้วผลัดกันทำในแต่ ละท่า	เทคนิคการ แข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนหน้าห้องออกคำสั่งให้เริ่มวิ่ง (เข้าที่ – ระวัง – ไป) 2. นักเรียนทุกคนทำท่าเริ่มการวิ่งแบบ บันส์สตาร์ท แบบมีเดียมสตาร์ท และอี ลองเกตสตาร์ท จบจากการฝึกครูจะต้องสังเกตว่าวิธี และท่าทางในการออกสตาร์ทของ นักเรียนเป็นอย่างไรกับและให้คำแนะนำ กับนักเรียน	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2. เล่นเกม แหจับปลาเป็นเวลาให้ กลุ่มละ 2 นาที ให้แต่ละกลุ่มสลับกันเป็น แห	เทคนิคทำงาน เป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “วิ่งเปรี้ยว” 	1. นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน 2. แข่งขันกันโดยใช้ท่าในการออกสตาร์ทแล้ววิ่งแข่งกันในระยะ 30 เมตรโดยใช้เกม “วิ่งเปรี้ยว” เป็นการแข่งขันระหว่างกลุ่ม 3. ให้เพื่อนในทีมตัวเองช่วยกันดูเพื่อนและให้คำแนะนำเพื่อนในกลุ่ม	เทคนิคการทำงานเป็นทีม เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

กิจกรรมที่ 6 เรื่องการวิ่งเข้าเส้นชัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนและตรวจการแต่งกายของนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่นร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการแต่งกายของตนเองและจัดแถวหน้ากระดาน 2 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูงจากซ้ายไปขวา ให้หัวแถวของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำยืดเหยียดคนละ 5 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูอธิบายและสาธิตถึงวิธีการและท่าทางวิ่งการวิ่งผ่านเส้นชัยแบบปกติ แบบโน้มลำตัวเข้าหาเส้น 2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน ให้ฝึกปฏิบัติการวิ่งเข้าเส้นชัยทั้ง 2 แบบตามลำดับโดยปฏิบัติทีละคน 2-3 เที้ยวในแต่ละแบบ (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 2. ให้สมาชิกในกลุ่ม 2 คนกลุ่มผลัดกันถือเชือกเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มวิ่งผ่านเชือกที่กั้นไว้ทีละคน	เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. หัวหน้านักเรียนแต่ละกลุ่มสั่งให้เริ่มวิ่ง (เข้าที่ – ระวัง – ไป) พร้อมกันทุกคน 2. นักเรียนปฏิบัติการวิ่งแบบบันไดสี่เหลี่ยม และมีเครื่องหมาย และอีลองเกตสตาร์ท 3. นักเรียนทุกคนต้องวิ่งผ่านเส้นชัยในท่าเข้าเส้นชัยทั้งสองท่า 4. ครูสังเกตว่าวิธีและท่าทางในการเข้าเส้นชัยของนักเรียนเป็นอย่างไรมีการให้คำแนะนำกับนักเรียน (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 คน 2. ให้ในแต่ละกลุ่มผลัดกันทำท่าออกสตาร์ทและท่าเข้าเส้นชัยโดยใช้ระยะทาง 20 เมตร ในการวิ่ง	เทคนิคการทำงานเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “ วัวชิงธง ” 	1. นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน แล้วแข่งวิ่งแข่งกันในระยะ 20 เมตร 2. โดยใช้เกม “ วัวชิงธง ” เป็นการแข่งขึ้นระหว่างกลุ่ม ให้เพื่อนในทีมตัวเองช่วยกันดูเพื่อนในกลุ่มของตนเอง	เทคนิคการทำงานเป็นทีม เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้งต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูดรอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิตสาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

กิจกรรมที่ 7 เรื่องการวิ่งระยะสั้น

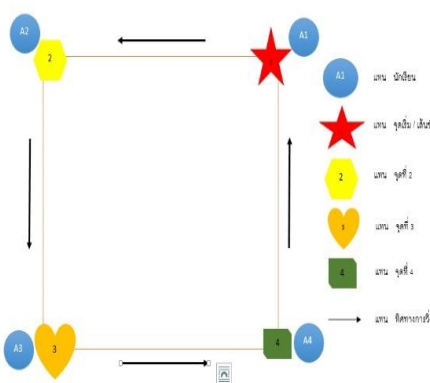
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. เช็คชื่อนักเรียนสำรวจจำนวนและการ แต่งกายของนักเรียน 2. ให้นักเรียนจัดแถวตอน 5 แถว พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่น ร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการ แต่งกายของตนเองและจัด แถวตอน 5 แถว 2. เรียงลำดับตามความสูง คนต่ำอยู่หัวแถว ให้คนหัวแถว ของแต่ละแถวออกมาผลัดกันนำ ยืดเหยียดคนละ 2 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูอธิบายวิธีการวิ่งระยะ 50, 60, 80 ให้นักเรียนฟัง 2. ครูสาธิตวิธีการวิ่ง ระยะ 50, 60, 80 โดยให้นักเรียนร่วมสาธิต (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 4 คน 2. ให้แต่ละกลุ่มปฏิบัติการวิ่ง ระยะ 50, 60, 80 เมตร	เทคนิคทำเป็น กลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. นักเรียนแบ่งกลุ่มแยกย้ายกันฝึก ปฏิบัติการวิ่ง ระยะ 50, 60, 80 เมตร	1. ให้นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน โดย ในแต่ละกลุ่มจะต้องมีนักเรียนที่ เก่ง ปานกลาง อ่อน ผสมกันอยู่ 2. จากนั้นให้แต่ละกลุ่มตั้งแถว หน้ากระดานฝึกการวิ่งระยะ 50, 60, 80 เมตร	เทคนิคการ ทำงานเป็นกลุ่ม เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “วิ่งเปรี้ยว” 	1. นักเรียนจับกลุ่ม 5 คน 2. แบ่งเป็น 4 ทีม แข่งกันเป็น 3. แข่งขันกันโดยใช้วิ่งแข่งกันใน ระยะ 20 เมตรโดยใช้เกม “วิ่ง เปรี้ยว” 4. ทีมที่ชนะกลับมาแข่งกับที่ ชนะด้วยกันส่วนทีมที่แพ้แข่งกับ ทีมที่แพ้ด้วยกันแล้วนำมา จัดลำดับ	เทคนิคการ แข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
5 . ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ(5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคล้ายก่อนโดยการ ยึดเหยียดกลัมนั้น 2. ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนการสอน 3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ 4. ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้ง ต่อไป 5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความ เรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้ว ทำความสะอาดร่างกาย	1. ให้นักเรียนคล้ายก่อนร่างกาย เป็นกลุ่ม 2. ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกัน แนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกัน และกัน	เทคนิคการพูด รอบวง	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มีจิต สาธารณะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13

กิจกรรมที่ 8 เรื่องการวิ่งผลัด

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
1. ขั้นเตรียม (5 นาที) 1. สสำรวจรายชื่อนักเรียนที่มีความ เรียบร้อยของเครื่องแต่งกาย 2. ให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม 1 วง พัฒนาสมรรถภาพทางกาย และอบอุ่น ร่างกาย	1. ให้นักเรียนสำรวจการ แต่งกายของตนเองและจัดแถว เป็นวงกลม 2. ให้นักเรียนหน้าห้องชาย และ หัวหน้าห้องหญิง สลับกันออกมา นำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ คนละ 3 ท่า		1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
2. ขั้นสอน (5-10 นาที) 1. ครูอธิบายและสาธิตการถือคทาตั้งต้น ออกวิ่งทั้ง 5 แบบ 2. ครูอธิบายพร้อมสาธิตวิธีการรับ-ส่ง คทาแบบผู้รับหงายมือ 3. ครูอธิบายถึงหลักปฏิบัติ และกติกาการ รับ-ส่งคทา (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ)	1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คน 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถว ตอนลึก โดยยืนอยู่กับที่ฝึกการรับส่งไม้ อยู่กับที่	เทคนิคทำงาน เป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. มุ่งมั่นใน การทำงาน
3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (10-15 นาที) 1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม ๆ ละ 4 เข้า แถวตอนลึก 2. ให้นักเรียนแยกไปฝึกปฏิบัติของกลุ่ม ตนเอง	1. ให้นักเรียนจับกลุ่มละ 4 คน ให้มีคน เก่ง ปานกลาง อ่อน ผสมกัน 2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเข้าแถว ตอนลึกฝึกการรับส่งไม้แบบ เคลื่อนที่ไปข้างหน้า 3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึก เคลื่อนที่รับส่งไม้ โดยให้คน สุดท้ายส่งไม้ไปให้คนที่อยู่ ด้านหน้าและส่งต่อไปให้ถึงคน หน้าสุด ด้วยการวิ่งเหยาะ ๆ เมื่อ ไม่ถึงคนหน้าสุดให้คนหน้าวาง ไม้ไว้ที่พื้น เพื่อให้คนสุดท้ายเก็บ ขึ้นมา 4. ทำแบบเดิมซ้ำอีก 4-5 รอบ	เทคนิคทำงาน เป็นกลุ่ม	1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นใน การทำงาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์
4. ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) นักเรียนแข่งขันกันด้วยเกม “วิ่งผลัดเปลี่ยนทีมหาสนุก” 	- ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คน แข่งขันเกม “วิ่งผลัด เปลี่ยน ทีมหาสนุก” วิ่ง 3 รอบ ในระยะที่กำหนด - กำหนดพื้นที่เป็นจุด 4 จุด แต่ละจุดห่างกัน 15 เมตร โดยให้ทุกคนในกลุ่มยืนประจำจุด โดยกำหนดจุดเริ่มต้นเป็นเส้นชัย - เริ่มเล่นโดยให้คนแรกวิ่งส่งไม้ให้คนที่ยืนประจำจุดที่สอง คนที่สองวิ่งไปให้คนที่ประจำจุดที่สาม คนที่สามวิ่งเข้าไปแทนที่คนแรก	เทคนิคการ แข่งขันเป็นทีม	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน
5. ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5-10 นาที) (เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ) - ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มคลายอุ่นโดยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ - ครูและนักเรียนสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการ - ครูนัดหมายการเรียนการสอนในครั้งต่อไป - นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจความเรียบร้อยของสมาชิก บอกเลิกแถว แล้วทำความสะอาดร่างกาย	- ให้นักเรียนคลายอุ่นร่างกายเป็นกลุ่ม - ให้นักเรียนในกลุ่มช่วยกันแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งกันและกัน	เทคนิคการพูด รอบวง	- มีวินัย - ใฝ่เรียนรู้ - มีจิต สาธารณะ



ภาคผนวก ค

โครงสร้างและแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาบาสเกตบอล
กลุ่มควบคุม การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

โครงสร้างรายวิชาบาสเกตบอล

รหัส พ 23102 วิชา บาสเกตบอล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

ระดับชั้น ม. 3 ภาคเรียนที่ 1

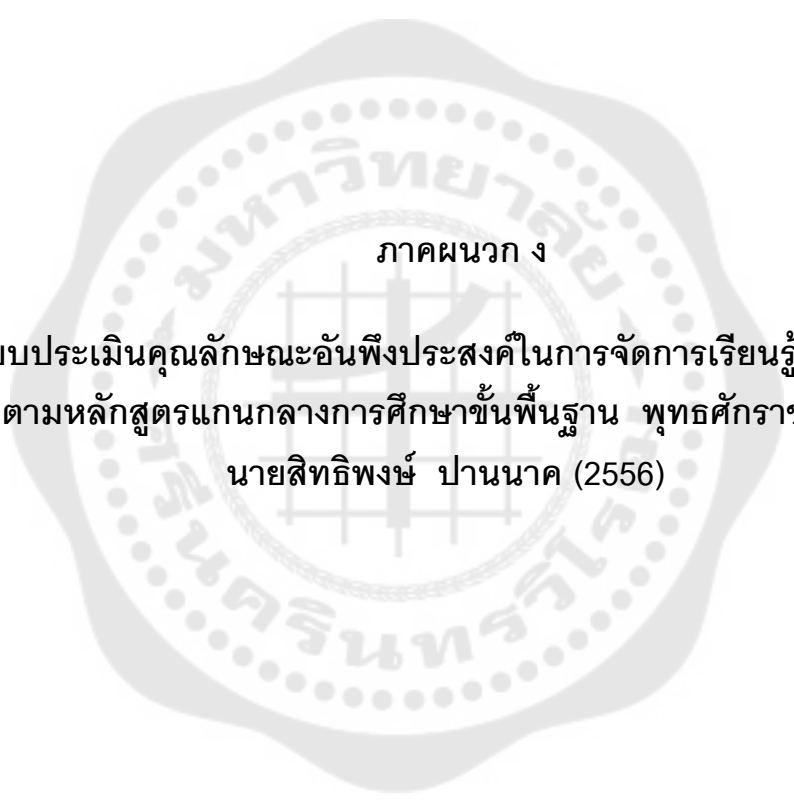
เวลาเรียน 20 ชั่วโมง จำนวน 0.5 หน่วยกิต

สัปดาห์ ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา ชั่วโมง	รูปแบบ การเรียนรู้
1	ปฐมนิเทศ		- ทำความรู้จักนักเรียน - แนวปฏิบัติ - การวัดผล	1	เรียนรู้แบบ ปกติ
2	ทดสอบสมรรถภาพ ทางกาย	พ 3.1	- ทดสอบสมรรถภาพ - ทดสอบตามแบบทดสอบกรม พลศึกษา	1	
3	กายบริหาร	พ 3.1 ม.1	- การเตรียมความพร้อม ของร่างกาย และป้องกันการ บาดเจ็บ	1	
4-6	การทำความคุ้น เคยกับลูกบอลด้วย มือ	พ 3.1 ม.1	- การใช้มือผลักลูกบอลไปมา - การส่งลูกบอลรอบเอว - การเปลี่ยนมือจับลูกบอลได้ขา - การส่งลูกบอลได้ขาเป็นเลข แปด	3	
7-8	ทักษะพื้นฐาน	พ 3.1 ม.1	- การยืน การสไลด์ - การกระโดด การหมุนตัว - การถือลูกบอล	2	
ทดสอบกลางภาค				1	
9-11	การเลี้ยงลูก บาสเกตบอล	พ 3.1 ม.3	- การยืน การสไลด์ - การกระโดด การหมุนตัว - การถือลูกบอล	3	

สัปดาห์ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา ชั่วโมง	รูปแบบ การเรียนรู้
12-14	การรับส่งลูก บาสเกตบอล	พ 3.1 ม.3	- การรับและส่งแบบสองมือระดับอก - การรับและส่งแบบลูกกระทบพื้น - การรับและส่งแบบสองมือเหนือศีรษะ - การรับและส่งแบบมือเดียวเหนือไหล่ - การรับและส่งแบบสองมือด้านล่าง - การรับและส่งแบบมือเดียวด้านล่าง	3	
ทดสอบกลางภาค				1	
15-18	การยิงประตู	พ 3.1 ม.3	- ยืนยิงประตูมือเดียว - ยืนยิงประตูสองมือ - กระโดดยิงประตูมือเดียว - กระโดดยิงประตูสองมือ - การยิงประตูแบบฮุก - การยิงประตูแบบเลย์อัฟ	4	
ทดสอบปลายภาค				1	
รวม ตลอดภาคเรียน				20	

แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับ	รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	
		เทเบิลเทนนิส	กรีฑา
1	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		
	ขั้นเตรียม	4.60	4.80
	ขั้นสอน	4.80	4.80
	ขั้นฝึกปฏิบัติ	4.80	4.80
	ขั้นนำไปใช้	4.60	4.80
	ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ	5.00	5.00
2	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	4.80	4.80
3	แนวคิดแบบร่วมมือ	5.00	4.80
4	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	4.80	4.80
	รวม	38.40	38.60
	ร้อยละ	96.00	96.50
	ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดีมาก



ภาคผนวก ง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
นายสิทธิพงษ์ ปานนาค (2556)

แบบประเมินแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา
 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 รายวิชา.....รหัสวิชา.....ชั้น.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....
 โรงเรียน.....ครูผู้สอน.....

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความแต่ละข้อและพิจารณาผู้เรียนตามความเป็นจริง โดยใส่ตัวเลขลงในช่อง ดังต่อไปนี้

- 3 หมายถึง ปฏิบัติเป็นประจำ (รวม 11-15 = ดีเยี่ยม)
 2 หมายถึง ปฏิบัติเป็นบางครั้ง (รวม 6-10 = ดี)
 1 หมายถึง ปฏิบัติน้อย (รวม 1-5 = ผ่าน)
 0 หมายถึง ปฏิบัติไม่ปฏิบัติ หรือพฤติกรรมไม่ชัดเจน (รวม 0 = ไม่ผ่าน)

ด้านที่ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

ที่	ชื่อ-สกุล	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์						
		1.ปฏิบัติตามสิทธิและหน้าที่ของการเป็นนักเรียนที่ดี เคารพเพื่อพึงคุณ	2. มีความสามัคคี ประองดอง ไม่ทะเลาะวิวาท	3. แสดงความยินดีชื่นชมต่อเพื่อน หรือผู้อื่นอย่างจริงใจ	4. ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเมตตา	5. เคารพเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ ทั้งกาย วาจา ใจ	รวม	ผลการประเมิน

ด้านที่ 2 ชื่อสัตว์สุจริต

[illegible]

ด้านที่ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน

[illegible]



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ อินทร์ธมยา
อาจารย์พิเศษสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไวพจน์ จันท์เสมอ
ผู้ช่วยอธิการบดี ฝ่ายวิชาการ มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสมุทรสาคร
3. อาจารย์ ดร.ภานุ กุศลวงศ์
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สุขุมวิท
23 คลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กิตติ โพธิ์ศรีสูง
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
จังหวัดลพบุรี
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิรัฐ ภัคดีวงศ์
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
จังหวัดลพบุรี

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ผโนทัย บ่วงเพชร
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 13 พฤษภาคม พ.ศ. 2520
สถานที่เกิด	จังหวัดลพบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2529 มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนพระนารายณ์ จังหวัดลพบุรี พ.ศ. 2532 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนพิบูลวิทยาลัย จังหวัดลพบุรี พ.ศ. 2539 คบ. (พลศึกษา) จากมหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จังหวัดลพบุรี พ.ศ. 2562 กศ.ม. (พลศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	176 หมู่ 6 ตำบลทะเลชุบศร อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี