



ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอล
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT
WITH COOPERATIVE LEARNING ON SPORTSMANSHIP AND VOLLEYBALL SKILLS
OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

รัศมี ทองดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอล
ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT
WITH COOPERATIVE LEARNING ON SPORTSMANSHIP AND VOLLEYBALL SKILLS
OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS



RATSAMEE THONGDEE

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

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอลของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ของ

รัศมี ทองดี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพศึกษาและพลศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.พิมพ์มา ม่วงศิริธรรม) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ อินทร์ธมยา)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลมาลย์ วิรัตน์เศรษฐ์สิน) (อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์)

ชื่อเรื่อง	ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬา และทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัย	รัศมี ทองดี
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. พิมพ์ ม่วงศิริธรรม
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กมลมาลย์ วัฒนเศรษฐสิน

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 40 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ กลุ่มควบคุมจำนวน 40 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.96 แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81 และแบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอล นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 โดยหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างด้วยค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มทดลองมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน 2) หลังการทดลอง 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีน้ำใจนักกีฬาแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) หลังการทดลอง 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีทักษะวอลเลย์บอลแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ, น้ำใจนักกีฬา, ทักษะวอลเลย์บอล, นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

Title	EFFECTS OF PHYSICAL EDUCATION LEARNING MANAGEMENT WITH COOPERATIVE LEARNING ON SPORTSMANSHIP AND VOLLEYBALL SKILLS OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS
Author	RATSAMEE THONGDEE
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Dr. Pimpa Moungsirithum
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Kamonmarn Virutsetazin

The purposes of this research are to study the effects of physical education learning management with cooperative learning on the sportsmanship and volleyball skills of upper secondary school students. The samples consisted of Mattayom Four students in Mathayom Prachaniwet School. The samples were selected using the simple random sampling technique. The forty students in the experimental group received physical education learning management with cooperative learning and the forty students in the control group received conventional physical education learning management. The research instruments were lesson plans on physical education learning management with cooperative learning with a reliability of 0.96 a sportsmanship test with a reliability of 0.81 and volleyball skill test. The analysis of the data along with the pretest and the posttest at the end of eight weeks of learning through mean, standard deviation, and testing the statistical differences between the means of two groups with t-value statistics. The results of the study were as follows: 1) the experimental group, there were different levels of sportsmanship on the pretest and posttest with a statistical significance of .05 level, but the level of sportsmanship in the control group differed 2) in the posttest at the end of eight weeks there were different levels of sportsmanship between the experimental group and the control group, with a statistical significance of .05 3) in the posttest at the end of eight weeks the experimental and the control group had different volleyball skills with a statistical significance of .05.

Keyword : Physical Education Learning Management, Cooperative Learning, Sportsmanship, Volleyball skills, Upper Secondary School Students

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.พิมพาม่วงศิริธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมลมาลย์ วัฒนไศรขุสิน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ท่านทุ่มเทเสียสละเวลาและเมตตาในการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในการทำวิจัยมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบุญ อินทรธมยา และอาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์ ประธานและกรรมการสอบปากเปล่า ที่ให้คำปรึกษาข้อเสนอแนะ และข้อแก้ไขต่างๆ จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้แล้วเสร็จสมบูรณ์ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ในโอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ชาญกิจ คำพวง อาจารย์สมคิด ดำริห์ อาจารย์มาริสา เกตุขาว อาจารย์นิคม ภูสะอาด และอาจารย์ ดร.คณิน ประยูรเกียรติ ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำปรึกษา แนะนำ และปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ และขอบคุณคณาจารย์คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่าง ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นางทรายทอง ตริสตัยกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ และครูกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษาตลอดจนนักเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูลในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ท้ายสุดนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ และครอบครัว ที่คอยให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจด้วยดี ขอขอบคุณพี่น้องๆ เพื่อนๆ ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้เสมอมา

รัศมี ทองดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	6
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	8
1.1 วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	8

1.2	สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สู่ขศึกษาและพลศึกษา	9
2.	แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา.....	10
2.1	การจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	10
2.2	จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา	11
3.	แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	13
3.1	ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	13
3.2	แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	14
3.3	ลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ	17
3.4	เทคนิคที่ใช้ในการเรียนแบบร่วมมือ	18
3.5	การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม	20
4.	ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล	24
5.	ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก	27
6.	แนวคิดเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา	29
6.1	ความหมายความมีน้ำใจนักกีฬา	29
6.2	ลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬา	31
6.3	การปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา	33
7.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
7.1	งานวิจัยในประเทศ	37
7.2	งานวิจัยในต่างประเทศ	43
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
	รูปแบบการวิจัยและแผนการวิจัย	46
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47

การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	52
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	53
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
บทที่ 5 บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	65
บทย่อ	65
สรุปผล	65
อภิปรายผล	67
ข้อเสนอแนะ	77
บรรณานุกรม	78
ภาคผนวก	82
ประวัติผู้เขียน	177

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้.....	49
ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม.....	53
ตาราง 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง จำแนกเป็นรายด้าน	54
ตาราง 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายด้าน	56
ตาราง 5 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายด้าน.....	58
ตาราง 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายด้าน	60
ตาราง 7 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	62

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	6
ภาพประกอบ 2 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยจำแนกเป็นรายด้าน	56
ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม โดยจำแนกเป็นรายด้าน.....	58
ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยจำแนกเป็นรายด้าน	60
ภาพประกอบ 5 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยจำแนกเป็นรายด้าน	62
ภาพประกอบ 6 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	64
ภาพประกอบ 7 แสดงทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง	92
ภาพประกอบ 8 แสดงทักษะการเล่นลูกสองมือบน	112
ภาพประกอบ 9 แสดงทักษะการเล่นเกมสองมือเหนือศีรษะ.....	119
ภาพประกอบ 10 แสดงทักษะการเล่นลูกสองมือบนเกมกระดาน	128
ภาพประกอบ 11 แสดงทักษะการเสิร์ฟมือล่าง.....	131
ภาพประกอบ 12 แสดงทักษะการเสิร์ฟมือบน.....	148

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยี การสื่อสาร การแพทย์และสาธารณสุขทำให้เกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็วเท่าทันและทั่วถึง แต่ประเทศไทยก็ยังคงประสบกับปัญหาความวุ่นวายที่เกิดจากความขัดแย้งดังตัวอย่างของเหตุการณ์รุมทำร้ายผู้ตัดสินกีฬาและความไม่พอใจของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ที่แสดงออกมาในรูปแบบของความรุนแรง การไม่ยอมรับคำตัดสินของกรรมการ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้แสดงให้เห็นถึงการขาดคุณธรรมจริยธรรม จึงจำเป็นต้องมีการส่งเสริมให้คนมีคุณลักษณะในเรื่องของการมีน้ำใจนักกีฬาโดยจะเริ่มจากเด็กและเยาวชนเป็นสำคัญ ซึ่งในการแข่งขันกีฬานั้นสามารถช่วยเสริมสร้างให้เกิดคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีน้ำใจนักกีฬา ในกระบวนการฝึกฝนร่างกายให้มีสมรรถภาพดีขึ้น โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง ช่วยส่งเสริมอบรมจิตใจให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย หนักแน่น อดทน รู้แพ้ รู้ชนะ มีจิตใจสูง สร้างสรรค์ความสามัคคี และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา (กอง วิสสุทธธรรมณ์, 2523)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งด้านร่างกาย ความรู้และคุณธรรม มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มีบทบาทสำคัญในการศึกษาด้านสุขภาพเพื่อการเสริมสร้างสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัวและชุมชนให้ยั่งยืน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับวาทนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) ที่กล่าวว่า พลศึกษา คือ วิชาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและทักษะ โดยใช้กิจกรรมการออกกำลังกายหรือกีฬาต่างๆ เป็นสื่อของการเรียน

การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นกลุ่มสาระที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนโดยตรง เนื่องจากมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทักษะและเจตคติในการสร้างเสริมสุขภาพของตนเองและของผู้อื่น การป้องกันและการปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆ ที่มีผลต่อสุขภาพอย่างถูกวิธีและทักษะในการดำเนินชีวิตตามแนวทางการจัดการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 (กุลธิดา เหมเพชร, 2553) รวมทั้งมีการเสริมสร้างและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ความมีน้ำใจนักกีฬาให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล

อีกด้วย การจัดการเรียนการสอนในวิชาพลศึกษามีส่วนช่วยในการพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมทางกายเป็นสื่อในการเรียนรู้และยังปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ควบคู่ไปกับการรู้จักปฏิบัติตนตามกฎหมายและระเบียบข้อบังคับเคารพในกฎ กติกาและยอมรับคำตัดสินโดยไม่มีข้อโต้แย้งมีน้ำใจที่เต็มไปด้วยความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ถ้อยทีถ้อยอาศัยซึ่งกันและกัน ไม่เอารัดเอาเปรียบแม้จะเป็นฝ่ายเดียวกันหรือฝ่ายตรงข้ามก็ตาม (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2527) รู้จักการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี การแสดงออกในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

กีฬาวอลเลย์บอลได้ถูกบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษาซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะส่งเสริมคุณภาพชีวิตให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ทำให้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น มีความสมัครสมานสามัคคีทำให้ผู้เล่นมีระเบียบวินัย เคารพกฎระเบียบของสังคมอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขเป็นกีฬาประเภททีมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสามารถเล่นได้ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงอุดมศึกษา ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกีฬาวอลเลย์บอลได้พบปัญหาของผู้เรียนในเรื่องของทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ทักษะการเล่นลูกสองมือบนและทักษะการเสิร์ฟอยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำกว่ามาตรฐานอาจมีสาเหตุมาจากผู้เรียนปฏิบัติทักษะไม่ได้แล้วไม่ขอคำแนะนำจากครูผู้สอนแต่เลือกปรึกษาเพื่อนมากกว่านักเรียนเกิดการกลัวลูกบอล กลัวเจ็บมือและแขนหรือเจ็บตามร่างกายเพราะการเล่นวอลเลย์บอลต้องมีการสัมผัสกับลูกวอลเลย์บอลและอาจเกิดการบาดเจ็บขณะเล่นได้ ครูผู้สอนจึงใช้กีฬาวอลเลย์บอลเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน โดยจะเกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานเพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม มีทักษะพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลและมีความมั่นใจในกีฬาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนเป็นปัจจัยหนึ่งในการพัฒนาการเรียนรู้อผู้เรียนซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการหนึ่งที่จะสามารถพัฒนาทักษะกีฬาวอลเลย์บอลด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม TGT โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รวมกลุ่มกันในการปฏิบัติกิจกรรมช่วยเหลือซึ่งกันและกันส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความสามารถต่างกันได้เรียนรู้ร่วมกันทำให้ผู้เรียนตื่นตัวและสนุกกับการเรียนรู้ ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะมีความสามารถหลากหลายมีการแบ่งกลุ่มเด็กคละกันทั้งเพศและความสามารถเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถของตนเองในการพัฒนาศักยภาพร่วมกันแก้ปัญหาต่างๆ ให้บรรลุผลได้โดยที่สมาชิกในกลุ่มตระหนักว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ดังนั้นความสำเร็จหรือความล้มเหลวของกลุ่มทุกคนต้องรับผิดชอบร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ผู้เรียนจะได้ความรู้จากเพื่อน ทั้งนี้เพราะนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มและมีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จของกลุ่ม จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเป็นการพัฒนาศักยภาพและความสามารถเฉพาะตัวของผู้เรียนทั้งในด้านความคิด สติปัญญา และสังเคราะห์รวมถึงการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารของผู้เรียนในกลุ่มนักเรียนจะต้องมีความเข้าใจและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสมาชิกในกลุ่ม (สลาวิน, 1995)

จากปัญหาดังกล่าวการเรียนรู้ทักษะกีฬาบอลเลย์บอลจำเป็นต้องควบคู่ไปพร้อมกับการมีคุณลักษณะของความเป็นน้ำใจนักกีฬาซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สำคัญอย่างยิ่งในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเนื่องด้วยความเป็นน้ำใจนักกีฬาเป็นน้ำใจที่ประกอบไปด้วยคุณธรรมที่สำคัญและจำเป็นอย่างหนึ่งที่เป็นพื้นฐานจะช่วยให้บุคคลมีชีวิตร่วมกันดีในสังคมได้อย่างมีความสุขเป็นหลักหรือคุณธรรมที่ยึดถือปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันได้แก่ ยินดีที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ระเบียบข้อบังคับ มีความรักความสามัคคีเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รวมทั้งการต่อสู้และการแข่งขันด้วยวิถีทางของการกีฬาอย่างเต็มความสามารถ มีความยินดีที่จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และระเบียบข้อบังคับเคารพในกฎ กติกา และยอมรับคำตัดสินโดยไม่มีข้อโต้แย้งมีน้ำใจที่เต็มไปด้วยความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ถ้อยทีถ้อยอาศัยซึ่งกันและกัน ไม่เอารัดเอาเปรียบแม้จะเป็นฝ่ายเดียวกันหรือฝ่ายตรงข้ามก็ตาม ในการนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความเป็นน้ำใจนักกีฬาและทักษะบอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความเป็นน้ำใจนักกีฬาและทักษะบอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความสำคัญของการวิจัย

ทำให้ทราบถึงความเป็นน้ำใจนักกีฬาและทักษะบอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือซึ่งเป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนในวิชาพลศึกษาได้นำไปพัฒนาและปรับปรุงและเป็นแนวทางในการพัฒนาความเป็นน้ำใจนักกีฬาและทักษะบอลเลย์บอลต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 9 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัย ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposively Selected) 1 โรงเรียน คือ นักเรียนโรงเรียนมัธยมประสานวิเศษ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร และได้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาพลศึกษา 1 ภาคเรียนปีการศึกษา 2562 แบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ได้กลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียนจำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียนจำนวน 40 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะพลศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาโดยใช้กีฬาพลศึกษาเป็นสื่อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ขั้นเตรียม 2. ขั้นสอน 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ 4. ขั้นนำไปใช้ 5. ขั้นสรุป

2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ หมายถึง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบ่งชั้นการสอนเป็น 5 ชั้น ซึ่งใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) จะแบ่งสมาชิกเป็นกลุ่มย่อย แบ่งเป็นเก่ง ปานกลาง อ่อน 1:2:1 โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้านสมาชิกในกลุ่มมีการวางแผนร่วมกันมีการกำหนดหน้าที่แต่ละคนในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องซึ่งกันและกันเพื่อเตรียมแข่งขันสมาชิกจะช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะของการแข่งขันโดยใช้กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกันมีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อไปสู่เป้าหมายที่กำหนด

3. น้ำใจนักกีฬา หมายถึง ลักษณะในตัวบุคคลที่แสดงออกมาตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ในการเล่นหรือปฏิบัติกิจกรรมพลศึกษาซึ่งมีคุณลักษณะ 5 ประการ ดังนี้

3.1 การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนในลักษณะของการยอมรับผลของการแข่งขันโดยไม่เอาผลของการแพ้ชนะมาเป็นอารมณ์ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและไม่โกรธฝ่ายตรงข้ามเมื่อทำพลาดโดยไม่ตั้งใจ มีการจัดการเรียนรู้มีการส่งเสริม

ให้นักเรียนได้เล่นวอลเลย์บอลตามกฎ กติกา มารยาท รู้จักกล่าวขอโทษและแสดงความยินดีต่อชัยชนะของทีมคู่แข่ง ชนะ มีการชมเชยและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

3.2 ความยุติธรรม หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนในลักษณะของการกระทำที่เที่ยงตรงไม่ลำเอียง ไม่เลือกที่รักมักที่ชัง ยึดหลักเหตุผลของความเป็นจริงมีการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนรู้จักความเสมอภาคไม่ลำเอียง มีเหตุมีผล เคารพในการตัดสินโดยมีครูเป็นแบบอย่าง

3.3 ความสามัคคี หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนถึงความมีน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมาย เห็นประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตนและไม่ก่อให้เกิดความแตกแยกในหมู่คณะ มีการจัดการเรียนรู้ที่ทุกคนในทีมมีส่วนร่วมให้เกิดความเข้าใจปรึกษาหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกันทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้อื่นเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น

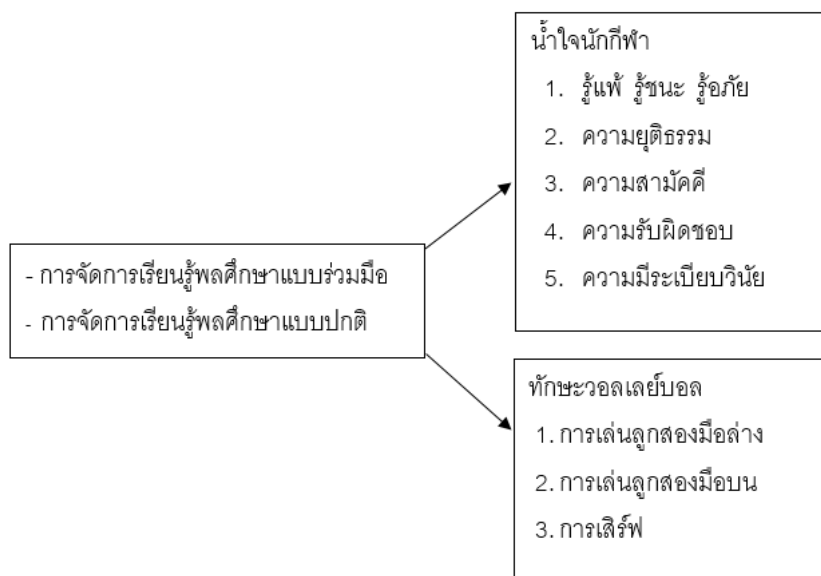
3.4 ความรับผิดชอบ หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนในลักษณะของความพยายามตั้งใจทำตามบทบาทหน้าที่ของตนเองในฐานะผู้นำหรือสมาชิกของกลุ่มเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้มีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกฝนด้วยความมุ่งมั่น ตั้งใจและสามารถให้คำแนะนำแก่เพื่อนในทีมได้มีการดูแลรักษาความสะอาดจัดเก็บอุปกรณ์การเรียน

3.5 ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนในลักษณะของความประพฤติ ปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ กติกา ข้อตกลงที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด มีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมาเรียนตรงตามเวลาที่กำหนด เข้าแถวได้เป็นระเบียบ ช่วยจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการเรียนให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยพร้อมเรียน

4. ทักษะวอลเลย์บอล หมายถึง ทักษะพื้นฐานที่ใช้ในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล ประกอบไปด้วย ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ทักษะการเล่นลูกสองมือบน ทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอล

5. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนที่เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬานักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองดีกว่าก่อนการทดลอง
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาและคะแนนทักษะวอลเลย์บอลหลังการทดลองของกลุ่มทดลองดีกว่ากลุ่มควบคุม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1.2 สาระมาตรฐานการเรียนรู้สู่ศึกษาและผลศึกษา

2. แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผลศึกษา

2.1 การจัดการเรียนรู้ผลศึกษา

2.2 จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ผลศึกษา

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.2 แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.4 เทคนิคที่ใช้ในการเรียนแบบร่วมมือ

3.5 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

4. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล

5. ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

6. แนวคิดเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา

6.1 ความหมายความมีน้ำใจนักกีฬา

6.2 ลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬา

6.3 การปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 วิสัยทัศน์ หลักการ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

วิสัยทัศน์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งเน้นในการพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นกำลังของชาติ เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ มีความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบสัมมาอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อที่ว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองทั้งด้านคุณธรรมและจริยธรรม ยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

หลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีดังนี้ เป็นหลักสูตรของการศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ที่ชัดเจนนำไปสู่เป้าหมายในการพัฒนาให้เด็กมีความรู้ ทักษะเจตคติและคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่บนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่ไปกับความเป็นสากล เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้ประชาชนทุกคนได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีคุณภาพสอดคล้องกับบริบทของชุมชนและความต้องการของท้องถิ่น ซึ่งหลักสูตรมีความยืดหยุ่นทั้งในเรื่องของเวลาและการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีการจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายนอกจากนี้ยังสามารถยังเทียบโอนผลการเรียนและประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ได้

จุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข (เก่ง ดี มีสุข) มีความสามารถในการศึกษาต่อและประกอบสัมมาอาชีพ ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้ ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ประกอบไปด้วยการมีคุณธรรมจริยธรรม เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง มีสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน ประกอบด้วย การคิด การแก้ปัญหา การสื่อสาร ทักษะชีวิตและการใช้เทคโนโลยี เป็นผู้มีสุขภาพทางกายทางจิตที่ดีและเป็นผู้ที่มีนิสัยรักการออกกำลังกาย มีจิตสำนึกต่อหน้าที่ของความเป็นคนไทย ในการปกครองระบอบประชาธิปไตย มีจิตสำนึกในความเป็นไทย รู้จักอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มีจิตสาธารณะและสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมไทยได้อย่างมีความสุข

สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการสื่อสาร และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ประกอบด้วย รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย อยู่อย่างพอเพียง ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ

1.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้ระบุว่า สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาที่มีเป้าหมายเพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัวและชุมชนให้ยั่งยืน สุขศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรม ด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยมและการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน พลศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือ ในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจอารมณ์สังคม สติปัญญา รวมทั้งสมรรถภาพ เพื่อสุขภาพและกีฬา สารที่เป็นกรอบเนื้อหาหรือขอบข่ายองค์ความรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษาประกอบด้วย 1. การเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์ 2. ชีวิตและครอบครัว 3. การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมกีฬาไทยและกีฬาสากล 4. การสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพและการป้องกันโรค 5. ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหวกิจกรรมทางกายการเล่นเกมกีฬา

ตัวชี้วัด 1. นำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเอง 2. เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและทีมได้อย่างละ 1 ชนิด 3. เปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน 4. เปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง 1. การนำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเองในการเล่นกีฬา 2. การเล่นกีฬาไทยกีฬาสากลตามชนิดกีฬาที่เลือก เช่น กรีฑา ประเภทลู่วิ่งและลาน บาสเกตบอล กระบี่ เทนนิส ตะกร้อลอดบ่วง ฟุตซอล วอลเลย์บอลและเทควันโด 3. ประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน 4. การนำประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬาปฏิบัติประจำ สม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชม ในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด 1. อธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและ สติปัญญาที่เกิดจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต 2. เข้าร่วมกิจกรรม การออกกำลังกายและเล่นกีฬาตามความถนัดและความสนใจพร้อมทั้งวิเคราะห์ความแตกต่าง ระหว่างบุคคลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง 3. มีวินัย ปฏิบัติตามกฎกติกาและข้อตกลงใน การเล่นกีฬาที่เลือก 4. วางแผนการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือกและนำไปใช้ในการ เล่นอย่างเหมาะสม 5. นำผลการปฏิบัติในการเล่นกีฬามาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง ด้วยความมุ่งมั่น

สาระการเรียนรู้แกนกลาง 1. สาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาที่เกิดจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอจน เป็นวิถีชีวิตและการสร้างสุขภาพที่ดีโดยการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ 2. การออกกำลังกายและเล่นกีฬาไทย กีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและประเภททีม การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการร่วมกิจกรรม การออกกำลังกายและเล่นกีฬา 3. การเล่นกีฬาตามกฎกติกาและข้อตกลง 4. รูปแบบกลวิธี ในการรุก การป้องกันในการเล่นกีฬาเป็นทีมประโยชน์ของการเล่นและการทำงานเป็นทีม หลักการให้ความร่วมมือในการเล่นการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีม 5. การพัฒนาวิธีเล่น กีฬาให้เหมาะสมกับตนเอง (การเลือกวิธีเล่น การแก้ไขข้อบกพร่อง การเพิ่มทักษะ) การสร้าง แรงจูงใจและการสร้างความมุ่งมั่นในการเล่นและแข่งขันกีฬา

2. แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา

2.1 การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

บุชเชอร์ (दनัย ดวณูเมศร์, 2553, น. 60; อ้างอิงจาก Bucher, 1975) ให้ความหมายว่า พลศึกษาเป็นการศึกษาแขนงหนึ่งในกระบวนการศึกษาทั้งหมดซึ่งมีจุดมุ่งหมาย ที่จะทำให้เกิดการพัฒนาการทางกาย จิตใจอารมณ์และสังคม โดยใช้กิจกรรมต่างๆ ที่เลือกแล้ว เป็นสื่อให้บรรลุถึงจุดหมายที่วางไว้

กอง วิสุทธารมณ (2523) ได้ให้ความหมายของพลศึกษาว่า พลศึกษาเป็น กระบวนการฝึกฝนของทางร่างกายให้มีสมรรถภาพดีขึ้นโดยใช้กิจกรรมของการเคลื่อนไหวเป็น เครื่องมือประกอบการพลศึกษา ช่วยส่งเสริมให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรงว่องไว ช่วยส่งเสริม

อบรมจิตใจให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย อดทน รู้แพ้รู้ชนะ มีจิตใจสูงส่งสร้างสรรค์ความสามัคคีและมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การปฏิบัติกิจกรรมทางด้านพลศึกษาหรือกีฬาเป็นสื่อในการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในทุกๆ ด้านทั้งในด้านสมรรถภาพทางกาย ด้านทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย ด้านความรู้ความเข้าใจในการออกกำลังกาย ด้านคุณธรรม การมีน้ำใจนักกีฬาและด้านเจตคติที่ดีในการออกกำลังกายโดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาหรือกีฬาต่างๆ ด้วยตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าพลศึกษา คือ การจัดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวทางร่างกายเป็นสื่อในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา รวมทั้งได้ปลูกฝังคุณธรรม ได้แก่ การรู้จักแพ้ รู้จักชนะ และรู้จักอภัย ความยุติธรรม ความมีระเบียบวินัย ความมีน้ำใจนักกีฬา ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษา

2.2 จุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

ฟอง เกิดแก้ว (2547) กล่าวว่า การสอนพลศึกษานั้นมีจุดมุ่งหมาย ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้มีสุขภาพและสมรรถภาพทางกายที่ดีขึ้น การสอนพลศึกษาจึงมีบทบาทในการเสริมสร้างสมรรถภาพทางร่างกาย ที่เป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างความสำเร็จต่อการดำรงชีวิตและการประกอบกิจการต่างๆ
2. เพื่อให้มีทักษะและนำทักษะนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ โดยจากการเรียนการสอนพลศึกษาการจัดกิจกรรมต่างๆ ทางร่างกาย จึงเป็นการสร้างทักษะให้นักเรียน ซึ่งวิธีการสอนที่ดีต้องทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะได้รวดเร็วและมีความถูกต้องทั้งในห้องเรียนและปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
3. ให้มีความรู้ความเข้าใจในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านคุณค่าและประโยชน์ของวิชาพลศึกษา ความเป็นมาของกีฬา กฎกติกา มารยาทในการเล่นกีฬา วิธีการเล่น ความปลอดภัย ประโยชน์และการสร้างทัศนคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา
4. เพื่อให้มีคุณลักษณะประจำตัว ได้แก่ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสามัคคี มีระเบียบวินัย มีมารยาทในการเล่นกีฬา เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีที่เกิดจากกิจกรรมทางพลศึกษา
5. เพื่อให้มีนิสัยที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อสังคม โดยทั่วไปแล้ววิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่ต้องอาศัยการปฏิบัติเป็นหลักเพื่อให้ผู้เรียนมีสุขภาพดี มีความรู้และทักษะดี

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนการสอนพลศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามหลักการและปรัชญาของการพลศึกษาคือการสอนที่เน้นปฏิบัติจริงด้วยตนเองเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ อย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งมีกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ

1. กระบวนการสร้างความพร้อมทางด้านร่างกายและจิตใจเป็นกระบวนการเตรียมร่างกายและจิตใจของผู้เรียนก่อนที่จะเริ่มเรียนพลศึกษา ซึ่งมีความสำคัญและความจำเป็นในการเรียนพลศึกษาเป็นอันมาก เนื่องจากกระบวนการสร้างความพร้อมทางร่างกายและจิตใจเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความตื่นตัวพร้อมที่จะเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความปลอดภัยและทำให้ระบบอวัยวะของร่างกายได้รับการกระตุ้นให้ตื่นตัวและพร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้โดยไม่เกิดการบาดเจ็บ

2. กระบวนการสร้างความเข้าใจและความสามารถในการปฏิบัติคือกระบวนการที่ครูช่วยให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจและเห็นความสำคัญในสิ่งที่ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของกีฬาหรือกิจกรรมที่จะสอน รวมทั้งกำหนดกฎกติกาการเล่นหรือข้อตกลงอื่นๆ ที่จะช่วยให้การเล่นกีฬาบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

3. กระบวนการปฏิบัติจริงเพื่อความสนุกสนานเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนพลศึกษาที่จะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาใช้ในสภาพจริงทำให้ผู้เรียนได้เกิดเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และได้พัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ตามที่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

4. กระบวนการสรุปประเมินผลและสรุปปฏิบัติ เป็นกระบวนการสุดท้ายของการเรียนการสอนพลศึกษาเพราะเป็นการสรุปและประเมินผลของการเรียนการสอนที่ผ่านมา ผู้เรียนทราบเพื่อให้ผู้เรียนทราบของตนเองเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้นสิ่งที่ครูควรแจ้งให้ผู้เรียนทราบจะมีทั้งน้ำใจนักกีฬาและอื่นๆ ที่ควรส่งเสริมให้ดีขึ้น ผู้เรียนจะได้มีเวลาพักผ่อนก่อนที่จะทำความสะอาดร่างกายและเข้าเรียนวิชาอื่นๆ ต่อไป

การจัดการเรียนการสอนพลศึกษาเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมุ่งเน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพเป็นสำคัญ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องทักษะผสมผสานกับเรื่องของความรู้ คุณธรรมจริยธรรม ซึ่งผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนคือสามารถปฏิบัติได้จริงเป็นประจำสม่ำเสมอ จึงอาจกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้โดยการใช้ทักษะปฏิบัติที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญ การที่ให้ผู้เรียนศึกษาตนเองโดยการสังเกต การสาธิต ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติจนเกิดผลดีในการเรียนอย่างยิ่ง ขั้นตอนปฏิบัติ คือ 4 ขั้นตอน

1. สังเกตรับรู้ คือ การที่ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างที่หลากหลายจากสื่อ การสาธิต จนเกิดความรู้ ความเข้าใจและผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

2. ทำตามแบบ คือ การที่ผู้เรียนทำตามแบบอย่างหรือตัวอย่างตามขั้นตอน โดยลำดับจากง่ายไปหายาก

3. ทำเองโดยไม่มีแบบ คือ การให้ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเองโดยลำดับขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มต้นไปสู่ผลสำเร็จจากประสบการณ์ที่เคยเห็นได้ศึกษาด้วยตนเอง

4. ฝึกให้ชำนาญ คือ การที่ผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดความชำนาญหรือทำได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งอาจจะเป็นผลขึ้นเดิมหรือผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การสอนพลศึกษาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเพื่อเสริมสร้างความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกายและเกิดการเรียนรู้ทางสังคมจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่มโดยผ่านการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมทางกายเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ดังนั้นการเรียนการสอนพลศึกษาจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎระเบียบ กติกาและความมีน้ำใจนักกีฬาโดยจากการสังเกต การเลียนแบบที่เริ่มจากทักษะที่ง่ายไปหาทักษะที่ยากขึ้นและฝึกปฏิบัติจนเกิดเป็นความชำนาญปฏิบัติจนเป็นนิสัย

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

สลาบิน (Slavin, 1995) กล่าวถึง ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือว่าเป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียน เรียนเป็นกลุ่มเล็กสมาชิกในกลุ่มโดยทั่วไปมี 4 คนและมีความสามารถแตกต่างกัน เป็นผู้เรียนเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 2 คน และเรียนอ่อน 1 คน ผู้เรียนแต่ละคน ในกลุ่มเดียวกันในการเรียนหรือทำกิจกรรมต่างๆ สมาชิกกลุ่มจะได้รับรางวัลถ้ากลุ่มทำคะแนนถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้

กันเตอร์ เอลดิสและชวาบ (สุวิทย์ บึงบัว, 2553, น. 74; อ้างอิงจาก Gunter, Estes; & Schwab, 1990) กล่าวว่า การทำงานโดยการร่วมมืออาจจะเป็นทักษะทางสังคม ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ขึ้นเมื่อมีการร่วมมือกันในการทำงาน ในครอบครัวและในการทำงานอดิเรก ความสำคัญของการเรียนรู้ที่จะร่วมมือจะปรับสร้างประสบการณ์ในโรงเรียนกิจกรรมการเรียนแบบร่วมมือแต่โอกาสในการร่วมมืออย่างสัมพันธ์กันจะเกิดขึ้นได้ในงานการศึกษาของผู้เรียน

ทิสนา แชมมณี (2551, น. 98 - 105) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการที่เหมาะสมวิธีการหนึ่งตามแนวคิดของปรัชญาการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ที่นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้กับสมาชิกของกลุ่มได้เป็นอย่างดีเนื่องจากแต่ละคนจะมีวัยใกล้เคียงกันทำให้

สามารถสื่อสารกันได้อย่างดี ซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารกับครูการเรียนแบบร่วมมือร่วมกันจึงเริ่มต้นจากการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มมีสมาชิกในจำนวนที่พอเหมาะ 3-4 คน

จอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson ; & Johnson, 1987) กล่าวถึง ความหมายของการเรียนแบบร่วมมือว่าเป็นการเรียนที่จัดประสบการณ์ การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนเป็นกลุ่มประมาณ 3-5 คน โดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน เป็นต้นว่า เพศ เชื้อชาติ ความสามารถทางการเรียน ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รับผิดชอบการทำงานของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มร่วมกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียนแบ่งเป็นกลุ่มเล็กๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันและร่วมกันรับผิดชอบงานในกลุ่มที่ได้รับมอบหมายเพื่อให้เกิดเป็นความสำเร็จของกลุ่ม

3.2 แนวคิดทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิสนา แหมมณี ได้รวบรวมทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือไว้ว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนมี 3 ลักษณะคือ

1. ลักษณะของแข่งขันกันในกระบวนการศึกษาเรียนรู้ ผู้เรียนแต่ละคนจะต้องพยายามในการเรียนให้ได้ดีกว่าคนอื่นเพื่อให้ได้คะแนนที่ดีกว่าให้ได้รับการยกย่องหรือได้รับรางวัล คำชมเชย

2. ลักษณะต่างคนต่างเรียนเป็นลักษณะที่ทุกคนต้องรับผิดชอบดูแลตนเองให้เกิดการเรียนรู้ไม่มีการเกี่ยวข้องกับผู้อื่น

3. ลักษณะในร่วมมือกันหรือช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ คือ ต่างคนต่างก็รับผิดชอบในการเรียนรู้ในส่วนของตนเอง และช่วยเหลือสมาชิกคนอื่นด้วย

จอห์นสันและจอห์นสัน (สุภกิจ วิริยะกิจ, 2557, น. 25; อ้างอิงจาก Johnson; & Johnson, 1991, น. 31-37) ได้สรุปว่า Cooperative Learning มีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการดังนี้

1. ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในทางบวก (Positive Interdependent) คือ การที่สมาชิกในกลุ่มทำงานอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน การพึ่งพากันในทางบวกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การพึ่งพากันในเชิงผลลัพธ์ เป็นการพึ่งพากันในด้านการได้รับผลประโยชน์จากความสำเร็จร่วมกันในรูปแบบของผลงานโดยอาศัยการจัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดแรงจูงใจแก่ผู้เรียนและการพึ่งพาในเชิงวิธีการประกอบด้วย

1.1 การทำให้เกิดการพึ่งพาทรัพยากร คือ การที่บุคคลมีข้อมูลความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่องานแล้วนำข้อมูลมารวมกัน จึงทำให้เกิดความสำเร็จในงาน

1.2 ทำให้เกิดการพึ่งพาเชิงบทบาทของสมาชิก คือ การกำหนดบทบาทของบุคคลในกลุ่มทำให้เกิดการพึ่งพาเชิงภาระงาน คือ การแบ่งงานให้แก่แต่ละคนในกลุ่มที่มีทักษะเกี่ยวเนื่องกัน ถ้าสมาชิกทำงานไม่เสร็จจะทำให้คนอื่นไม่สามารถทำงานในต่อไปได้

2. การมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่ม (Face to Face Primitive Interdependence) คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนช่วยเหลือกัน มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดความรู้ การอธิบายภายในกลุ่มทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกัน ทำให้ได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการทำงานของตนเอง

3. ความรับผิดชอบของแต่ละบุคคล (Individual Accountability) คือ ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ต้องรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งรวมกันเป็นผลงานของกลุ่ม สมาชิกทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น และพร้อมที่จะได้รับการทดสอบเป็นรายบุคคล

4. การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย (Interpersonal and Small Group Skills) คือ การมีทักษะทางสังคม เพื่อให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความเป็นผู้นำ สามารถสร้างความไว้วางใจ รู้จักตัดสินใจ มีการติดต่อสื่อสารและสามารถแก้ไขปัญหาในการทำงานร่วมกันให้ประสบผลสำเร็จ

5. กระบวนการทำงานของกลุ่ม (Group Processing) คือ กระบวนการในการเรียนรู้ของกลุ่มโดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุดมีความร่วมมือทั้งด้านความคิดการทำงานและความรับผิดชอบร่วมกันจนสามารถบรรลุเป้าหมายได้ มีการเข้าใจในเป้าหมายการทำงานร่วมกัน มีการประเมินวิธีการทำงานของกลุ่ม พฤติกรรมของสมาชิก โดยเน้นการประเมินคะแนนของแต่ละบุคคลเพื่อตัดสินความสำเร็จของกลุ่ม

คาแกนและคาแกน (Kagan ; & Kagan, 1994) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมมือใจและเสนอแนวคิดหลักในการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมมือใจอย่างมีประสิทธิภาพไว้ 6 ประการ

1. Team's หมายถึง การจัดกลุ่มเด็กที่จะทำงานร่วมกันซึ่งกลุ่มเด็กที่จะเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพควรเป็นดังนี้ มีสมาชิกกลุ่มละ 4 คน ประกอบด้วยเด็กที่มีผลการเรียนสูงปานกลาง ค่อนข้างต่ำและต่ำของชายและหญิงเท่าๆ กันในบางครั้งอาจจะจัดกลุ่มด้วยวิธีการอื่น

เช่น การศึกษาเรื่องที่เฉพาะดังเช่น การทำโครงการวิทยาศาสตร์ควรจัดเด็กที่มีความสนใจเหมือนกัน

2. Will หมายถึง ความมุ่งมั่นและอุดมการณ์ของเด็กที่จะร่วมกันทำงาน จะต้องมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน สิ่งเหล่านี้สร้างให้เกิดขึ้นและให้คงไว้โดยให้ทำกิจกรรมที่ไม่ใช่วิชาการหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิชาการ เช่น การให้คำมั่นสัญญาการเล่นเกมต่างๆ

3. Management หมายถึง การจัดการเพื่อให้กลุ่มทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการจัดการของครูและการจัดการของนักเรียนภายในกลุ่มครูจะต้องมีการจัดการที่ดีเพื่อให้การทำงานกลุ่มประสบความสำเร็จ

4. Social Skills พัฒนาให้เด็กมีทักษะในการทำงานร่วมกัน มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน รับฟังความคิดเห็น ให้ความช่วยเหลือและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน

5. PIES (Four Basic Principles) เป็นหลักการพื้นฐานของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ได้แก่

P (Positive Interdependence) นักเรียนต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกันโดยมีแนวคิดว่ามีประโยชน์จากเพื่อน เพื่อนก็ได้ประโยชน์จากเราความสำเร็จของกลุ่มคือความสำเร็จของแต่ละคน

I (Individual Accountability) เป็นการยอมรับว่าแต่ละคนในกลุ่มต่างก็มีความสามารถเฉพาะตัวและมีส่วนในการทำงานให้งานกลุ่มสำเร็จ

E (Equal Participation) ทุกคนในกลุ่มต้องให้ความร่วมมือและมีบทบาทเท่าเทียมกัน

S (Simultaneous Interaction) ทุกคนในกลุ่มต้องมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันอย่างต่อเนื่อง

6. Structure หมายถึง รูปแบบกิจกรรมในการทำงานกลุ่ม ซึ่งมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะศึกษา

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเป็นการจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มมีการให้งาน ซึ่งแต่ละกลุ่มจะต้องใช้ความสามารถของแต่ละบุคคล เพื่อทำให้กลุ่มของตนเองประสบผลสำเร็จบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนมีหลายวิธีการจะเลือกการสอนวิธีใดวิธีหนึ่งต้องคำนึงถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้เป็นหลักและเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสม ทำให้ผู้เรียนมีการช่วยเหลือกัน

การเรียนรู้และกระตุ้นกันในช่วงเรียน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มในลักษณะของทีม เกิดการเรียนรู้ขึ้นมีความสุขสนุกสนานและน่าสนใจในการเรียนมากกว่าการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามปกติ

3.3 ลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ทิตินา แคมมณี (2551, น. 98-105) เมื่อเริ่มการเรียนรู้ นักเรียนจะต้องฝึกตัวเองให้มีความสามารถเพียงพอที่จะทำกิจกรรมกลุ่มได้ นอกจากนี้ยังต้องยอมรับเงื่อนไขต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกของกลุ่ม
2. สมาชิกของกลุ่มจะต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆทั้งด้านปฏิบัติและมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย
3. การเรียนการสอนและกิจกรรมต่างๆ มีเป้าหมายหลักเพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสเรียนรู้ตามความสามารถของตนเองโดยอาศัยความช่วยเหลือจากในกลุ่ม
4. ต้องเตรียมพร้อมสมาชิกของกลุ่มให้มีทักษะการทำงานภายในกลุ่มอย่างเพียงพอที่จะทำให้กิจกรรมของกลุ่มประสบความสำเร็จได้
5. ใช้ข้อมูลจากการทำกิจกรรมที่ผ่านมาแล้วหรือความรู้เดิมเป็นจุดเริ่มต้นของกิจกรรมกลุ่มในแต่ละครั้งพร้อมกับใช้ข้อมูลเพิ่มเติมจากสมาชิกของกลุ่มร่วมมือกันเพื่อให้กลุ่มได้มีโอกาสใช้ข้อมูลอย่างเต็มที่ ทั้งนี้ข้อมูลอาจได้มาจากการศึกษาเอกสารหรือผลการทดลองก็ได้ในกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกันในกลุ่มนั้นนอกจากจะกำหนดเงื่อนไขให้สมาชิกของกลุ่มต้องยอมรับแล้วสมาชิกของกลุ่มยังต้องฝึกทักษะในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันดังนี้

1. สมาชิกของกลุ่มแต่ละคนจะต้องมีโอกาสได้ขยายความคิดของตนเองเพิ่มเติมโดยใช้ข้อมูลที่มีอยู่ในขณะที่เรียนรู้เรื่องดังกล่าว
2. ควบคุมและชี้แนะทิศทางในการดำเนินกิจกรรมให้แก่กลุ่มได้ตามความจำเป็นและเหมาะสม
3. มีเป้าหมายที่จะพูดให้ชัดเจนว่าควรพูดสิ่งใดจึงจะทำให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปอย่างราบรื่น
4. สรุปข้อมูลที่ศึกษามาแล้วและเกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษาแล้วนำมาใช้อภิปราย
5. ทุกคนในกลุ่มมีส่วนกระตุ้นให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมของกลุ่มอย่างทั่วถึง

6. ช่วยเหลือหรือชี้แจงในกรณีที่สมาชิกของกลุ่มเสนอข้อมูลที่ไม่ชัดเจนหรือคลาดเคลื่อน

7. มีการให้การยอมรับและสนับสนุนสมาชิกของกลุ่ม

8. หาข้อสรุปหรือเกณฑ์ในการตัดสินใจจากกลุ่มโดยไม่มีความลำเอียง

3.4 เทคนิคที่ใช้ในการเรียนแบบร่วมมือ

ประเภทของการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ แบ่งประเภทของการเรียนแบบร่วมมือร่วมใจนั้นขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่งในที่นี้จะแบ่งโดยใช้ช่วงเวลาในการดำเนินกิจกรรมเป็นเกณฑ์ ซึ่งสามารถแบ่งการเรียนแบบร่วมมือร่วมใจได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. เทคนิคการเรียนแบบร่วมมือร่วมใจที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดคาบเรียนหรือตั้งแต่ 1 คาบเรียนขึ้นไป เทคนิคเหล่านี้มีลักษณะการจัดกิจกรรมแตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องเลือกใช้ให้ตรงกับเป้าหมายที่ต้องการ เทคนิคที่นิยมใช้ในปัจจุบันมีดังนี้

1.1 เทคนิคการแบ่งกลุ่มแบบกลุ่มสัมฤทธิ์ (Student Teams Achievement Divisions หรือ STAD) โดยจัดสมาชิกในกลุ่มที่มีความสามารถต่างกันแบ่งออกเป็นเก่ง ปานกลาง และอ่อน ผู้สอนกำหนดบทเรียนและการทำงานของกลุ่มจากนั้นให้ทำงานกลุ่มตามที่กำหนดโดยผู้เรียนในกลุ่มช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เรียนเก่งช่วยเหลือและตรวจความถูกต้องของงานก่อนส่งผู้สอน คะแนนสอบของทุกคนจะนำมารวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม ผู้สอนจัดลำดับคะแนนของกลุ่มและปิดประกาศให้ทุกคนทราบ

1.2 เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (Teams – Game Tournament หรือ TGT) เป็นเทคนิคแบบเดียวกับ STAD แต่ไม่มีการสอบในทุกสัปดาห์ แต่ละทีมที่มีความสามารถเท่ากันจะแข่งขันตอบปัญหาและมีการเปลี่ยนกลุ่มโดยพิจารณาจากความสามารถของแต่ละบุคคลตามคะแนนของกลุ่มจากการเข้าร่วมแข่งขันของสมาชิกแล้วจัดให้มีการให้รางวัลกับกลุ่มที่ได้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.3 เทคนิคการจัดกลุ่มช่วยรายบุคคล (Teams Assisted Individualization หรือ TAI) จัดให้มีสมาชิกของกลุ่ม 4 คน มีระดับความรู้แตกต่างกันใช้สำหรับระดับประถมศึกษาปีที่ 3-6 ผู้สอนให้ผู้เรียนที่มีความรู้ระดับเดียวกันของแต่ละกลุ่มมาสอนความยากง่ายของเนื้อหาวิชาที่สอนแตกต่างกันผู้เรียนกลับไปยังกลุ่มของตนและต่างคนต่างทำงานที่ได้รับมอบหมายแต่ช่วยเหลือซึ่งกันและกันทุกคนสอบข้อสอบโดยไม่มีการช่วยเหลือกันมีการให้รางวัลทีมที่ทำคะแนนได้ดีกว่าเดิม

1.4 เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน (Learning Together) สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 ทำการสอนทั้งชั้นผู้เรียนแต่ละคนทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย คะแนนของแต่ละกลุ่มพิจารณาจากผลงานของกลุ่ม

1.5 เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม (Group Investigation) สมาชิกในกลุ่มจะมี 2-6 คน แต่ละกลุ่มเลือกหัวเรื่องที่ต้องการศึกษาค้นคว้าสมาชิกในกลุ่มแบ่งงานกันทั้งกลุ่มมีการวางแผนการดำเนินงานตามแผน การวิเคราะห์และสังเคราะห์งานที่ทำการนำเสนอผลงานหรือรายงานต่อหน้าชั้นจะมีการให้รางวัลหรือคะแนนเป็นกลุ่ม

1.6 เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกลุ่ม (Co-op Co-op) ผู้เรียนช่วยกันอภิปรายหัวข้อที่จะศึกษามีการแบ่งหัวข้อใหญ่เป็นหัวข้อย่อยแล้วจัดผู้เรียนเข้ากลุ่มตามความสามารถที่ต่างกัน แต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อที่จะศึกษาตามความสนใจ กลุ่มแบ่งหัวข้อย่อยเป็นหัวข้อเล็กเพื่อผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มเลือกไปศึกษาและมีการกำหนดบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนภายในกลุ่มแล้วผู้เรียนศึกษาเรื่องที่ตนเลือกและนำเสนอต่อกลุ่ม กลุ่มรวบรวมหัวข้อต่างๆ จากผู้เรียนทุกคนในกลุ่ม แล้วรายงานผลงานต่อชั้นแล้วมีการประเมินผลงานของกลุ่ม

2. เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจจะใช้ในการจัดการเรียนการสอนในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ของแต่ละคาบคือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน โดยมีการสอดแทรกในขั้นตอนของการสอนโดยมีลักษณะที่สำคัญคือ เป็นวิธีที่ใช้เวลาช่วงสั้นประมาณ 5-10 นาที จนถึง 1 คาบเรียน ได้ออกแบบเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ ดังนี้

2.1 การพูดเป็นคู่ (Rally Robin) เป็นเทคนิคที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพูดและตอบแสดงความคิดเห็นเป็นคู่ๆ ให้สมาชิกที่เป็นคู่ได้พูดกันโดยไม่มีอุปสรรค ตัวอย่างเช่นกลุ่มมีสมาชิก 4 คน แบ่งเป็น 2 คู่ คู่หนึ่งประกอบด้วยสมาชิกคนที่ 1 และคนที่ 2 แต่ละคู่จะพูดพร้อมๆ กันไป โดย 1 พูด 2 ฟัง จากนั้น 2 พูด 1 ฟัง ต่อมา 1 พูด 2 ฟัง เป็นต้น

2.2 การพูดรอบวง (Round Robin) เป็นเทคนิคที่สมาชิกของกลุ่มจะต้องผลัดกันพูด ตอบ เล่า อธิบายโดยไม่ใช้การเขียน การวาดและเป็นการพูดที่ผลัดกันทีละคนตามเวลาที่กำหนดจนครบ 4 คน

2.3 คิดเดี่ยว – คิดคู่ – ร่วมกันคิด (Think – Pair – Share) เป็นเทคนิคโดยเริ่มจากปัญหาหรือโจทย์คำถาม โดยสมาชิกแต่ละคนจะคิดหาคำตอบด้วยตัวเองก่อนแล้วจึงนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนเป็นคู่ จากนั้นจึงนำคำตอบของตนและของเพื่อนที่เป็นคู่ไปเล่าให้เพื่อนในห้องฟัง

2.4 อภิปรายเป็นทีม (Team Discussion) เป็นเทคนิคที่เมื่อผู้สอนตั้งคำถามแล้วให้สมาชิกของกลุ่มต่างๆ คนร่วมกันแสดงความคิด พูดและอภิปรายพร้อมกัน

2.5 ทำเป็นกลุ่ม – ทำเป็นคู่ – ทำคนเดียว (Team – Pair – Solo) เป็นเทคนิคที่ผู้สอนกำหนดปัญหาหรือโจทย์หรืองานให้ทำแล้วสมาชิกในกลุ่มจะทำงานร่วมกันจนงานสำเร็จแล้วถึงขั้นสุดท้ายให้สมาชิกแต่ละคนทำงานคนเดียวจนสำเร็จ

2.6 การเรียงแถว (Line – Ups) เป็นเทคนิคที่ให้ผู้เรียนยืนเป็นแถวตามลำดับที่ผู้สอนกำหนดไว้

2.7 การพูดเป็นคู่ตามเวลาที่กำหนด (Time – Pair – Share) เป็นเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่สมาชิกจับคู่ สมาชิกคนที่ 1 พูดในเวลาที่กำหนดเพื่อตอบโจทย์หรือปัญหาที่กำหนด สมาชิกคนที่ 2 ฟัง จากนั้นสมาชิกคนที่ 2 พูด คนที่ 1 ฟัง การพูดใช้เวลาเท่ากับครั้งแรก

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนรู้แบ่งด้วยช่วงเวลาในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งกระบวนการจัดกิจกรรมมีความแตกต่างกันโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการเรียนรู้และช่วยเหลือกัน สมาชิกในกลุ่มมีโอกาสเรียนรู้ตามความสามารถของตนเองโดยอาศัยความช่วยเหลือจากเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งมีการจัดการเรียนรู้ด้วยกันหลายรูปแบบ เช่น การแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม การเรียนรู้ร่วมกัน เป็นต้น ซึ่งในการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถนะที่สำคัญในการสื่อสารกัน การสร้างสัมพันธภาพในการทำงานร่วมกัน มีความสามารถในการคิด แก้ไขปัญหาร่วมกันและมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

3.5 การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

วัชรรา เล่าเรียนดี (2548, น.15) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิคทีมเกมแข่งขัน หรือ TGT จะมีการดำเนินการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนเช่นเดียวกันกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมืออื่นๆ กล่าวคือ ครูต้องดำเนินการสอนในสาระความรู้หรือทักษะต่างๆ ให้นักเรียนทั้งชั้นก่อนจนแน่ใจว่านักเรียนทุกคนรู้และเข้าใจในสาระความรู้นั้นหรือรู้และเข้าใจแนวทางการปฏิบัติพอสมควรก่อนแล้วจึงจัดกลุ่มให้นักเรียนร่วมมือกันเรียนรู้ตามใบงานหรือใบกิจกรรมที่เตรียมไว้ล่วงหน้าในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ หรือแต่ละชั่วโมงสอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนในกลุ่มได้ร่วมมือกันศึกษาและทำแบบฝึกหัด คนเก่งคอยช่วยเหลือและแนะนำอธิบายให้เพื่อนสมาชิกที่เรียนด้อยกว่าภายในกลุ่มสมาชิกที่เรียนอ่อนกว่าจะต้องยอมรับ รวมทั้งพยายามถามและตอบร่วมเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจนรู้และเข้าใจในสาระ

เหล่านี้น้อย่างแท้จริงที่สำคัญสมาชิกกลุ่มทุกคนต้องรู้ยอมรับผลงานและผลการเรียนรู้จากการทดสอบคือผลงานที่ทุกคนมีส่วนร่วมรับผิดชอบและเป็นผลงานหรือผลปฏิบัติของกลุ่ม

สลาวิน (Slavin 1995, น. 84-93) กล่าวว่า การเรียนแบบร่วมมือประเภทการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม Teams - Games Tournament หรือ TGT คือ เทคนิควิธีเรียนแบบร่วมมือเป็นวิธีหนึ่งที่เกิดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยจัดนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน สมาชิกภายในกลุ่มจะร่วมกันศึกษาค้นคว้า นักเรียนจะบรรลุเป้าหมายเมื่อสมาชิกในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมีการช่วยเหลือ สนับสนุน กระตุ้น และส่งเสริมการทำงานเพื่อให้เข้าใจบทเรียนหรืองานที่ได้รับมอบหมายโดยนักเรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกันของแต่ละกลุ่มเข้าแข่งขันตามกลุ่มความสามารถเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันแต่ละครั้งนักเรียนจะกลับเข้าสู่กลุ่มเดิมแล้วนำคะแนนของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนกลุ่มกลุ่มใดทำคะแนนได้สูงถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับรางวัล

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมจะแบ่งสมาชิกเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน สมาชิกในกลุ่มจะต้องมีการวางแผนร่วมกันมีการกำหนดหน้าที่ของแต่ละคนในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ ร่วมกันสังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิกเพื่อเตรียมแข่งขันสมาชิกจะช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในลักษณะของการแข่งขันโดยใช้กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีการพึ่งพาอาศัยกัน มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อไปสู่เป้าหมายที่กำหนด

องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT)

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2552, น. 164) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม ไว้ว่า 1. การเสนอเนื้อหาหรือบทเรียนใหม่ ในลักษณะของการบรรยายอภิปรายหรือการใช้สื่อประกอบการเรียน ซึ่งผู้สอนจะเน้นให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหาสาระซึ่งทำให้ทีมประสบผลสำเร็จในการแข่งขัน 2. การจัดทีมผู้เรียนให้คละกันทั้งเพศและความสามารถ ทีมมีหน้าที่ในการเตรียมตัวสมาชิกให้พร้อมเพื่อการเล่นเกมนศึกษาเนื้อหาโดยมีแบบฝึกหัดช่วยและผู้เรียนจะผลัดกันถามคำถามในแบบฝึกหัด จุดเน้นของเทคนิค TGT คือ ทำให้ดีที่สุดเพื่อทีมจะช่วยเหลือให้กำลังใจเพื่อนร่วมทีมให้มากที่สุด 3. เกมเป็นเกมตอบคำถามง่ายๆ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่ผู้เรียนเรียนรู้ในการเล่นเกมน ผู้เรียนที่เป็นตัวแทนจากทีมแต่ละทีมจะมาเป็นผู้แข่งขัน 4. การแข่งขัน จัดขึ้นปลายสัปดาห์หรือท้ายบทเรียนก็ได้ ซึ่งจะเป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้วและผ่านการเตรียมความพร้อมจากกลุ่มมาแล้วการจัดโต๊ะ

แข่งขันจะมีหลายโต๊ะแต่ละโต๊ะจะมีตัวแทนของทีมแต่ละทีมมาร่วมแข่งขันทุกโต๊ะการแข่งขันควรเริ่มดำเนินการพร้อมกัน แข่งขันเสร็จแล้วจัดลำดับผลการแข่งขันแต่ละโต๊ะนำไปเทียบหาค่าคะแนน โบนัส 5. การยอมรับความสำเร็จของทีม มีการนำคะแนนโบนัสของสมาชิกแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนของทีมและหาค่าเฉลี่ยทีมที่มีคะแนนสูงสุดจะได้รับการยอมรับให้เป็นทีมชนะเลิศกับรองลงมาควรมีการประกาศผลและเผยแพร่สู่สาธารณะ รวมทั้งการมอบรางวัลยกย่องชมเชย

วิชา เล่าเรียนดี (2548, น.15) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้ว่า 1. การสอนเนื้อหาครูต้องดำเนินการสอนในสาระความรู้หรือทักษะต่างๆ ให้นักเรียนทั้งชั้นก่อนจนแน่ใจว่านักเรียนทุกคนรู้และเข้าใจสาระความรู้นั้นหรือรู้และเข้าใจแนวทางการปฏิบัติพอสมควรก่อนที่จะให้นักเรียนจัดกลุ่ม 2. การจัดกิจกรรมกลุ่ม ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนร่วมมือกันเรียนรู้ตามใบงานหรือใบกิจกรรมที่เตรียมไว้ล่วงหน้าในแต่ละหน่วยการเรียนรู้หรือแต่ละชั่วโมงสอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนในกลุ่มได้ร่วมกันศึกษาและทำแบบฝึกหัด คนเก่งคอยช่วยเหลือแนะนำ อธิบายให้เพื่อนสมาชิกที่เรียนด้อยกว่าภายในกลุ่ม สมาชิกที่เรียนอ่อนกว่าจะต้องยอมรับรวมทั้งพยายามถามและตอบ ร่วมเรียนรู้และฝึกปฏิบัติจนรู้และเข้าใจในสาระเหล่านั้นอย่างแท้จริงที่สำคัญสมาชิกกลุ่มทุกคนต้องรู้ยอมรับว่าผลงานและผลการเรียนรู้จากการทดสอบคือผลงานที่ทุกคนมีส่วนร่วมรับผิดชอบและเป็นผลการปฏิบัติของกลุ่ม 3. การแข่งขัน นักเรียนแต่ละกลุ่มจะแข่งขันกันตอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนโดยครูจะเตรียมคำถามให้นักเรียนตอบโดยอาจจะสร้างข้อคำถามให้มี 3 ระดับ คือ คำถามสำหรับเด็กเรียนเก่ง เด็กเรียนปานกลางและเด็กเรียนอ่อน เป็นต้น หรืออาจจะเป็นข้อคำถามคละกันทั้งยากและง่ายให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามเหล่านั้น คำถามอาจจะเหมือนกันก็ได้ โดยให้เหมาะสมกับระดับความพร้อมของนักเรียนพร้อมกับจำแนกเวลาในการทำแบบฝึกหัดเพื่อการแข่งขันในแต่ละครั้งก็ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการเรียนแบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมนั้น มีการเสนอเนื้อหาที่มีการจัดทีมคือแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย ซึ่งสมาชิกในกลุ่มมีความสามารถที่แตกต่างกันมีการฝึกปฏิบัติกิจกรรมและมีการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมโดยสมาชิกในกลุ่มทุกคนต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองเพราะความสำเร็จของสมาชิกทุกคนคือความสำเร็จของกลุ่ม ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันคอยช่วยเหลือกันในกลุ่มสมาชิกจะทำให้กำลังใจกันและกระตุ้นกันเพื่อให้ประสบผลสำเร็จทางการเรียนร่วมกัน

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม

ทศนา แหมมณี (2551, น. 268) ได้อธิบายขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ไว้ว่า 1) จัดผู้เรียนลดความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยเรียกกลุ่มนี้ว่ากลุ่มบ้าน 2) สมาชิกในกลุ่มบ้านจะได้รับเนื้อหาสำหรับศึกษาเนื้อหาสาระร่วมกัน 3) สมาชิกในกลุ่มบ้านแยกย้ายเป็นตัวแทนกลุ่มไปแข่งขันกับกลุ่มอื่น โดยจัดกลุ่มการแข่งขันตามความสามารถ คือ เก่ง แต่ละกลุ่มไปรวมกัน คนอ่อนก็ไปรวมกับคนอ่อนของกลุ่มอื่น กลุ่มที่รวมกันนี้เรียกว่ากลุ่มแข่งขัน

วัฒนาพร กระจับทุกซ์ (2542, น. 37) ได้อธิบายขั้นตอนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ไว้ว่า 1) ครูสอนด้วยสื่อที่น่าสนใจหรืออธิบายร่วมกันทั้งห้อง 2) แบ่งกลุ่มนักเรียนโดยลดความสามารถและเพศแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน เรียกว่า HomeGroup ทำการศึกษาทบทวนเนื้อหาที่ครูสอน สมาชิกที่มีความสามารถสูงกว่าจะช่วยเหลือสมาชิกที่มีความสามารถต่ำกว่า เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแข่งขัน 3) จัดการแข่งขันโดยมีตัวแทนของแต่ละกลุ่มที่มีความสามารถใกล้เคียงกันมาแข่งขัน โดยกำหนดคำถามที่ใช้ในการแข่งขันเกี่ยวกับเนื้อหาที่เรียนมาแล้วและมีการฝึกฝนเตรียมพร้อมในกลุ่ม ทุกกลุ่มจะเริ่มแข่งขันพร้อมกัน 4) การให้คะแนนการแข่งขัน โดยจัดลำดับคะแนนในแต่ละกลุ่มความสามารถ แล้วนำคะแนนการแข่งขันรวมกันเป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มที่ได้คะแนนรวมสูงสุดจะได้รับรางวัล

วัชรวิภา เล่าเรียนดี (2548, น. 16) ได้อธิบายขั้นตอนการสอนโดยใช้เทคนิค TGT ไว้ว่า 1) ครูสอนบทเรียนใช้เวลา 1-2 ครั้ง/ชั่วโมง 2) การทำกิจกรรมกลุ่ม ร่วมกันศึกษาและฝึกปฏิบัติตามใบงานใช้เวลา 1-2 ครั้ง/ชั่วโมง 3) การแข่งขันตอบปัญหาระหว่างกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ที่จัดขึ้นใหม่ใช้เวลา 1 ชั่วโมง ตามจำนวนของนักเรียน 4) การให้รางวัลได้จากคะแนนพัฒนาของกลุ่มรวมกันละหาค่าเฉลี่ย

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมนั้น ผู้วิจัยสนใจที่จะใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามความสามารถของแต่ละบุคคลบนพื้นฐานของการช่วยเหลือซึ่งกันและกันและการทำงานร่วมกันเป็นทีมสามารถนำมาพัฒนาขั้นตอนการสอนซึ่งประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม ครูจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่เรื่องที่จะสอน โดยการใช้เกมในการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2) ขั้นสอน ครูอธิบายและสาธิตทักษะที่ผู้เรียนจะต้องฝึกปฏิบัติกำหนดกฎ กติการ่วมกันในการฝึกปฏิบัติ 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มโดยคณะนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน ประกอบด้วยเด็กกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้านเพื่อให้ผู้เรียน

ฝึกปฏิบัติทักษะร่วมกันในกลุ่มของตนเอง ในระหว่างฝึกปฏิบัติเด็กเก่งจะคอยช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มและสมาชิกในกลุ่มจะคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม 4) ชี้แจงไปใช้ ครูให้ผู้เรียนที่มีความสามารถเท่าเทียมกัน คือเด็กกลุ่มเก่งของแต่ละทีมแข่งขันกัน เด็กกลุ่มปานกลางแต่ละทีมแข่งขันกัน และเด็กกลุ่มอ่อนแต่ละทีมแข่งขันกัน โดยครูเป็นผู้กำหนด เกมและกติกาการแข่งขันในครั้งนี้ เมื่อแข่งขันเสร็จให้ผู้เรียนกลับกลุ่มของตัวเองแล้วนำคะแนนที่ได้ของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของทีม ทีมไหนคะแนนมากที่สุดจะเป็นฝ่ายชนะ 5) ชี้สรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและมอบรางวัลทีมที่ได้คะแนนสูงสุด

4. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล

ลักษณะของการเล่นวอลเลย์บอล

กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่เล่นเป็นทีมบนสนามที่แบ่งแดนด้วยตาข่ายลักษณะการเล่นอาจแตกต่างกันได้ตามสภาพที่จำเป็นเพื่อให้ทุกคนเล่นกันได้อย่างแพร่หลาย จุดมุ่งหมายของการแข่งขันก็คือการส่งลูกข้ามตาข่ายให้ตกลงพื้นในแดนของทีมตรงข้ามและป้องกันไม่ให้ทีมตรงข้ามตาข่ายมาตกบนพื้นในแดนของตนเองแต่ละทีมจะถูกลูกได้ไม่เกิน 3 ครั้ง ในการส่งลูกบอลไปยังแดนของทีมตรงข้าม (ยกเว้นการลูกบอลในการเล่นลูกสกัดกัน) การเล่นเริ่มต้นเมื่อทำการเสิร์ฟลูกบอลโดยผู้เสิร์ฟจะส่งลูกข้ามตาข่ายไปยังทีมตรงข้ามการเล่นจะดำเนินไปจนกว่าลูกบอลตกลงพื้นในเขตสนามหรือนอกเขตสนามหรือทีมไม่สามารถส่งลูกบอลกลับไปยังทีมตรงข้ามได้อย่างถูกต้องตามกติกากำหนดไว้ การเล่นวอลเลย์บอลทีมที่ทำการเสิร์ฟเท่านั้นที่จะได้คะแนน ยกเว้นในเซตตัดสิน เมื่อฝ่ายรับลูกเสิร์ฟชนะการเล่นลูกจะได้รับสิทธิการเสิร์ฟจะได้คะแนนด้วยในเซตตัดสิน และผู้เล่นต้องหมุนเวียนตามเข็มนาฬิกาไป 1 ตำแหน่ง การเล่นวอลเลย์บอลทีมที่ชนะการเล่นลูกจะได้คะแนน ใช้ระบบ Rally Point System เมื่อฝ่ายรับลูกเสิร์ฟชนะการเล่นลูกจะได้คะแนนได้รับสิทธิการเสิร์ฟและการเล่นต้องหมุนเวียนตามเข็มนาฬิกาไปถือว่าเป็นการหมุน 1 ตำแหน่ง

ทักษะพื้นฐานที่ดีในการกีฬาวอลเลย์บอลควรมีทักษะดังต่อไปนี้

1. การเล่นลูกมีอล่าง เป็นทักษะการรับลูกวอลเลย์บอลที่มาจากการเสิร์ฟการรับลูกวอลเลย์บอลที่มาจากการเล่น โดยทั่วไปเป็นการใช้แขนท่อนล่างของมือทั้งสองข้างบังคับลูกบอลไปยังตำแหน่งหรือทิศทางที่ต้องการ
2. การเล่นลูกมีบน เป็นการใช้นิ้วมือส่งลูกวอลเลย์บอลขึ้นไปยังระดับสูงเหนือศีรษะโดยส่วนใหญ่มุ่งหมายหลักเพื่อให้ผู้เล่นในทีมของตนตบลูกวอลเลย์บอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประสิทธิภาพการเล่นลูกมือบนเป็นทักษะที่สำคัญในการควบคุมทิศทางพร้อมทั้งสามารถบังคับลูกวอลเลย์บอลให้อยู่ระดับสูง ต่ำ เร็ว ช้าและไปในทิศทางต่างๆ ได้

3. การเสิร์ฟ เป็นการนำลูกวอลเลย์บอลเข้าสู่การเล่นโดยผู้เล่นในตำแหน่งหลังขวาทำการเสิร์ฟด้วยมือเพียงข้างเดียว โดยใช้การแบบมือหรือกำมือส่วนใดส่วนหนึ่งของแขนตีลูกบอลให้ข้ามตาข่ายไปยังแดนของฝ่ายตรงข้าม

4. การตบ เป็นการรุกที่นับว่าเป็นส่วนสำคัญในการเล่นมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการการทำคะแนนให้กับทีมที่มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ 1 ตำแหน่งการยืนลักษณะการยืนและการเริ่มเพื่อจะทำการเคลื่อนที่ 2. การวิ่ง การรวบเท้าที่นำการกระโดด 3. การกระโดด 4. การเหวี่ยงแขน 5. การลงสู่พื้น และการเตรียมพร้อมที่จะเล่นต่อไป

5. การสกัดกั้น เป็นการกระทำของผู้เล่นแดนหน้าเพื่อที่จะพยายามป้องกันในการรุกของฝ่ายตรงข้าม โดยป้องกันลูกวอลเลย์บอลผ่านข้ามตาข่ายมายังแดนของตนเองปกติใช้แขนหรือมือในการสกัดกั้นจะทำให้เฉพาะผู้เล่นแถวหน้าเท่านั้นผู้สกัดกั้นจะยกมือข้ามตาข่ายไปยังแดนฝ่ายตรงข้ามได้แต่ห้ามถูกลูกวอลเลย์บอลก่อนคู่แข่งชน ห้ามกีดขวางการเล่นและสกัดกั้นลูกวอลเลย์บอลที่มาจากการเล่นเสิร์ฟ (สันติ ผลสวัสดิ์, 2545)

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาประเภททีมที่มีผู้เล่น 2 ฝ่ายจะต้องพยายามป้องกันในการรุกของฝ่ายตรงข้ามโดยป้องกันลูกวอลเลย์บอลผ่านข้ามตาข่ายมายังแดนของตนเองปกติใช้แขนหรือมือในการสกัดกั้นจะทำให้เฉพาะผู้เล่นแถวหน้าเท่านั้น แต่ทั้งนี้การแข่งขันกีฬาก็จะต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของกฎกติกาของกีฬานั้นๆ ด้วย

ประโยชน์ของการเล่นวอลเลย์บอล

กีฬาวอลเลย์บอลมีประโยชน์เหมือนกันกับเล่นกีฬาอื่นๆ ที่เปิดโอกาสให้บุคคลทุกเพศทุกวัยได้เล่นกันอย่างสนุกสนาน กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่นิยมของคนทั่วไปประโยชน์ของการเล่นวอลเลย์บอล กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2545) ได้กล่าวเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลไว้ว่า วอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่มีเอกลักษณ์เหมาะสมกับวัฒนธรรมประเพณีของประเทศไทยด้วยการแสดงออกถึงความสุภาพในวิธีการเล่น การแข่งขันและการฝึกซ้อมมักจะไม่เกิดปัญหาทะเลาะวิวาท เป็นการส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ของผู้ร่วมทีมคู่แข่งและผู้ชมกีฬาวอลเลย์บอลสามารถพัฒนาร่างกายและจิตใจของผู้เล่นได้ตามสภาพแวดล้อมสามารถดัดแปลงกติกาการเล่นให้เหมาะสมกับความสามารถ เพศ วัยของผู้เล่นได้ ดังนั้นผู้เล่นหรือนักกีฬาวอลเลย์บอลตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายจึงเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์จากการเล่น การ

ฝึกซ้อมและการจัดการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล ประโยชน์ของการเล่นวอลเลย์บอลนอกจากประโยชน์ทางร่างกายยังประโยชน์ทางจิตใจ อารมณ์และสังคม โดยสรุปได้ดังต่อไปนี้

ประโยชน์ทางจิตใจ อารมณ์	ประโยชน์ทางสังคม
1. ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีความมั่นคงทางอารมณ์ สมารถรับมือกับ มีความเชื่อมั่นในตัวเอง 2. ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีจิตใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ถอย ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพต่อกฎระเบียบและกติกา อันจะส่งผลต่อ การเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆ ในสังคม 3. ช่วยให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตื่นเต้นเร้าใจทั้งในการเล่น การฝึกการแข่งขัน และการเข้าชม ช่วยให้ผ่อนคลายความตึง เครียด ความวิตกกังวล 4. ส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อมั่น มีความ กล้าในการตัดสินใจที่รวดเร็ว สามารถแก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี	1. เกิดความสามัคคีในหมู่คณะทำให้เกิด ความสัมพันธ์ที่ดี ความรักใคร่กลมเกลียวใน หมู่ชนกีฬาและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 2. เกิดความมีวินัย เนื่องจากการเล่นกีฬา ผู้เล่นต้องอยู่ในกฎกติกาจึงสามารถนำมา ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ 3. สร้างความมีน้ำใจนักกีฬา เพื่อเพื่อแผ่ มีสัมพันธภาพที่ดีกับทุกคน 4. กีฬาวอลเลย์บอลเป็นสื่อในการใช้เวลาว่าง ให้เป็นประโยชน์ทำให้ผู้เล่นและผู้ชมห่างไกล จากอบายมุขและยาเสพติด ซึ่งช่วยแก้ไข ปัญหาสังคมได้วิธีหนึ่ง

สมชาย เณิม (2538) กล่าวว่า กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมพลศึกษาที่มีคุณลักษณะพิเศษมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้สอนนักเรียนทุกระดับชั้น เพื่อเป็นการฝึกฝนและส่งเสริมบุคลิกภาพที่ดีแก่ผู้เรียน เพราะกีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาประเภทเดียวที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีโอกาสได้รับอุบัติเหตุจากการปะทะกันทางร่างกายน้อยและด้วยกติกาแข่งขันที่รัดกุมทำให้ผู้เล่นภายในทีมจะต้องมีความรักใคร่สามัคคีกลมเกลียวกันรวมพลังเพื่อช่วยเหลือและร่วมมือกันในการเล่นอยู่ตลอดเวลา ทั้งได้นำเอาความสามารถเฉพาะตัวมาผสมผสานให้การเล่นมีระบบเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการเล่นอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินทั้งในรูปแบบการรุกและการรับ ดังนั้นนอกจากประโยชน์ทางร่างกายผู้ที่เล่นกีฬาวอลเลย์บอลเป็นผู้ที่ได้รับประโยชน์จากการฝึกหัดเรียนรู้ พอสรุปได้ดังนี้ 1) มีจิตใจเข้มแข็ง อดทน รู้จักการเสียสละ มีน้ำใจนักกีฬา และจิตใจได้อย่างรวดเร็วถูกต้อง 2) รู้จักทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ ยอมรับและปฏิบัติตามระเบียบของสังคมและกฎหมายบ้านเมืองเป็นอย่างดี 3) รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ 4) มีบุคลิกภาพดีเป็นที่ยอมรับนับถือของบุคคลทั่วไป

อภิศักดิ์ ขำสุก (2544) กล่าวพอสรุปประโยชน์ของการเล่นวอลเลย์บอลทางด้านจิตใจและสติปัญญา อารมณ์และสังคม ได้ดังนี้ 1) ประโยชน์ทางด้านจิตใจและสติปัญญา การเล่นวอลเลย์บอลต้องใช้สติปัญญาแก้ปัญหาต่างๆ ในขณะที่เล่นตลอดเวลาเนื่องจากการเล่นวอลเลย์บอลเป็นการเล่นที่ต้องอาศัยความรวดเร็ว การตัดสินใจหรือแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต้องทำต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว เป็นการฝึกการตัดสินใจที่ดีและมีเหตุผล ส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มมีความฉลาด เกิดไหวพริบและปฏิบัติดีด้วย เกมการเล่นหรือการแข่งขันจะต้องมีการวางแผนการรุกและแผนการรับ การปฏิบัติตามแผนและการแก้ไขปรับปรุงแผนการเล่นอยู่เสมอเท่ากับการส่งเสริมให้มีการฝึกใช้สมองอยู่เสมอ นอกจากนั้นการเล่นวอลเลย์บอลยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางด้านจิตใจและการแข่งขันที่ยาวนานเป็นการส่งเสริมให้มีจิตใจเข้มแข็งอดทนและความพยายาม 2) ประโยชน์ทางด้านอารมณ์ การเล่นวอลเลย์บอลผู้เล่นจะต้องปฏิบัติให้เป็นไปตามกฎกติกาและระเบียบข้อบังคับผู้เล่นจะทำอะไรเอาแต่ใจตนเองหรืออารมณ์ไม่ได้ ถ้าทำผิดกติกาถูกทำโทษทันทีการเล่นตามกติกาจะช่วยให้ผู้เล่นรู้จักระงับอารมณ์ ทำให้อารมณ์สุขุมเยือกเย็นเป็นคนที่มีความอดทนเมื่อประสบกับสิ่งที่ทำให้เกิดอารมณ์ก็สามารถระงับอารมณ์หรืออดกลั้นไว้ได้ ทำให้สามารถดำเนินการแข่งขันต่อไปได้ ซึ่งเป็นการฝึกความหนักแน่นทางด้านอารมณ์และจิตใจ เพราะการดำเนินชีวิตประจำวันต้องประสบปัญหาต่างๆ มากมายนานาประการตลอดเวลา 3) ประโยชน์ทางด้านสังคม การเล่นวอลเลย์บอลทำให้ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามกฎกติกาอย่างเคร่งครัด จากกฎกติกาของการเล่นก่อให้เกิดคุณธรรมในสังคมขึ้น ทำให้เกิดความเสียสละ ไม่เอาตัวเอาเปรียบซึ่งกันและกัน ซื่อสัตย์สุจริต เสริมสร้างความสามัคคีระหว่างหมู่คณะได้เป็นอย่างดีและทำให้เกิดความเข้าใจอันดีในสังคม ก่อให้เกิดความสงบสุข มีแต่ให้อภัยซึ่งกันและกันทำให้สังคมน่าอยู่ยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการเล่นวอลเลย์บอลจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้เล่นกีฬาประเภทนี้เห็นความสำคัญอย่างแท้จริง ประโยชน์ที่เกิดจากการเล่นวอลเลย์บอลเกิดขึ้นได้หลายทางไม่ว่าจะเป็นประโยชน์ทางด้านร่างกาย ประโยชน์ทางด้านจิตใจและประโยชน์ทางด้านสังคม

5. ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

แนวคิดพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก

อภิวัดน์ จักรลำหิน (2553) ได้อธิบายทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์กว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กสอดคล้องกับพัฒนาการทางปัญญาเพราะการที่เด็กจะวินิจฉัยจริยธรรมว่าสิ่งใดดีหรือไม่สิ่งนั้นควรทำหรือไม่ต้องอาศัยการใช้เหตุผลเชิงตรรกวิทยาและความคิดเชิงนามธรรม ฉะนั้นเด็กที่มีพัฒนาการทางปัญญาในขั้นก่อนการคิดแบบมีเหตุผลจะมีพัฒนาการ

ด้านจริยธรรมในระดับต้น ส่วนเด็กที่มีพัฒนาการทางด้านปัญญาในขั้นการคิดแบบเหตุผลเชิงนามธรรมจะมีพัฒนาการด้านจริยธรรมในระดับที่สูงสุด

โคลเบอร์ก (दनัย ดวงกุมเมศร์, 2553, น. 18-19; อ้างอิงจาก Kohlberg, 1969) ได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กออกเป็น 3 ระดับ 6 ขั้นพัฒนาการ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับก่อนเกณฑ์ (Preconventional level) (2-10 ปี) หมายถึง กระทำในสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดแก่ผู้อื่น

ขั้นที่ 1 คือ การมุ่งที่จะหลบหลีกมิให้ตนเองถูกลงโทษทางกายเพราะกลัวความเจ็บปวดที่จะได้รับและยอมทำตามคำสั่งผู้ใหญ่เพราะเป็นผู้ที่มีอำนาจทางกายเหนือตน

ขั้นที่ 2 คือ ยอมทำเพื่อให้ได้รางวัล ให้ได้รับในสิ่งที่ตนเองพอใจเริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนแบบเด็กๆ คือ เขาทำมาฉันต้องทำไป เขาให้ฉัน ฉันต้องให้เขาตอบแทน เป็นต้น จริยธรรมขั้นนี้จะเน้นความต้องการได้รับคำชมเชยและรางวัลมากกว่าการได้รับการลงโทษ

ระดับที่ 2 ระดับตามกฎหมายเกณฑ์ (Conventional level) (10-16 ปี) หมายถึง การทำตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มย่อยๆ ของตนเอง บุคคลผู้มีจริยธรรมในระดับ 2 นี้ยังต้องมีการควบคุมจากภายนอก แต่ก็มีความสามารถที่จะแสดงบทบาทสังคมได้

ขั้นที่ 3 คือ บุคคลยังไม่เป็นตัวของตัวเอง มีการคล้อยตามการชักจูงของผู้อื่น โดยเฉพาะเพื่อนๆ เกิดกับเด็กในช่วงอายุ 10-13 ปี ขั้นนี้ตรงกับวัยเด็กที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากจะกระทำเพื่อให้เพื่อนยอมรับจึงมีการเลียนแบบที่ตนเห็นว่าดีคือเอาอย่างเด็กดีเด็กวัยนี้ส่วนใหญ่จะทำตามในสิ่งที่ตนตัดสินว่าคนอื่นจะเห็นด้วยหรือยอมรับเพื่อให้เป็นที่ชอบพอและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อนสรุปจริยธรรมขั้นนี้เน้นหนักในด้านการทำตามคนอื่นมากกว่าการคำนึงเรื่องการถูกลงโทษ และการต้องการรางวัล

ขั้นที่ 4 บุคคลมีความรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งในสังคมของตน ถือได้ว่าตนมีหน้าที่ตามกฎหมายเกณฑ์ต่างๆ ที่สังคมของตนกำหนดหรือคาดหวัง เกิดกับบุคคลในช่วงอายุ 13-16 ปี ขั้นนี้บุคคลจะมีความรู้และประสบการณ์ว่าแต่ละกลุ่มจะมีกฎเกณฑ์ให้สมาชิกยึดถือมีความเข้าใจในหน้าที่ของตนในกลุ่ม มีศรัทธาในกฎเกณฑ์ของกลุ่มมากพอสมควร เข้าใจบทบาทของผู้อื่นการกระทำที่ถูกต้อง สรุปว่าจริยธรรมขั้นนี้ในเรื่องการกระทำตามหน้าที่ในหมู่คณะทำตามขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมมากกว่า กลัวการถูกลงโทษหรือทำเพื่อต้องการรางวัลหรือกระทำตามกลุ่มเพื่อน

ระดับที่ 3 ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Post Conventional level) อายุ 16 ปีขึ้นไป หมายถึง การตัดสินใจข้อขัดแย้งต่างๆ ด้วยการไตร่ตรองด้วยตนเองและตัดสินใจไปตามแต่ว่าจะเห็นความสำคัญของสิ่งใดมากกว่ากัน

ขั้นที่ 5 การเห็นความสำคัญของคนหมู่มาก ไม่ทำตนให้ขัดต่อสิทธิอันพึงมีพึงได้ของผู้อื่น สามารถบังคับใจตนเองได้ ใช้หลักการเคารพตนเองหรือการทำตามคำมั่นสัญญา เกิดกับคนที่อายุตั้งแต่ 16 ปีขึ้นไป ขั้นนี้บุคคลพยายามกระทำเพื่อหลบหนีไม่ให้เกิดการตำหนิว่าขาดเหตุผลเป็นคนไม่แน่นอน คำว่าหน้าที่ของบุคคลในที่นี้ คือการกระทำตามที่ตกลงมีความเคารพตนเองและต้องการให้ผู้อื่นเคารพตน ขั้นนี้บุคคลจะมีอุดมคติหรือคุณธรรมประจำใจตนเองหรือสัญญาไว้กับผู้อื่นไม่พยายามทรยศสิทธิของผู้อื่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัวด้วย

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นสูงสุดแสดงถึงการมีความรู้สึกสากลนอกเหนือจากกฎเกณฑ์ มีความยืดหยุ่นทางจริยธรรม ขั้นนี้แสดงพฤติกรรมถึงความมีคุณธรรมโดยคำนึงความถูกต้อง ยอมรับในคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ความยุติธรรมและมีอุดมคติ คำนึงถึงสิทธิมนุษยชน เกรงกลัวต่อบาป ส่วนใหญ่พบในวัยผู้ใหญ่ที่มีความเจริญทางด้านสติปัญญา

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบอร์ก สามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์สามารถพัฒนาได้ตามวัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระดับ จัดเป็นขั้นพัฒนาการทางจริยธรรมได้ 6 ขั้น การพัฒนาทางจริยธรรมมีความสำคัญและจำเป็นต้องพัฒนาควบคู่ไปกับสติปัญญาและการมีส่วนร่วมทางสังคม

6. แนวคิดเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา

6.1 ความหมายความมีน้ำใจนักกีฬา

ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นจริยธรรมที่ควรปลูกฝังกับทุกๆ คนไม่เฉพาะนักกีฬาเท่านั้น ดังที่นักการศึกษาพลศึกษาได้ให้ความหมายความมีน้ำใจนักกีฬา ดังนี้

ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นจริยธรรมที่ควรปลูกฝังกับทุกๆ คนไม่เฉพาะนักกีฬาเท่านั้นดังที่นักการศึกษาพลศึกษาได้ให้ความหมายความมีน้ำใจนักกีฬา ดังนี้

อร่าม เสียนขุนทด (2533) ได้อธิบายว่า น้ำใจนักกีฬา หมายถึง คุณธรรมประการหนึ่งซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการที่จะช่วยให้บุคคลอยู่ร่วมกันอย่างปกติสุข

กรมพลศึกษา (2522) ได้ให้ความหมายว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา คือ รู้จักแพ้ รู้จักชนะ รู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน รู้จักการเสียสละไม่เอาตัวเขาเปรียบผู้อื่น รักความยุติธรรม เป็นผู้ให้และผู้รับที่ดี มีความซื่อสัตย์สุจริต มีความเมตตากรุณา มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

ช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน มีความอดทนอดกลั้น มีความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความโอบอ้อมอารี ไม่คิดอาฆาต เป็นผู้นำผู้ตามและมีความสำนึกในหน้าที่

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2560) กล่าวว่า น้ำใจนักกีฬาเป็นน้ำใจที่ประกอบไปด้วย คุณธรรมที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งอย่างหนึ่งที่เป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้บุคคลสามารถมีชีวิตร่วมกัน ในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นหลักหรือคุณธรรมที่ยึดถือปฏิบัติในการการอยู่ร่วมกันได้แก่ ยินดีที่จะปฏิบัติตาม กฎระเบียบ ข้อบังคับ มีความรักความสามัคคี เชื้อเพื่อเผ่าเผ่าซึ่งกันและกัน เล่นด้วยชั้นเชิงของการกีฬาด้วยความสามารถ ให้เกียรติยอมรับคำตัดสินของผู้ตัดสิน ถ้าแพ้หรือ ชนะก็ไม่แสดงออกนอกหน้ามากจนเกินไป เล่นกีฬาตามอุดมคติของการเล่นกีฬาย่างแท้จริงโดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่น นอกจากความสนุกสนานและสุขภาพอนามัยที่เกิดขึ้นจากการเล่น กีฬาเป็นที่ตั้งเท่านั้น ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ได้ัญเชิญมาตอนหนึ่งว่า “การกีฬานั้นสำคัญมากนอกจากจะทำให้นักเรียนและประชาชนมีกำลังกายและอนามัยที่ดีแล้วยัง ช่วยฝึกจิตใจให้รู้จักหน้าที่มีความสามัคคีในหมู่คณะทั้งฝึกให้เกิดความกล้าหาญอดทนรู้แพ้ รู้ชนะ มีเมตตากรุณา เห็นอกเห็นใจผู้แพ้ มีจิตใจเป็นนักกีฬาโดยแท้จริง”

กอง วิสุทธธรรมณ์ (สืบสาย บุญวีรบุตร, 2541, น. 135; อ้างอิงจาก กอง วิสุทธธรรมณ์, 2523, น. 7) กล่าวว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาหมายถึง การมีคุณธรรมในเรื่องการไม่เห็นแก่ตัว มีความยุติธรรม บังคับใจตนเองให้ประพฤติด้วยกาย วาจา ใจ

ฉัตรชัย เกลิมอิสระ (2525, น. 6) กล่าวว่า น้ำใจนักกีฬา หมายถึง คุณธรรม ข้อหนึ่งซึ่งสามารถปลูกฝังให้เกิดในตัวบุคคล ได้แก่ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัยและยังรวมถึงการต่อสู้ และการแข่งขันด้วยวิธีของทางการกีฬาอย่างเต็มความสามารถ เคารพในกติกาและยอมรับ คำตัดสินของผู้ตัดสินโดยไม่มีข้อโต้แย้ง การไม่เห็นแก่ตัว ความยุติธรรม บังคับใจตนเองให้ ประพฤติตนด้วยกาย วาจา ใจ

ไพวัลย์ ตันลาพุด (2530, น. 56) กล่าวว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา หมายถึง การเป็นผู้รู้จักแพ้ รู้จักชนะและรู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน ควรมีการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา ให้เกิดกับนักเรียนเพื่อจะได้เป็นนิสัยที่ดีติดตัวไปในอนาคต

จรวยพร ธรณินทร์ (2534, น. 23-24) กล่าวว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นสิ่งที่ ควรปลูกฝังให้แก่เด็กเพื่อให้เป็นคนที่มีความพหุมีน้ำใจโอบอ้อมอารี รู้แพ้ รู้ชนะ ไม่เหยียดหยาม ฝ่ายตรงข้ามเมื่อชนะ ไม่เสียใจเมื่อพ่ายแพ้ รู้จักธรรมชาติของกีฬาดีว่าต้องมีแพ้ มีชนะหรือเสมอกัน เป็นผลติดตามมาจากการลงแข่งขันการแพ้ ชนะนี้ไม่เกิดขึ้นกับฝ่ายเขาก็ต้องเกิดกับฝ่ายเราเราจึง ต้องไม่มีจิตใจที่อ่อนแอหรืออ่อนไหว

กนกวลี เอง้วน (2529) ได้อธิบายว่า น้ำใจนักกีฬา หมายถึง ลักษณะของการมีจิตใจที่เต็มไปด้วยคุณธรรมตลอดจนการมีมารยาทที่ดี ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคม

บรรจบ สุพรรณพิทักษ์ (2529, น. 63-64) กล่าวว่า น้ำใจนักกีฬา คือการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เป็นคุณธรรมอย่างหนึ่งของบุคคลที่ไม่จำเป็นต้องมีหรือเกิดกับนักกีฬาเท่านั้นจะเกิดกับบุคคลทั่วๆ ไปก็ได้เพียงแต่ให้ปฏิบัติตามให้ถูกต้องจากลักษณะที่เกิดขึ้นจากการแสดงออกในทางที่ดีงาม

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539, น. 204) กล่าวว่า การมีน้ำใจนักกีฬา หมายถึง ความมีใจจริงที่จะเล่นหรือแข่งขันกีฬาโดยไม่เอาเปรียบผู้อื่นพร้อมทั้งมีน้ำใจเอื้อเฟื้อและให้อภัยต่อผู้อื่นด้วย

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541, น. 104) กล่าวถึงน้ำใจนักกีฬาว่าเป็นอุดมคติที่นักกีฬาและผู้ฝึกสอนจะต้องยึดถือในการแข่งขันเข้าใจผลลัพธ์ในการแข่งขันคือรู้จักชนะหรือแพ้โดยยอมรับผลตัดสินนั้นๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า การมีน้ำใจนักกีฬาเป็นคุณธรรมพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้บุคคลอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข คุณธรรมไม่จำเป็นต้องเกิดกับนักกีฬาเท่านั้นแต่จะควรที่จะเกิดกับทุกคนในสังคม ได้แก่ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความมีวินัย ความรับผิดชอบ ความยุติธรรม ความอ่อนน้อมถ่อมตน มีน้ำใจ โอบอ้อมอารี คุณธรรมดังกล่าวเป็นสิ่งที่ควรยึดถือและปฏิบัติในการอยู่ร่วมกันในสังคม

6.2 ลักษณะการมีน้ำใจนักกีฬา

บรรจบ สุพรรณพิทักษ์ (2529, น. 61) กล่าวว่า จิตใจของนักกีฬาที่แท้จริงประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้ 1) เล่นสุดความสามารถและยุติธรรม 2) เล่นเพื่อความสนุกสนานและความสำเร็จของทีม 3) เล่นด้วยการใช้สมองและเล่นตามแบบฉบับของกีฬา 4) ยอมรับเจ้าหน้าที่และการตัดสินของกรรมการ 5) ปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในและนอกสนามแข่งขัน 6) ทำตัวให้เป็นທີ່เลื่อมใสแก่ทุกคน 7) ซื่อสัตย์ต่อกฎระเบียบของการเล่นนั้นๆ 8) มีความสุภาพอ่อนน้อมต่อผู้แข่งขัน กรรมการและเจ้าหน้าที่ 9) ให้เกียรติคู่แข่งด้วยความจริงใจเมื่อเขาชนะ 10) สงบเสงี่ยมที่สุดเมื่อได้รับชัยชนะ 11) งดการกระทำที่ไม่สุภาพให้กับทีมชนะหรือดำเนินการตัดสินของกรรมการเมื่อตนเองแพ้ 12) จะต้องไม่โกงและหลีกเลี่ยงการแข่งขันที่มีลักษณะการประทุษร้ายต่อร่างกาย

ไพวัลย์ ตัณลาพุด (2530, น. 49-57) ได้กล่าวถึงผู้ที่มีน้ำใจนักกีฬาไว้ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่โอบอ้อมอารี 2) เป็นผู้ที่มีสุภาพอ่อนโยนอ่อนน้อม 3) เป็นผู้ที่มีใจคอ

กว้างขวาง 4) เป็นผู้ที่กล้าหาญอดทน 5) เป็นผู้ที่มีเหตุผลเชื่อฟัง 6) เป็นผู้ที่รักษาความยุติธรรม นอกจากนี้ยังมีข้อปฏิบัติของผู้เล่นกีฬาที่ควรปฏิบัติดังต่อไปนี้ 1) เล่นกีฬาตามกฎระเบียบและกติกากาการแข่งขัน 2) รู้จักให้อภัยซึ่งกันและกัน 3) เคารพการตัดสินของกรรมการไม่แสดงกิริยามารยาทที่ไม่ดีงาม 4) มีความสามัคคี กล้าหาญ อดทน 5) ให้เกียรติคู่ต่อสู้หรือฝ่ายตรงข้าม ไม่เอาเปรียบด้วยวิธีใดๆ 6) เมื่อชนะก็ไม่แสดงออกนอกหน้า หรือเยาะเย้ยคู่ต่อสู้ 7) เมื่อแพ้ก็ไม่เสียใจเกินกว่าเหตุ 8) เล่นกีฬาอย่างเต็มฝีมือ 9) เมื่อเกิดการกระทบกระทั่งในขณะแข่งขันก็ไม่ผูกใจเจ็บ

พระพงศ์ บุญศิริ (2536, น. 110) ได้กล่าวถึงควมมีน้ำใจนักกีฬาวาประกอบไปด้วยคำ 3 พยางค์ คือ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

1. การรู้แพ้ หมายถึง การรู้จักประมาณในความสามารถของตนเองว่าไม่สามารถทัดเทียมคู่ต่อสู้ทั้งในด้านบุคคลและทีม ทั้งนี้ต้องมาจากสภาพความพร้อมทักษะ ความสามารถ และสมรรถภาพทางจิตใจเพราะการกีฬาจะตัดสินผลแพ้ชนะด้วยเวลาระยะทางความสูงหรือคะแนนในเมื่อไม่สามารถเอาชนะได้ก็ยอมเป็นฝ่ายแพ้โดยไม่พาลเกรอาฆาตแต่รู้สึกยินดีและยอมรับในชัยชนะของฝ่ายตรงข้าม

2. การรู้ชนะ หมายถึง มีความสามารถเหนือคู่ต่อสู้ ซึ่งมาจากความพร้อมทั้งบุคคลและทีมความถี่ในการฝึกซ้อมเมื่อสามารถชนะได้ก็จะไม่เหยียดหยันดูถูกหรือเหยียดหยามฝ่ายแพ้ทั้งทางร่างกายและวาจามีการให้กำลังใจซึ่งกันและกันตามความเหมาะสม

3. การรู้ภัย หมายถึง การยอมรับคู่ต่อสู้ในการแข่งขันถ้าขาดคู่แข่งการแข่งขันและกรรมการผู้ตัดสินการแข่งขันกีฬาจะไม่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงต้องช่วยกันประนีประนอมให้มีองค์กรทั้งสามอยู่ครบสมบูรณ์ คือ ทีมที่จะแข่งขันและกรรมการผู้ตัดสินความพลั้งพลาดต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการแข่งขัณยอมเกิดขึ้นได้และอยู่ในความรับผิดชอบของคณะกรรมการผู้ตัดสินผู้เล่นหรือผู้แข่งขัน ผู้เล่นหรือผู้แข่งขันจึงควรให้อภัยซึ่งกันและกันตามหลักพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันของมนุษย์

ดังนั้นควมมีน้ำใจนักกีฬาจึงเป็นคุณธรรมหรือคุณสมบัติของนักกีฬาทุกคนดังต่อไปนี้ 1. เป็นผู้มึจิตใจกล้าหาญขำนาญในการเล่นหากมีโอกาสชนะคู่แข่งก็ไม่ปล่อยโอกาสถ้าฝีมืออ่อนด้อยกว่าก็พยายามสู้สุดฝีมือไม่ท้อถอย 2. เป็นผู้มึร่างกายแข็งแรงสมรรถภาพทางกายและจิตดี 3. เป็นผู้มึจิตใจหนักแน่น รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เป็นที่ไว้วางใจของบุคคลทั่วไป 4. เป็นผู้ไม่เอาเปรียบคู่แข่ง เล่นด้วยความยุติธรรม ไม่เอาเด่นเพียงคนเดียว 5. เป็นผู้ยึดหลักความสามัคคีทั้งในด้านการงานและการกีฬา

ประโยค สุทธิสง่า (2538, น. 18) ได้กล่าวถึงลักษณะของควมมีน้ำใจนักกีฬาใน เกมฟุตบอลว่าควรประกอบด้วยลักษณะต่อไปนี้ 1. ต้องยอมรับในการตัดสินของผู้ตัดสิน 2. ต้องไม่ ต่อว่าเยาะเย้ยคู่แข่งผู้ตัดสิน 3. ต้องรักษาอารมณ์ให้คงที่อยู่เสมอ 4. ต้องชนะทั้งเกมและใจ 5. ต้องแสดงความเป็นผู้มีมารยาทของผู้เล่นที่ดีแก่คู่แข่งทุกคน 6. ต้องไม่ก่อกรวนเมื่อถูกยิงโทษ ณ จุดเตะโทษ 7. ต้องเล่นอยู่ในกรอบและระเบียบของกติกาอยู่เสมอ 8. นึกถึงกติกาอยู่เสมอ จงอย่าทำผู้อื่นก่อนเดี๋ยวยุทธเราจะทำเราบ้าง 9. ชนะหรือแพ้ต้องยอมรับเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน

ไพฑูรย์ กันสิงห์ (2541, น. 11-12) ได้สรุปลักษณะของควมมีน้ำใจนักกีฬา ควรประกอบด้วยลักษณะที่สำคัญ ดังนี้ 1. การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย 2. การเคารพและปฏิบัติตาม กฎกติกา 3. มีความซื่อสัตย์ 4. มีความยุติธรรม 5. มีความสามัคคี 6. มีความรับผิดชอบ 7. มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ 8. ยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่น

6.3 การปลูกฝังควมมีน้ำใจนักกีฬา

กลิ่นประทุม แสงสุระ (2550) อธิบายว่า แนวทางการปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาสำหรับเด็กควรเป็นไปดังนี้

1. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาจากชั่วโมงพลศึกษาและในการเรียนการสอนวิชา ต่างๆ เมื่อมีโอกาสหรือจังหวะที่เหมาะสม
2. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กทุกคนไม่เลือกเฉพาะบางคนแต่ควรเป็นไป อย่างถ้วนหน้า
3. กีฬาที่จะช่วยปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาได้ดีที่สุด คือ กีฬาประเภททีมเนื่องจากเป็น การฝึกการทำงานร่วมกัน
4. กีฬาประเภทศิลปะการต่อสู้จะเน้นความสุ่มอ่อนน้อม การเคารพครูอาจารย์ การนำศิลปะการต่อสู้ไปใช้ในทางที่ดี
5. การมีน้ำใจนักกีฬาควรมีการปลูกฝังทุกครั้งที่มีการฝึกกีฬาทุกวันทุกเวลา ทุกสถานที่ไม่เฉพาะในเกมกีฬาเท่านั้น
6. ครู อาจารย์ พ่อแม่ผู้ปกครองมีส่วนช่วยปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาให้เด็กได้เพราะใน ชีวิตจริงเด็กจะต้องเรียนรู้ควมมีน้ำใจนักกีฬาจากผู้ใกล้ชิดและผู้ใหญ่ไม่เฉพาะแต่ในชั่วโมง พลศึกษาเท่านั้น
7. การให้เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาย่อยๆ เป็นหนทางหนึ่งที่จะสอน ควมมีน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กได้ ทั้งนี้ครูและผู้ฝึกสอนประจำทีมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีแก่เด็กให้ เล่นกีฬาเพื่อควมมีน้ำใจนักกีฬาและมิตรภาพ

8. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาแก่เด็กตั้งแต่เยาว์เพื่อนำไปใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมไทยปัจจุบันได้อย่างราบรื่น

9. เด็กที่มีน้ำใจนักกีฬามักสนิทสนมคุ้นเคยกับผู้อื่นได้ดีมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

10. เด็กควรได้รับการฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งจากประสบการณ์ตรงและโดยอ้อมหรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่ดีในสังคม

ถนอมวงศ์ กลิ่นจันทร์หอม (2541) ได้เสนอแนวคิดและแนวทางการปลูกฝังคุณธรรมให้นักกีฬาไว้ว่า การกีฬาจะพัฒนาคุณธรรมให้แก่ผู้เล่นทางด้านร่างกาย ทางใจ ทางด้านความประพฤติ ความรับผิดชอบและการช่วยเหลือผู้อื่นการที่จะปลูกฝังให้นักกีฬาเป็นประจำครูหรือผู้ฝึกสอนกีฬาอบรมสั่งสอนสิ่งที่ดีและถูกต้องเน้นตัวอย่างที่ดีให้เด็กเห็นไม่ยุ่งยงให้เล่นผิดกติกาหรือให้เด็กเล่นกีฬาเพื่อชัยชนะอย่างเดียวแต่ควรเน้นให้นักกีฬาอย่างยุติธรรมรู้จักสามัคคี

ดนัย ดวงมูเมศร์ (2553) กล่าวว่า การสอนหรือการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาไม่ควรจัดสอนเป็นการเฉพาะแต่ควรแฝงอย่างเหมาะสมในกิจกรรมทุกอย่างของวิชาพลศึกษาโดยจัดให้เป็นประสบการณ์จริง ซึ่งนักเรียนไม่รู้เลยว่ากำลังถูกสอนเรื่องน้ำใจนักกีฬาหรือเรียกว่าการสอดแทรกทางวัฒนธรรมตามธรรมชาติในช่วงสอนวิชาพลศึกษาครูผู้สอนสามารถดำเนินการได้หลายด้าน ซึ่งพอสรุปได้ 3 ด้าน ดังนี้คือ

1. ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การควบคุมความประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องเหมาะสมกับจรรยาบรรณ ขอบบังคับ ข้อตกลง กฎหมายและศีลธรรม ครูพลศึกษาต้องปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักการแต่งกายอย่างเป็นระเบียบถูกต้องตามที่โรงเรียนกำหนดรักษาความสะอาดของสถานที่เรียน อุปกรณ์และสนามกีฬา เชื้อพึงระเบียบที่ครูกำหนดปฏิบัติตามกฎกติกาที่เล่น รู้จักการเข้าแถว การเดิน การวิ่ง อย่างเป็นระบบหมู่พวกใช้วาจาอย่างสุภาพเรียบร้อยทั้งในและนอกสนามกีฬา รู้จักควบคุมจิตใจและอารมณ์ให้อยู่ในกรอบที่ติงามถึงแม้จะได้รับการยั่วเย้าจากสิ่งเร้าภายนอกต่างๆ นานาก็ตามความเป็นผู้มีระเบียบวินัยนั้นครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียนเป็นอันดับแรกในการเรียนการสอน เพราะวาระเบียบวินัยนี้จะมีผลต่อการปลูกฝังด้านอื่นๆ ต่อไปดังนั้นก่อนที่จะสอนเนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ครูผู้สอนต้องฝึกระเบียบต่างๆ เช่น การเข้าแถว ระเบียบแถว การเบิกรกเก็บอุปกรณ์พลศึกษาการจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนและการตรงต่อเวลา เป็นต้น

2. ความรับผิดชอบ หมายถึง ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพันด้วยความพากเพียรและความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามความมุ่งหมายในงานที่ได้รับมอบหมายโดยเน้นที่ความเอาใจใส่ต่อการเรียน

มีความเคารพต่อกฎกติกาการแข่งขันมีอารมณ์หนักแน่นเมื่อเผชิญกับภาวะความกดดันขณะเล่น กีฬาหรือแข่งขันรู้จักปฏิบัติหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมายในการเล่นหรือแข่งขันกีฬาให้ดีที่สุด มีความเพียรพยายามในการฝึกซ้อมตรงต่อเวลาที่ครูหรือผู้ฝึกสอนกีฬากำหนดและต้องการให้นักเรียนยอมรับในความสามารถของตน ความรับผิดชอบเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ครูผู้สอนวิชาพลศึกษา จะต้องปลูกฝังให้นักเรียนโดยการมอบหมายงานให้นักเรียนเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลรับผิดชอบ ต่างๆ เช่น การเตรียมอุปกรณ์ การเก็บอุปกรณ์ การทำความสะอาดสนามกีฬาหรือห้องเรียน พลศึกษา เป็นต้น

3. ความเสียสละ หมายถึง การละเว้นความเห็นแก่ตัวให้แก่บุคคลที่ควรให้ด้วย กำลังกาย กำลังทรัพย์ กำลังความคิด รวมทั้งการรู้จักสละทิ้งอารมณ์ร้ายในตนเองด้วย โดยที่จะต้องให้ความช่วยเหลือผู้อื่นทำกิจการงานเท่าที่จะทำได้ไม่คำนึงดูดายให้คำแนะนำช่วยเหลือ ช่วยเพิ่มพูนความรู้ตามสติปัญญาและยินดีเมื่อเห็นผู้อื่นมีความสุขการสอนวิชาพลศึกษานั้น ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมในชั้นเรียนเป็นตัวอย่างหรือเป็นต้นแบบพฤติกรรมนำมาซึ่ง ความเสียสละให้นักเรียนได้ในหลายกรณี เช่น การเสียสละยอมให้ผู้หญิงหรือผู้ที่อ่อนแอเข้าร่วม กิจกรรมก่อนการช่วยให้กำลังใจ เพื่อนช่วยคิดหาแนวทางให้กิจกรรมสนุกสนานมีเพื่อนๆ เข้าร่วม ทุกคน เสียสละเวลาช่วยฝึกซ้อมให้กับบุคคลที่มีทักษะด้อยกว่า ให้อภัยเพื่อนที่เล่นรุนแรงอย่าง ไม่ได้ตั้งใจ เป็นต้น

จรรยาพร ธรณินทร์ (2534, น. 22-26) กล่าวว่า สำหรับเด็กๆ นั้นวิธีที่จะปลูกฝังสร้าง เสริมคุณธรรมจริยธรรมให้เกิดขึ้นกับเด็กมีอยู่มากมายหลายวิธี เช่น การฝึกอบรม การให้การศึกษา การพาไปฟังเทศน์เข้าวัดฟังธรรม การสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม การเลียนแบบตัวอย่างที่ดีงาม จากผู้ใหญ่และกิจกรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัยอื่นๆ ได้แก่ ความชื่นชมวัฒนธรรม ศาสนา ดนตรีและกีฬา การเล่นกีฬาจะช่วยปลูกฝังความดีงามให้กับเด็กเล็กๆ เพราะสนามกีฬาเป็น ห้องปฏิบัติการเป็นห้องทดลองโดยต้องอยู่ในสภาพเหตุการณ์ต่างๆ มีการทำงานร่วมกัน มีปัญหา ให้แก้ไขอยู่เฉพาะหน้าต้องตกเป็นฝ่ายรับ ต้องรุกเข้าไปสู้ ต้องแข่งขันเพื่อเป้าหมายอย่างเดียวกัน ต้องเครียดในการดำเนินเกม ต้องต่อสู้ให้เป็นอย่างดีที่สุด สนามกีฬาจึงเป็นสถานที่ ที่สร้างสรรค์เด็กให้เป็นคนดีคุณธรรมที่สามารถหยิบฉวยโอกาสในขณะเล่นกีฬาให้บังเกิดขึ้นกับ เด็กๆ มีดังนี้

ความมีน้ำใจนักกีฬา เด็กควรได้รับการปลูกฝังให้เป็นคนสุภาพ มีน้ำใจโอบอ้อม อารี รู้แพ้ รู้ชนะ ไม่เหยียดหยามฝ่ายตรงข้ามเมื่อชนะ ไม่เสียใจเมื่อพ่ายแพ้ ธรรมชาติของกีฬาดีว่า ต้องมีชนะมีแพ้หรือเสมอกันเป็นผลติดตามมาจากการลงแข่งขันการแพ้ชนะนี้ไม่เกิดขึ้นกับฝ่ายเขา

ก็ต้องเกิดขึ้นกับฝ่ายเราเราจึงต้องไม่มีจิตใจที่อ่อนแอหรือหวั่นไหวในการเล่นต้องฝึกกล่าวคำว่า “ขอโทษ” “ขอบคุณ” และ “ไม่เป็นไร” ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ความดีงามของ “น้ำใจคนไทย”

ความสามัคคี เด็กๆ ที่เล่นกีฬาจะต้องร่วมมือร่วมใจช่วยเหลือกันไม่แบ่งแยกพวก ไม่เกี่ยงกันทำงานที่ได้รับมอบหมายมีความรักหมู่คณะมีความสามัคคีในหมู่ย่อยซึ่งจะทำให้เกิดความสามัคคีในหมู่ใหญ่ต้องไม่เห็นแก่ตัวหรือต้องการเป็นคนเด่นคนเดียวจนปราศจากน้ำใจให้กับผู้อื่น

ความมีระเบียบวินัย เด็กที่เล่นกีฬาจะต้องมีระเบียบวินัย ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพระเบียบกติกาในการเล่นกีฬา มีมารยาทในการเป็นผู้ดูแลและผู้เล่นที่ดี มีระเบียบทั้งอยู่ต่อหน้าผู้อื่นและเมื่ออยู่ตามลำพัง

ความรับผิดชอบ เด็กๆ ควรฝึกรับผิดชอบตนเองได้พอสมควรกับอายุรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รู้หน้าที่ในการเรียน การทำการบ้าน ทำงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น การเป็นกรรมการชั้นเรียน เจ้าหน้าที่อุปกรณ์ ตรงต่อเวลา ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

ความยุติธรรม เด็กๆ ควรเข้าใจความหมายของความยุติธรรมไม่เอาเปรียบ ใช้กลโกงผู้อื่น เชื่อฟังผู้ตัดสิน ปฏิบัติตามคำชี้ขาด ยึดถือหลักเหตุผลและความเป็นจริง ยอมรับผลการกระทำที่ได้ทำไปแล้วและนำไปแก้ไขในบรรดาคุณธรรมที่ได้จากการเล่นกีฬานั้น อาจนับได้ว่า “น้ำใจนักกีฬา” เป็นคุณธรรมในภาพรวมที่เป็นจุดเด่นที่สุดสำหรับคุณธรรมที่พึงเน้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

การดำเนินการปลูกฝังความมีน้ำใจในนักกีฬาแก่เด็กนั้นควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาจากชั่วโมงพลศึกษาและการเรียนการสอนวิชาต่างๆ เมื่อมีโอกาสหรือจังหวะที่เหมาะสม
2. ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กทุกคนไม่เลือกเฉพาะบางคนแต่ควรเป็นไปอย่างถ้วนหน้า
3. กีฬาที่จะช่วยปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาได้ดีที่สุด คือ กีฬาประเภททีมเนื่องจากเป็นการฝึกการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน
4. กีฬาประเภทศิลปะการต่อสู้มักจะมีปรัชญาชีวิตแฝงไว้ด้วย เช่น กระบี่กระบองมวยไทย จะเน้นความสุ่มอ่อนน้อม การเคารพครูอาจารย์ การฝึกให้พลังจิตอ่อนโยนและการนำอาวุธต่อสู้ไปใช้ในทางที่ดี จึงสามารถฝึกความมีน้ำใจนักกีฬาได้อย่างลึกซึ้งถึงจิตใจ
5. การฝึกน้ำใจนักกีฬาควรปลูกฝังทุกครั้งที่มีการฝึกกีฬาและฝึกได้ทุกวันทุกเวลา และทุกสถานที่ไม่เฉพาะแต่ในสนามกีฬาเท่านั้น

6. ครูอาจารย์และพ่อแม่ผู้ปกครอง มีส่วนปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาแก่เด็กเพราะในชีวิตจริงเด็กจะต้องเรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬาจากผู้ใกล้ชิดและผู้ใหญ่ไม่ใช่แต่เฉพาะในชั่วโมงพลศึกษา ซึ่งมีเพียง 1-2 ครั้งเท่านั้น

7. การให้เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันกีฬาน้อยๆ เป็นหนทางหนึ่งที่สอนความมีน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กได้ทั้งนี้ครูและผู้ฝึกประจำทีมจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ให้เล่นกีฬาเพื่อความมีน้ำใจนักกีฬาและมิตรภาพมากกว่ามุ่งเพียงเพื่อชัยชนะเหรียญทองอย่างเอาเป็นเอาตายจนปราศจากคุณธรรม

8. ควรปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กตั้งแต่เยาว์เพื่อนำไปใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมไทยปัจจุบันได้อย่างราบรื่น

9. เด็กที่มีน้ำใจนักกีฬามักจะเป็นคนยิ้มง่ายสนิทสนมคุ้นเคยกับผู้อื่นได้ดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

10. เด็กควรได้รับการฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งจากประสบการณ์ตรงและโดยทางอ้อมหรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่ดีในสังคม

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นคุณธรรมจริยธรรมของบุคคลที่แสดงออกในการอยู่ร่วมกันในสังคม มีความสอดคล้องกับการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาที่ได้จัดองค์ประกอบของความมีน้ำใจนักกีฬาไว้ 5 ประการ คือ ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ด้านความยุติธรรม ด้านความสามัคคี ด้านความรับผิดชอบและด้านความมีระเบียบวินัย คุณลักษณะของความมีน้ำใจนักกีฬา คือ การที่บุคคลเคารพกฎระเบียบ กติกา ยอมรับผลที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะแพ้หรือชนะไม่เยาะเย้ยฝ่ายตรงข้าม เข้าใจถึงการเล่นกีฬามีจุดประสงค์เพื่อความสามัคคี เป็นบุคคลที่มีจิตใจโอบอ้อมอารี สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ การมีน้ำใจนักกีฬาเป็นคุณธรรมที่สำคัญที่จะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยในประเทศ

สุภกิจ วิริยะกิจ (2557, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจของนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนสิริวิสุทธิวิทยาที่เรียนวิชาพลศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองจำนวน 30 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือและกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบ

ร่วมมือจำนวน 10 แผน มีค่าเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.96 และแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 60 ข้อ ซึ่งแบ่งเป็น 10 ด้าน ด้านละ 6 ข้อ คือ 1) ความยุติธรรม 2) ความมีวินัย 3) ความมุ่งมั่น 4) ความรู้แพ้ รู้ชนะและรู้ถอย 5) ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ 6) ความสามัคคี 7) ความอดทนอดกลั้น 8) ความอ่อนน้อมถ่อมตน 9) ความมีมารยาท และ 10) ความซื่อสัตย์ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.78 นำผลที่ได้ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าทีและวิเคราะห์ความแปรปรวน ทางเดียวแบบวัดซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน ความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 5 สัปดาห์ที่ 10 และระยะติดตามผล มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาเท่ากับ 18.83, 19.98, 20.76 และ 20.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.77, 3.26, 3.70 และ 4.18 ตามลำดับ และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาเท่ากับ 18.83, 19.05 และ 19.91 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 4.01, 3.70 และ 3.67 ตามลำดับ 2) การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย คะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมพบว่าไม่แตกต่างกัน

วัชรินทร์ อินทัฬ (2557, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้รูปแบบการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือทางเทคนิค TGT เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ ด้วยตนเอง ได้ฝึกคิดแก้ปัญหา ฝึกทักษะกีฬา มีการใช้กระบวนการกลุ่มสนองต่อความแตกต่าง ของบุคคลและจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จุดมุ่งหมายของงานวิจัยคือ 1) หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการเรียนเป็นกลุ่มร่วมมือ เทคนิค TGT 2) หาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องกีฬาวอลเลย์บอลด้วยการ เรียนแบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT 3) เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน การเรียนและหลังการเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 23 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนหินฮาว โนนงาม อำเภอกุมภวาปี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานีเขต 2 ซึ่งได้มาโดย วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มร่วมมือ ด้วยเทคนิค TGT จำนวน 8 แผน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ 0.25 ถึง 0.97 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83 แบบ สังเกตทักษะปฏิบัติจำนวน 7 ชุด มีค่าอำนาจจำแนก 0.38 ถึง 0.94 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้ง 7 ชุด เท่ากับ 0.90 ถึง 0.95 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ การทดสอบ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือทางเทคนิค TGT

มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.00/83.19 2) ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT มีค่าเท่ากับ 0.7302 ซึ่งมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 73.02 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้

วายุ กาญจนศร และคณะ (2559, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะการเล่นตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในและความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น วัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือและความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อทักษะการเล่นตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษาที่เรียนวิชาทักษะและการสอนตะกร้อ จำนวน 50 คน เครื่องมือในการวิจัย คือ แผนการสอน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบทักษะและแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบ t-test ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีทักษะก่อนการเรียนรู้และหลังการเรียนรู้ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

กลิ่นประทุม แสงสุระ (2549, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการสร้างแบบวัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาคุณภาพของแบบวัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬา เพื่อเปรียบเทียบคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนที่เป็นนักกีฬาและไม่ใช่นักกีฬาและศึกษาผลปฏิสัมพันธ์จากการส่งผลร่วมกันของตัวแปรระดับชั้นและตัวแปรสถานภาพต่อความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) สังกัดโรงเรียนเทศบาล จังหวัดขอนแก่น จำนวน 854 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ได้มาโดยการสุ่มแบบสองขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบวัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่าประกอบด้วยคุณลักษณะดังต่อไปนี้ ความยุติธรรม ความมีวินัย ความมุ่งมั่น ความรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความสามัคคี ความอดทนอดกลั้น ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมีมารยาทและความซื่อสัตย์ ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง .60 ถึง 1.00 2) มีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ .2244 ถึง .5627 3) ค่าความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างจากการหาสหสัมพันธ์ของคะแนนแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬามีคุณภาพเท่ากับ .733 4) ค่าความเชื่อมั่นแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬามีความเชื่อมั่นรายด้าน ตั้งแต่ .542 ถึง .660 และมีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .892 5) ผลการเปรียบเทียบความมีน้ำใจนักกีฬาด้วย

การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง พบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีน้ำใจนักกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติและมีน้ำใจนักกีฬาอยู่ในระดับปานกลางทุกชั้น และผลการเปรียบเทียบน้ำใจนักกีฬาแยกตามสภาพ พบว่านักกีฬาและไม่ใช่นักกีฬามีน้ำใจนักกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักกีฬามีน้ำใจนักกีฬาสูงกว่านักเรียนที่ไม่ใช่นักกีฬา ผลปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการมีส่วนร่วมกันของตัวแปรระดับชั้นและสภาพการเป็นนักกีฬาของนักเรียนต่อความมีน้ำใจนักกีฬา พบว่า ไม่มีผลปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากตัวแปรระดับชั้นและสถานภาพการเป็นนักกีฬา

นันทกา จิรนนท์ (2551, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกที่มีต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาการใช้โปรแกรมที่พัฒนาคุณลักษณะด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกที่มีต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่ม ตามหลักแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นกระบวนการกลุ่ม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบ้านโพหวาย จำนวน 30 คน การดำเนินการวิจัยมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ขั้นตอนที่ 2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ขั้นตอนที่ 3 สร้างเครื่องมือ ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบการทดลอง ขั้นตอนที่ 5 ดำเนินการทดลอง และขั้นตอนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลในการดำเนินการทดลองใช้แผนการวิจัยแบบเชิงทดลองเบื้องต้นแผนการทดลองแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองเพียงกลุ่มเดียว เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม แบบบันทึกสำหรับการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและแบบสำรวจตนเองในการทำกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ระยะเวลาในการใช้โปรแกรม 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมทั้งหมด 36 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการเข้าโปรแกรมนักเรียนที่มีคะแนนความสำเร็จของงานจากการทำกิจกรรมร่วมกันสูงกว่าก่อนการเข้าโปรแกรม 2) หลังการเข้าโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้านความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความกล้าแสดงออกและความมีน้ำใจสูงกว่าก่อนเข้าโปรแกรม

ดนัย ดวงกุมเมศร์ (2553, บทคัดย่อ) ที่ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬา ประกอบด้วยการสอน 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นเตรียม 2. ขั้นอธิบายและสาธิต 3. ขั้นฝึกปฏิบัติ 4. ขั้นอภิปราย 5. ขั้นนำไปใช้ 6. ขั้นประเมิน 7. ขั้นสรุป มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.0 มีคุณภาพเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ ผลของการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังการเรียนของกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 3 สูงขึ้น และค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังการเรียนของกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 3 สูงกว่ากลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 4 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนของกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 4 สูงขึ้น ค่าเฉลี่ยคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนของกลุ่มที่ 2 สูงกว่ากลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 4 และค่าเฉลี่ยคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนของกลุ่มที่ 3 สูงกว่ากลุ่มที่ 4

อภิวัฒน์ จั่วลำหิน (2553, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬาฟุตบอลตามแนวคิดพัฒนาจริยธรรมของโคเลเบิร์กเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาทั้ง 5 ด้านได้แก่ ด้านรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความยุติธรรม และความมีระเบียบวินัย หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาด้านความยุติธรรม รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ของกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน แต่ในด้านความมีระเบียบวินัยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมในด้านรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ความยุติธรรม ความสามัคคี ความรับผิดชอบ และความมีระเบียบวินัย

วุฒินันท์ ศรีแกลง (2557, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ฟุตบอลเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ร้อยเอ็ด ที่เลือกเรียนกีฬารักบี้ฟุตบอล จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ฟุตบอลเป็นเวลา 8 สัปดาห์ และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ฟุตบอลแบบปกติ เครื่องมือในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ฟุตบอลและแบบทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬา วิเคราะห์ข้อมูล โดยการทดสอบสถิติด้วยค่าที ผลการวิจัย พบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลองหลังการทดลองเพิ่มขึ้น 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองและหลังการทดลองไม่แตกต่าง

3) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองแตกต่างกันกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธนายุทธ จิตรหาญ (2558, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กีฬาครอสที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา แบบวัดสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะ และแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา มีค่า IOC เท่ากับ 0.90 ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.83 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่าที ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนไม่แตกต่างกัน ขณะที่หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม ค่าเฉลี่ยคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนไม่แตกต่างกัน ขณะที่หลังการทดลองของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม

กำแพง ไชยมาตย์ (2553, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่างและการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอล ด้วยวิธีการสอนแบบแบ่งเป็นกลุ่มย่อย งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนการเรียนและหลังการเรียนของทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และการเล่นลูกสองมือบนในกีฬาวอลเลย์บอลด้วยวิธีการสอนแบบแบ่งเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนหนองยางพิทยาคม จำนวน 30 คน เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการเล่นลูกสองมือล่างและการเล่นลูกสองมือบนด้วยวิธีการสอนแบบแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 2) แบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบนและการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบด้วยค่าที ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทักษะการเล่นลูกสองมือล่างและการเล่นลูกสองมือบนหลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน ด้วยวิธีการสอนแบบแบ่งเป็นกลุ่มย่อย

7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ฮอรัวคส์ (สดใส ยาทองไชย, 2540, น. 19-20; อ้างอิงจาก Horrocks, 1978: 344-358) ได้ศึกษาเรื่องการส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬาและการมีเหตุผลเชิงจริยธรรมในระหว่างที่เรียนและแข่งขันกีฬาในโรงเรียนโดยอาศัยแนวคิดที่เกี่ยวกับการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม 6 ขั้นของโคลเบอร์ก (Kohlberg) เป็นพื้นฐาน ได้ทำการศึกษา ดังนี้ 1) กำหนดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาในการเล่นกีฬาหรือเล่นเกมต่างๆ แล้วให้เด็กอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน 2) การให้คะแนนลักษณะที่แสดงออกของควมมีน้ำใจนักกีฬาในระหว่างที่มีการแข่งขันในทีมของตนเองถ้าได้คะแนนน้อยกว่าที่กำหนดจะให้มีการแก้ตัวใหม่จนกว่าจะได้คะแนนถึงเกณฑ์ จึงจะไปทำการแข่งกับทีมอื่นได้พร้อมทั้งให้สมาชิกในทีมวิพากษ์วิจารณ์จุดอ่อนของทีมตนเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องผลปรากฏว่าทำให้การแข่งขันภายในโรงเรียนดำเนินได้ด้วยดีปราศจากข้อขัดแย้งและผู้เล่นมีความสำนึกในการมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้น

ไฮโทเวอร์ (Higtower, 1999, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบเทคนิคการสอนสองแบบสำหรับฝึกการเอาใจใส่ผู้ร่วมงานของนักเรียนระหว่างการเรียนแบบร่วมมือกับการเรียนในรูปแบบเดิม ความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบการเอาใจใส่ผู้ร่วมงานของนักเรียนอย่างจริงจัง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยฟลอริดา จำนวน 8 ห้องเรียน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีจำนวน 4 ห้องเรียนให้ได้รับการเรียนแบบร่วมมือ กลุ่มที่ 2 มีจำนวน 4 ห้องเรียนให้ได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม จากการวิจัยพบว่านักศึกษาที่ได้รับการเรียนแบบร่วมมือต้องใช้เวลาฝึกอบรมยาวนานกว่าผลสัมฤทธิ์ในกลุ่มการเรียนแบบร่วมมือแตกต่างกับกลุ่มที่เรียนในรูปแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญระดับสูง คะแนนของการเปลี่ยนแปลงลักษณะท่าทีของผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงในทางบวก การสัมภาษณ์ครูผู้สอนและจากการเขียนพรรณนาของผู้เรียนยอมรับและสนับสนุนการใช้การเรียนแบบร่วมมือในชั้นเรียน การใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในกลุ่มทดลองมีผลทำให้ผลสัมฤทธิ์รวมทางการเรียนของผู้เรียนดีขึ้นหลายคน ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานวิจัยในอนาคตข้อเสนอแนะเหล่านี้มีความสำคัญในการที่จะนำไปใช้ฝึกครูในเรื่องทฤษฎีการเรียนแบบร่วมมือได้

ก๊อกฮัน เบรักต้า (Gokhan Bayraktar, 2011, ออนไลน์) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการเรียนรู้แบบร่วมมือกับแบบดั้งเดิมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนและแนวทางการปฏิบัติในชั้นเรียนยิมนาสติกการศึกษานี้ประกอบด้วยนักศึกษา 50 คนที่ลงทะเบียนในวิชายิมนาสติกในชั้นปีที่ 1 ช่วงปีการศึกษา 2009-2010 จุดประสงค์ของวิจัยคือหาข้อเท็จจริงของวิธีการทางการสอน 2 วิธี คือแบบร่วมมือกับแบบดั้งเดิมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของ

นักเรียนและแนวทางการปฏิบัติในชั้นเรียนยิมนาสติก รวมไปถึงความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับวิธีแบบร่วมมือ ดังนั้นกลุ่มที่ทดลอง คือ กลุ่มที่ใช้วิธีการสอนแบบร่วมมือและกลุ่มที่ควบคุมคือกลุ่มที่ใช้วิธีการสอนแบบดั้งเดิม โดยใช้เครื่องมือในการหาข้อมูล คือ Learning Style Inventory (LSI), Gymnastics Academic Achievement Test (GAAT), Gymnastics Practicing Evaluation Forms (GPEF), Gymnastics Attitude Scale (GAS) และ Student Opinion Scale (SOS) ผลของการวิจัยพบว่า วิธีการทางการสอน 2 วิธี คือแบบร่วมมือกับแบบดั้งเดิมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาและแนวทางการปฏิบัติในชั้นเรียนยิมนาสติกทักษะของการปฏิบัติและทักษะทางทฤษฎีของนักเรียนที่เข้ารับวิธีการแบบร่วมมือพัฒนาสูงกว่านักเรียนที่เข้ารับวิธีการแบบดั้งเดิมโดยมีเหตุผลก็คือการเรียนรู้ที่ขึ้นอยู่กับทั้งการร่วมมือของนักเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งนักเรียนจะมีความรับผิดชอบในสิ่งที่ได้รับมอบหมายและมีคะแนนต่ำของสมาชิกสามารถลดทอนคะแนนของทั้งกลุ่มได้ทำให้เกิดความพยายามในการสอนหัวข้อของตนแก่เพื่อนในกลุ่มขณะเดียวกันก็เกิดความกระตือรือร้นในกระบวนการการเรียนรู้สาเหตุที่กลุ่มทดลองที่ใช้การสอนแบบร่วมมือประสบผลสำเร็จมากกว่ากลุ่มควบคุมอาจเป็นเพราะว่านักเรียนที่ได้รับการสอนจะช่วยเหลือและกันในการเรียนรู้มากขึ้นกระตุ้นกันและกันและยังทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มนอกเหนือจากการประชุมในชั้นเรียน เพื่อสามารถปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้นแสดงให้เห็นว่าการสอนแบบร่วมมือมีประโยชน์มากกว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ซึ่งนี่เป็นครั้งแรกที่นักเรียนเหล่านี้เข้ารับวิธีการสอนแบบร่วมมือและทำให้พวกเขามีความเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้นและพัฒนาสัมพันธภาพระหว่างบุคคล นอกจากนี้นักเรียนไม่ต้องรอเหมือนกับวิธีแบบเดิมทำให้พวกเขามีความสนุกสนานมากขึ้นและยังเพิ่มความสำเร็จทางการศึกษาอีกด้วยประโยชน์ทั้งหมดนี้ส่งผลกระทบทางบวกต่อทัศนคติของนักเรียนต่อบทเรียนส่งผลให้นักเรียนช่วยเหลือกันอย่างเต็มใจ

โมฮาเหม็ด (Mohamed, 2019) ได้ศึกษาผลกระทบของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต่อทักษะการเล่นวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 42 คน แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มมีทักษะการเล่นระดับสูง พอใช้และต่ำ ฝึกโปรแกรม 1 ครั้งต่อสัปดาห์เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวบรวมข้อมูลโดยใช้ตารางสังเกตการณ์ ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลองการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมกลุ่มตัวอย่างทุกระดับมีทักษะการเล่นวอลเลย์บอลดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

อาดี พัลดิลละ (Ade Padillah, 2019) ได้ศึกษาผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม และรูปแบบการเรียนรู้แบบเพื่อนในเกนวอลเลย์บอลต่อทักษะทางสังคมและทักษะการเล่นเกนวอลเลย์บอลเป็นการวิจัยกึ่งทดลองใน

นักเรียน 40 คน ชาย 22 คนหญิง 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามแบบวัดทักษะทางสังคม ได้แก่ ระบบวัดขนาดทางสังคมและแบบประเมินประสิทธิภาพการเล่นเกมวอลเลย์บอล โดยใช้เครื่องมือประเมินประสิทธิภาพของเกม ผลการศึกษาค้นพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภท TGT และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนมีผลต่อทักษะทางสังคม และทักษะการเล่นเกมวอลเลย์บอล

บราฮิม ฮาบาซและคณะ(Brahim Harbach, et al. 2016) ศึกษาประสิทธิภาพการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการพัฒนาความสามารถพื้นฐานในกีฬาวอลเลย์บอลสำหรับนักเรียนอายุ 15-16 ปี กลุ่มควบคุม 12 คนและกลุ่มทดลอง 12 คน กลุ่มทดลองแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 6 คนแต่ละกลุ่มมีระดับอ่อนแอ พอใช้และดี รวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบสมรรถนะ ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมพัฒนาความสามารถพื้นฐานในกีฬาวอลเลย์บอลสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีผลต่อความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถที่จะปลูกฝังคุณธรรมในเรื่องของความมีน้ำใจนักกีฬาที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ โดยการใช้กีฬาในการปลูกฝังคุณลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือมีผลต่อความมีน้ำใจนักกีฬานอกจากนี้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือยังมีผลต่อการเรียนพลศึกษาที่ทำให้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือในรูปแบบต่างๆ เช่น การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้แบบเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม (TGT) การสอนแบบแบ่งเป็นกลุ่มย่อย เป็นต้น ผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือมีผลต่อทักษะการเรียนพลศึกษาของนักเรียน

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการวิจัยและแผนการวิจัย
3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. เก็บรวบรวมข้อมูล
5. จัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดกรุงเทพมหานคร
จำนวน 9 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัย ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง 1 โรงเรียน คือ นักเรียน
โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ที่เรียนวิชาออลเลย์บอล
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 6 ห้องเรียน และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการ
จับฉลากจำนวน 2 ห้องเรียน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ที่ได้รับ
การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ที่ได้รับ
การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

รูปแบบการวิจัยและแผนการวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลองใน
กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม

กลุ่มทดลอง	R	O1	X	O2
กลุ่มควบคุม	R	O1~	X	O2

R หมายถึง การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

O1 หมายถึง การเก็บรวบรวมความถี่น้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลอง

O2 หมายถึง การเก็บรวบรวมความถี่น้ำใจนักกีฬาและทักษะออลเลย์บอลหลังการทดลอง

- X หมายถึง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ
 ~X หมายถึง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ

แผนการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลา 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ เก็บข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง



- R หมายถึง การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย
- O1 หมายถึง การเก็บรวบรวมความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลอง
- O2 หมายถึง การเก็บรวบรวมความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอลหลังการทดลอง
- X1 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การเล่นเกมสองมือล่าง 1
- X2 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การเล่นเกมสองมือล่าง 2
- X3 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การเล่นเกมสองมือบน 1
- X4 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การเล่นเกมสองมือบน 2
- X5 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การเสิร์ฟมือล่าง 1
- X6 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 การเสิร์ฟมือล่าง 2
- X7 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 การเสิร์ฟมือบน 1
- X8 หมายถึง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 การเสิร์ฟมือบน 2
- ~X หมายถึง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ
2. แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา
3. แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลของจากรูวรรณ ยองจา

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 แผนซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำมากำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้
2. ศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือจากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษารูปแบบและเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาแบบร่วมมือจากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาแบบร่วมมือ
4. ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาแบบร่วมมือ จำนวน 8 แผน

วิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาแบบร่วมมือที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข
2. นำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬา และทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาแบบร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญ และนำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Congruence = IOC) พิจารณาหัวข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป (กองวิจัยทางการศึกษา. 2545) ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.96 โดยมีค่าดังตารางที่ 1

ตาราง 1 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
1	การเล่นลูกสองมือล่าง 1	1.00
2	การเล่นลูกสองมือล่าง 2	1.00
3	การเล่นลูกสองมือบน 1	1.00
4	การเล่นลูกสองมือบน 2	1.00
5	การเสิร์ฟมือล่าง 1	1.00
6	การเสิร์ฟมือล่าง 2	1.00
7	การเสิร์ฟมือบน 1	0.90
8	การเสิร์ฟมือบน 2	0.80
	ค่าเฉลี่ย IOC เฉลี่ยจากทุกแผน	0.96

3. แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4. นำแบบแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2. แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัด เพื่อสร้างแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และหาคุณภาพของแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

2. ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความมีน้ำใจนักกีฬา

3. เขียนนิยามศัพท์เฉพาะของพฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬาในแต่ละด้านตามคุณลักษณะที่ต้องการวัด

4. เขียนข้อความตามนิยามศัพท์เฉพาะของความมีน้ำใจนักกีฬาในแต่ละด้านโดยมีรายละเอียดของข้อความ ดังนี้

4.1 ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือกโดยให้เลือกตอบตามความคิดเห็นและความรู้สึกที่แท้จริงของผู้ตอบ สร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมพฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬา การให้คะแนนแต่ละข้อมิฉะนั้นนักคะแนนเป็น 1-4

4.2 การแปลความหมายคะแนน

- 1 หมายถึง ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 1
- 2 หมายถึง ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 2
- 3 หมายถึง ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 3
- 4 หมายถึง ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 4

วิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. นำแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข
2. นำแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา(Content Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้พฤติกรรมที่ต้องการวัดลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษาจากผู้เชี่ยวชาญ และนำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Congruence: IOC) คัดเลือกข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป (กองวิจัยทางการศึกษา. 2545) ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.86
3. นำแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน
4. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบัค (Alpha - coefficient) ผลการคำนวณโดยใช้โปรแกรม SPSS ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งฉบับเท่ากับ 0.81

3. แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลของจารูวรรณ ยองจา

เป็นแบบทดสอบความสามารถในด้านทักษะวอลเลย์บอล ประกอบด้วย การทดสอบ 3 รายการ คือ การเล่นลูกสองมือล่าง การเล่นลูกสองมือบน การเสิร์ฟวอลเลย์บอล โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์	ลูกสองมือล่าง		ลูกสองมือบน		การเสิร์ฟ	
	คะแนน	คะแนนที่	คะแนน	คะแนนที่	คะแนน	คะแนนที่
4	≥ 15	≥ 66	≥ 19	≥ 63	≥ 7	≥ 66
3	11 - 14	56 - 65	15 - 18	55 - 62	6	56 - 65
2	6 - 10	45 - 55	10 - 14	46 - 54	3 - 5	45 - 55
1	2 - 5	35 - 44	6 - 9	38 - 45	2	35 - 44
0	≤ 1	≤ 34	≤ 5	≤ 37	≤ 1	≤ 34

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ติดต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร
2. ผู้วิจัยประสานผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตให้นักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง
3. ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย การวัดและประเมินผลแก่ผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ
4. ผู้วิจัยวัดความมีน้ำใจนักกีฬา ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมและนำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาทดสอบค่าที่เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีน้ำใจนักกีฬาแตกต่างกัน
5. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาวิชาบอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 แผน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่เน้นเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม จำนวน 8 แผน เพื่อใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 2-9 ระยะเวลา 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เป็นเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ และแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 18 แผน
6. ผู้วิจัยวัดความมีน้ำใจนักกีฬาและทดสอบทักษะบอลเลย์บอลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นและแบบทดสอบทักษะบอลเลย์บอลของจารุวรรณ ยองจา
7. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาและแบบทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของคะแนนแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาและแบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

2.2 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาและแบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (t-test) ดังนี้

- การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาภายในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ Dependent-Samples t-test ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

- การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาและคะแนนทักษะวอลเลย์บอลระหว่างกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ Independent-Samples t-test ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
Mean	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	หมายถึง	ค่าสถิติที่คำนวณได้
*	หมายถึง	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
P	หมายถึง	ค่าความน่าจะเป็นของสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาภายในกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าที่

2. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาและคะแนนทักษะวอลเลย์บอลระหว่างกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าที่

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

เพศ	ชาย		หญิง		รวม	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กลุ่มทดลอง	27	67.50	13	32.50	40	100.00
กลุ่มควบคุม	18	45.00	22	55.00	40	100.00

จากตาราง 2 พบว่า จำนวนและร้อยละของกลุ่มทดลอง เพศชาย จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 67.50 เพศหญิงจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50 กลุ่มควบคุม เพศชายจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 เพศหญิงจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 55

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

1.1 การเปรียบเทียบภายในกลุ่มตัวอย่างวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที

ตาราง 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง จำแนกเป็นรายด้าน

ความมีน้ำใจนักกีฬา	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
1. ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	3.10	0.21	3.83	0.14	17.66*	<.001
2. ด้านความยุติธรรม	2.90	0.16	3.66	0.17	22.03*	<.001
3. ด้านความสามัคคี	2.78	0.21	3.56	0.15	19.92*	<.001
4. ด้านความรับผิดชอบ	2.80	0.28	3.65	0.21	17.69*	<.001
5. ด้านความมีระเบียบวินัย	2.83	0.20	3.68	0.22	20.93*	<.001
ผลรวมทุกด้าน	2.88	0.12	3.68	0.08	43.12*	<.001

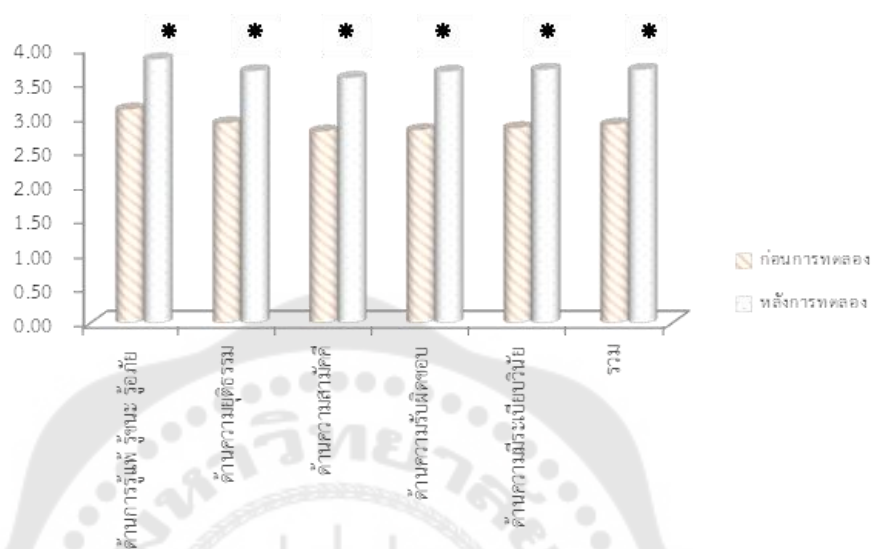
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 พบว่า ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.08 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง หลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่ามีค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 5 ด้าน พบว่า

3. ด้านความสามัคคี ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความสามัคคี ของกลุ่มทดลองหลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความสามัคคี ของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

5. ด้านความมีระเบียบวินัย ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจ นักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัย ของกลุ่มทดลองหลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลอง

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัย ของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง



ภาพประกอบ 2 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยจำแนกเป็นรายด้าน

ตาราง 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายด้าน

ความมีน้ำใจนักกีฬา	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
1. ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	2.98	0.34	2.89	0.37	2.05*	0.04
2. ด้านความยุติธรรม	2.83	0.23	2.75	0.27	2.08*	0.04
3. ด้านความสามัคคี	2.70	0.24	2.66	0.24	0.86	0.39
4. ด้านความรับผิดชอบ	2.83	0.31	2.90	0.37	1.86	0.07
5. ด้านความมีระเบียบวินัย	2.89	0.28	2.95	0.31	1.88	0.67
ผลรวมทุกด้าน	2.84	0.97	2.83	0.08	1.05	0.29

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่า ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.08 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มควบคุม หลังการทดลองและก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 5 ด้าน พบว่า

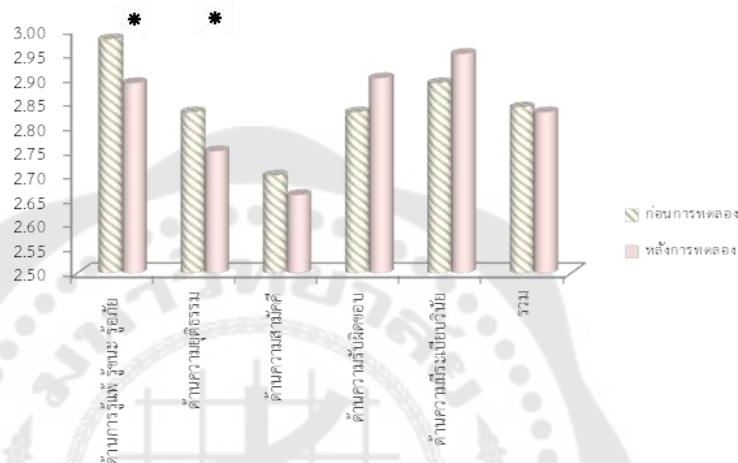
1. ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. ด้านความยุติธรรม ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.23 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาด้านความยุติธรรม ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาด้านความยุติธรรม ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

3. ด้านความสามัคคี ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความสามัคคี ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองและก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน

4. ด้านความรับผิดชอบ ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความรับผิดชอบของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองและก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน

5. ด้านความมีระเบียบวินัย ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัยของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง และก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน



ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม โดยจำแนกเป็นรายด้าน

1.2 การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างวิเคราะห์ด้วยการทดสอบค่าที

ตาราง 5 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายด้าน

ความมีน้ำใจนักกีฬา	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
1. ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	3.10	0.21	2.98	0.34	1.95	0.55
2. ด้านความยุติธรรม	2.90	0.16	2.83	0.23	1.53	0.13
3. ด้านความสามัคคี	2.78	0.21	2.70	0.24	1.59	0.11
4. ด้านความรับผิดชอบ	2.80	0.28	2.83	0.31	0.56	0.57
5. ด้านความมีระเบียบวินัย	2.83	0.20	2.89	0.28	1.14	0.25
ผลรวมทุกด้าน	2.88	0.12	2.84	0.97	1.44	0.15

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 พบว่า ผลรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลอง ของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 5 ด้าน พบว่า

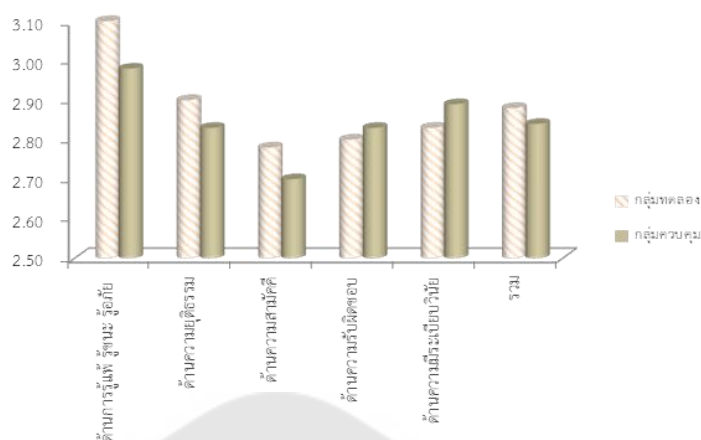
1. ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

2. ด้านความยุติธรรม กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.16 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.23 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาด้านความยุติธรรม ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

3. ด้านความสามัคคี กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาด้านความสามัคคี ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

4. ด้านความรับผิดชอบ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

5. ด้านความมีระเบียบวินัย กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.20 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.28 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัย ของนักเรียนกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม



ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาก่อนการทดลอง
ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยจำแนกเป็นรายด้าน

ตาราง 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา
หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายด้าน

ความมีน้ำใจนักกีฬา	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
1. ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย	3.83	0.14	2.89	0.37	14.84*	<.001
2. ด้านความยุติธรรม	3.66	0.17	2.75	0.27	17.61*	<.001
3. ด้านความสามัคคี	3.56	0.15	2.66	0.24	19.53*	<.001
4. ด้านความรับผิดชอบ	3.65	0.21	2.90	0.37	10.86*	<.001
5. ด้านความมีระเบียบวินัย	3.68	0.22	2.95	0.31	11.96*	<.001
ผลรวมทุกด้าน	3.68	0.08	2.83	0.08	45.18*	<.001

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 พบว่า ผลรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.08 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.08 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาหลัง

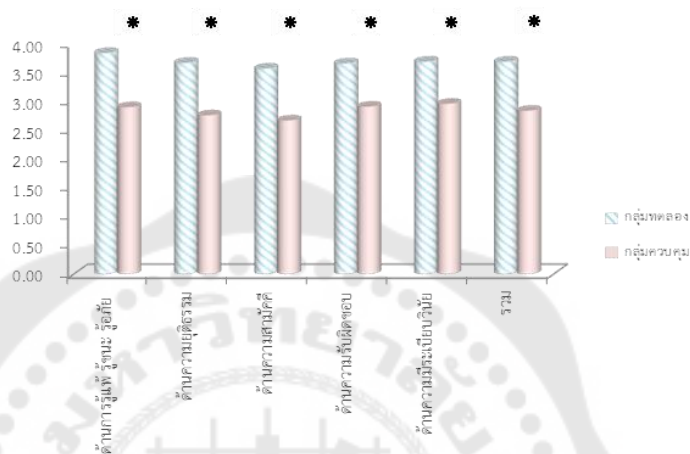
2. ด้านความยุติธรรม กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.17 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความยุติธรรม ของนักเรียนกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความยุติธรรม ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. ด้านความสามัคคี กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.15 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความสามัคคี ของนักเรียนกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความสามัคคี ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

4. ด้านความรับผิดชอบ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความรับผิดชอบ ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

5. ด้านความมีระเบียบวินัย กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.95 ส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐานเท่ากับ 0.31 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัย ของนักเรียนกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัย ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม



ภาพประกอบ 5 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยจำแนกเป็นรายด้าน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือและของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าที

ตาราง 7 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ทักษะวอลเลย์บอล	Mean	S.D.	t	p
ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง				
กลุ่มทดลอง	2.48	0.51	2.20*	0.03
กลุ่มควบคุม	2.20	0.61		
ทักษะการเล่นลูกสองมือบน				
กลุ่มทดลอง	2.20	0.65	2.32*	0.02
กลุ่มควบคุม	1.90	0.50		
ทักษะการเสิร์ฟ				
กลุ่มทดลอง	2.00	0.75	2.27*	0.02
กลุ่มควบคุม	1.65	0.62		

ตาราง 7 (ต่อ)

ทักษะวอลเลย์บอล	Mean	S.D.	t	p
ผลรวมทุกทักษะ				
กลุ่มทดลอง	2.23	0.40	3.15*	<.001
กลุ่มควบคุม	1.92	0.47		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

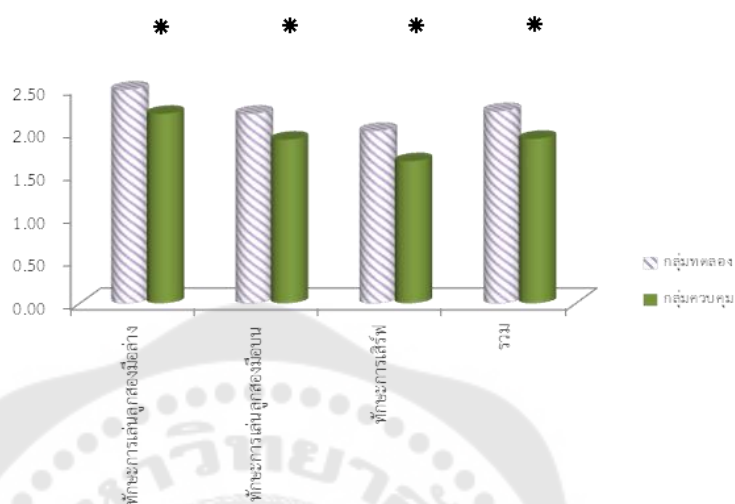
จากตาราง 7 พบว่า ผลรวมของค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า ทักษะวอลเลย์บอลของกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอลของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 3 ด้าน พบว่า

1. ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง หลังการทดลองของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเล่นลูกสองมือล่างของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

2. ทักษะการเล่นลูกสองมือบน หลังการทดลองของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ทักษะการเล่นลูกสองมือบนของกลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเล่นลูกสองมือบนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. ทักษะการเสิร์ฟ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 ผลการทดสอบความแตกต่างทางสถิติพบว่า ทักษะการเสิร์ฟของกลุ่ม

ทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเลี้ยวของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม



ภาพประกอบ 6 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬา และทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัย ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง 1 โรงเรียน คือ นักเรียนโรงเรียนมัธยมประสาธน์เวศน์ สำนักงานเขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร ที่เรียนวิชาวอลเลย์บอล ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 6 ห้องเรียน และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีการจับฉลากจำนวน 2 ห้องเรียน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ
2. แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา
3. แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอล ของจารุวรรณ ยองจา

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาภายในกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าที
2. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาและคะแนนทักษะวอลเลย์บอลระหว่างกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าที

สรุปผล

ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลรวมค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.12 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.08 ของกลุ่มควบคุม ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.08 และผลรวมค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะวอลเลย์บอล หลังการทดลองของกลุ่มทดลอง มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 2.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 และกลุ่มควบคุม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 1.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.47

2. กลุ่มทดลองมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง หลังการทดลอง (Mean = 3.68, S.D. = 0.08) สูงวก่อก่อนการทดลอง (Mean = 2.88, S.D. = 0.12) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า กลุ่มทดลอง หลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย, ด้านความยุติธรรม, ด้านความสามัคคี, ด้านความรับผิดชอบและด้านความมีระเบียบวินัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง หลังการทดลอง (Mean = 3.83, 3.66, 3.56, 3.68 และ 3.68, S.D. = 0.14, 0.17, 0.15, 0.21 และ 0.22 ตามลำดับ) สูงวก่อก่อนการทดลอง (Mean = 3.10, 2.90, 2.78, 2.80 และ 2.83, S.D. = 0.21, 0.16, 0.21, 0.28 และ 0.20 ตามลำดับ)

3. กลุ่มควบคุมมีน้ำใจนักกีฬา หลังการทดลองไม่แตกต่างกับก่อนการทดลอง แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า กลุ่มควบคุมหลังการทดลองแตกต่างกับก่อนการทดลองจำนวน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัยและด้านความยุติธรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง (Mean = 2.89 และ 2.75, S.D. = 0.37 และ 0.27) สูงวก่อก่อนการทดลอง (Mean = 2.98 และ 2.83, S.D. = 0.34 และ 0.23)

4. หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 กลุ่มทดลองมีน้ำใจนักกีฬาแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลอง (Mean = 3.68, S.D. = 0.08) สูงวก่ากลุ่มควบคุม (Mean = 2.83, S.D. = 0.08) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า กลุ่มทดลองหลังการทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุมทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย, ด้านความยุติธรรม, ด้านความสามัคคี, ด้านความรับผิดชอบและ

ด้านความมีระเบียบวินัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง (Mean = 3.83, 3.66, 3.56, 3.65 และ 3.68, S.D. = 0.14, 0.17, 0.15, 0.21 และ 0.22 ตามลำดับ) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 2.89, 2.75, 2.66, 2.90 และ 2.95, S.D. = 0.37, 0.27, 0.24, 0.37 และ 0.31 ตามลำดับ)

5. หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 8 กลุ่มทดลองมีทักษะวอลเลย์บอลแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอลของกลุ่มทดลอง (Mean = 2.23, S.D. = 0.40) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 1.92, S.D. = 0.47) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า กลุ่มทดลองหลังการทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุมทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ทักษะการเล่นลูกสองมือบน และทักษะการเสิร์ฟ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอลหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง (Mean = 2.48, 2.20 และ 2.00, S.D. = 0.51, 0.65 และ 0.75 ตามลำดับ) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 2.20, 1.90 และ 1.65, S.D. = 0.61, 0.50 และ 0.62 ตามลำดับ)

อภิปรายผล

การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ประการที่ 1 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬา ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 1 ที่ว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองดีกว่าก่อนการทดลอง ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม โดยมีเป้าหมายเดียวกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่ดีและมีคุณสมบัติของความมีน้ำใจนักกีฬา ตรงกับคำกล่าวของจอห์นสันและจอห์นสัน (Johnson; & Johnson, 1991, น. 31-37) ได้สรุปว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ ดังนี้ 1) ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันในทางบวกเป็นการทำให้เกิดการพึ่งพาทรัพยากรหรือข้อมูลและทำให้เกิดการพึ่งพาเชิงบทบาทของสมาชิก 2) การมีปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันมีการติดต่อสัมพันธ์กันการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด การอธิบายให้สมาชิกในกลุ่มได้เกิดการเรียนรู้

3) ความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละบุคคลเป็นความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน โดยต้องทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ 4) การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อยการมีทักษะทางสังคมเพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข 5) กระบวนการทำงานของกลุ่มเป็นกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มโดยผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุดมีความร่วมมือทั้งด้านความคิด การทำงาน และความรับผิดชอบร่วมกันจนสามารถบรรลุเป้าหมายได้ ที่ตรงกับลักษณะของบุคคลที่มีน้ำใจนักกีฬา ดังที่ จัตุรชัย เจริญอิสระ (2525, น. 6) กล่าวว่า น้ำใจนักกีฬา หมายถึง คุณธรรมข้อหนึ่งซึ่งสามารถปลูกฝังให้เกิดในตัวบุคคล ได้แก่ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัยและยังรวมถึงการต่อสู้และการแข่งขันด้วยวิธีของทางการกีฬาอย่างเต็มความสามารถ เคารพในกติกาและยอมรับคำตัดสินของผู้ตัดสินโดยไม่มีข้อโต้แย้ง การไม่เห็นแก่ตัว ความยุติธรรม บังคับใจตนเองให้ประพฤติตนด้วยกาย วาจา ใจ จะเห็นได้ว่า เมื่อนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะทำให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬามากกว่าก่อนการทดลอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภกิจ วิริยะกิจ (2557) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือหลังการทดลองและก่อนการทดลอง มีความแตกต่างกันโดยมีพัฒนาการเพิ่มขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาในรายด้านทั้ง 5 ด้าน พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองในแต่ละด้าน สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลต่อความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย โดยการจัดการเรียนรู้มีการส่งเสริมให้นักเรียนได้เล่นกีฬาวอลเลย์บอลตามกฎกติกา มารยาท รู้จักการกล่าวขอโทษ และแสดงความยินดีต่อชัยชนะของทีมคู่แข่ง มีการชมเชยและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมสองมือพิชิตชัยในการแข่งขันเล่นลูกสองมือล่างเหนือศีรษะเพื่อให้นักเรียนเกิดการยอมรับในผลการตัดสินหลังจากแข่งขันเสร็จ ตรงกับคำกล่าวของ พระพงศ์ บุญศิริ (2536, น. 110) ได้กล่าวถึงความมีน้ำใจนักกีฬาว่าประกอบไปด้วยคำ 3 พยางค์ คือ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เป็นการรู้จักประมาณในความสามารถของตนว่าไม่สามารถทัดเทียมคู่ต่อสู้ทั้งในด้านบุคคล และทีม มีความสามารถเหนือคู่ต่อสู้ ซึ่งมาจากความพร้อมทั้งบุคคลและทีม ความถึในการฝึกซ้อม เมื่อสามารถชนะได้ก็จะไม่เหยียดหยันดูถูกหรือเหยียดหยามฝ่ายแพ้ทั้งทางร่างกายและวาจา

มีการให้กำลังใจซึ่งกันและกันตามความเหมาะสม การยอมรับคู่ต่อสู้ในการแข่งขันถ้าขาดคู่แข่งกัน และกรรมการผู้ตัดสิน การแข่งขันกีฬาก็จะไม่เกิดขึ้น และคำกล่าวของ จรรยาพร ธรณินทร์ (2534, น. 22 -26) กล่าวว่า ความมีน้ำใจนักกีฬาเด็กควรได้รับการปลูกฝังให้เป็นคนสุภาพ มีน้ำใจโอบอ้อมอารี รู้แพ้ รู้ชนะ ไม่เหยียดหยามฝ่ายตรงข้ามเมื่อชนะ ไม่เสียใจเมื่อพ่ายแพ้ รู้ธรรมชาติของกีฬาดีว่าต้องมีชนะ มีแพ้ หรือเสมอกัน เป็นผลติดตามมาจากการลงแข่งขัน การแพ้ชนะนี้ไม่เกิดขึ้นกับฝ่ายเขาก็ต้องเกิดขึ้นกับฝ่ายเรา เราจึงต้องไม่มีจิตใจที่อ่อนแอหรือ หวั่นไหวในการเล่นต้องฝึกกล่าวคำว่า “ขอโทษ” “ขอบคุณ” และ “ไม่เป็นไร” ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ ความดีงามของ “น้ำใจคนไทย” และยังตรงกับการแบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมเด็กของโคลเบอร์ก (Kohlberg, 1969) ที่ได้แบ่งขั้นพัฒนาการทางจริยธรรมไว้ 6 ขั้น โดยพฤติกรรมความรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย อยู่ในระดับก่อนเกณฑ์ ขั้นที่ 2 คือ ยอมทำเพื่อให้ได้รางวัล ให้ได้รับในสิ่งที่ตนเองพอใจ เริ่มรู้จักการแลกเปลี่ยนแบบเด็กๆ คือ เขาทำมาฉันต้องทำไปเขาให้ฉัน ฉันต้องให้เขาตอบแทน เป็นต้น จริยธรรมขั้นนี้จะเน้นการต้องการได้รับคำชมเชยและรางวัลมากกว่าการได้รับการลงโทษ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ของนักเรียนดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒินันท์ ศรีแสง (2557) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ ฟุตบอลเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ในขั้นนำไปใช้เป็นขั้นที่พัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาในด้านรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย มีการส่งเสริมให้นักเรียนเล่นรักบี้ฟุตบอลตามกฎกติกา และมารยาทในการเล่น เน้นย้ำถึงการแสดง มารยาทสม่ำเสมอและชมเชยนักเรียนที่แสดงพฤติกรรมรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เป็นผลให้มีค่าเฉลี่ย หลังการทดลองด้านรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดนัย ดวงภูมิเมศร์ (2553) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนา กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การนำวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้มีส่วนช่วยให้ผู้เรียน รับรู้ถึงเป้าหมายของการเรียนการสอนและแสดงพฤติกรรมได้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียน การจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทางสังคมเป็นผลทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และ ปรับตัวตามกฎเกณฑ์ของสังคมมีพัฒนาการทางจริยธรรมและความมีน้ำใจสูงขึ้น

ด้านความยุติธรรม การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลต่อความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความยุติธรรมที่สอนให้นักเรียนรู้จักความเสมอภาค ไม่ลำเอียง มีเหตุมีผล เคารพในการตัดสิน โดยมีครูเป็นแบบอย่าง ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมสองมือ เหนือศีรษะที่นักเรียนจะทำการแข่งขันการเล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะมีการกำหนดเงื่อนไขเวลา

โดยที่มีเกณฑ์คะแนนเป็นตัวตัดสินผลการแข่งขันทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ถึงคุณลักษณะของ ความยุติธรรมจากการแข่งขัน ดังคำกล่าวของ ฌอนอม กลิ่นจันทร์หอม (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กกีฬาไว้ว่า การกีฬาจะพัฒนาคุณธรรมให้แก่ผู้เล่นทางด้านทางกาย ทางใจ ทางด้านความประพฤติ ความรับผิดชอบและการช่วยเหลือผู้อื่น การที่จะปลูกฝังให้แก่ผู้เล่น กีฬาเป็นประจำ ครูหรือผู้ฝึกสอนกีฬาอบรมสั่งสอนสิ่งที่ดีและถูกต้อง เน้นตัวอย่างที่ดีให้เด็กเห็น ไม่ยุยงให้เล่นผิดกติกาหรือให้เด็กเล่นกีฬาเพื่อชัยชนะอย่างเดียวแต่ควรเน้นให้เล่นกีฬา อย่างยุติธรรม รู้จักสามัคคี และคำกล่าวของ จรวัยพร ธรณินทร์ (2534, น. 22 -26) ได้กล่าวไว้ว่า ความยุติธรรม ไม่เอาเปรียบ ใช้กลโกงผู้อื่น เชื่อฟังผู้ตัดสิน ปฏิบัติตามคำชี้ขาด ยึดถือหลักเหตุผล และความเป็นจริง ยอมรับผลการกระทำที่ได้ทำไปแล้วและนำไปแก้ไขในบรรดาคุณธรรมที่ได้ จากการเล่นกีฬานั้น อาจนับได้ว่า “น้ำใจนักกีฬา” เป็นคุณธรรมในภาพรวมที่เป็นจุดเด่น ที่สุดสำหรับคุณธรรมที่พึงเน้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนายุทธ จิตรหาญ (2558) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กีฬาลาครอสที่มีต่อ สมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า การอธิบายสาธิตและการฝึกหัดเป็นขั้นที่ช่วยพัฒนาความมีน้ำใจ นักกีฬาด้านความยุติธรรมโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินการแข่งขันการยอมรับผลการแข่งขัน จึงเป็นผลให้ค่าเฉลี่ยความมีน้ำใจนักกีฬาด้านความยุติธรรมหลังการทดลองสูงกว่าก่อน การทดลอง

ด้านความสามัคคี การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลต่อความมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความสามัคคีที่ทุกคนในทีมมีส่วนช่วยให้เกิดความเข้าใจ บริกษาหรือแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกันทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้อื่นเรียนรู้ ที่จะปรับตัวให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยใช้เกมอันเดอร์อ้อมหลักที่นักเรียนทำการแข่งขันเล่นลูกสองมือล่างในรูปแบบทีม ที่ต้องทำการวางแผน การประสานกันในระหว่างแข่งขันทำให้เกิดความสามัคคีขึ้นในแต่ละทีม ดังพระบรมราโชวาทพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ความว่า การกีฬานั้นย่อม เป็นที่ทราบกันอยู่โดยทั่วไปแล้วว่าเป็นปัจจัยในการบริหารร่างกายให้แข็งแรง และฝึกอบรมจิตใจ ให้ผ่องแผ้ว ร่าเริง รู้จักแพ้และชนะ ไม่เอาเปรียบกัน มีการให้อภัยซึ่งกันและกัน สามัคคี กลมเกลียวกันอย่างที่เรียกกันว่าน้ำใจนักกีฬา รวมความว่า ผลของกีฬา คือผลทางร่างกายและ จิตใจ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ฮอรร็อคส์ (สดใส ยาทองไชย, 2540, น. 19-20; อ้างอิงจาก Horrocks, 1978: 344-358) ได้ทำการศึกษาเรื่องการส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬาและการมี

เหตุผลเชิงจริยธรรมในระหว่างที่เรียนและแข่งขันกีฬาในโรงเรียนโดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม 6 ชั้น ของโคลเบอร์ก เป็นพื้นฐาน ได้ทำการศึกษา ดังนี้ 1) กำหนดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาในการเล่นกีฬาหรือเล่นเกมต่างๆ แล้วให้เด็กอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน 2) การให้คะแนนลักษณะที่แสดงออกของควมมีน้ำใจนักกีฬาในระหว่างที่มีการแข่งขันในทีมของตนเอง ถ้าได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะให้มีการแก้ตัวใหม่จนกว่าจะได้คะแนนตามเกณฑ์ จึงจะไปทำการแข่งกับทีมอื่นได้พร้อมทั้งให้สมาชิกในทีมวิพากษ์วิจารณ์จุดอ่อนของทีมตนเพื่อแก้ไขข้อบกพร่องผลปรากฏว่าทำให้การแข่งขันภายในโรงเรียนดำเนินได้ด้วยดีปราศจากข้อขัดแย้งและผู้เล่นมีความสำนึกในการมีน้ำใจนักกีฬามากขึ้น

ด้านความรับผิดชอบ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลต่อควมมีน้ำใจนักกีฬา ด้านความรับผิดชอบ นักเรียนมีการฝึกฝนด้วยความมุ่งมั่น ตั้งใจ และให้คำแนะนำแก่เพื่อนในทีม มีการดูแลรักษาความสะอาด จัดเก็บอุปกรณ์การเรียนและความเรียบร้อยของสถานที่ ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เกมกระดานที่นักเรียนเล่นลูกสองมือบนกระดานผาผนังมีเงื่อนไขของเวลาเป็นตัวกำหนด นักเรียนจำเป็นต้องรับผิดชอบในการฝึกปฏิบัติการเล่นลูกสองมือบนกระดานผาผนังเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแข่งขัน ซึ่งพฤติกรรมของนักเรียน ตรงกับคำกล่าวของ ดนัย ดวงภูเมศร์ (2553) ได้กล่าวไว้ว่าความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะปฏิบัติหน้าที่ด้วยความผูกพันด้วยความพากเพียร และความละเอียดรอบคอบ ยอมรับผลการกระทำในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อให้บรรลุผล สำเร็จตามความมุ่งหมายในงานที่ได้รับมอบหมายโดยเน้นที่ความเอาใจใส่ต่อการเรียน มีความเคารพต่อกฎกติกาการแข่งขันมีอารมณ์หนักแน่นเมื่อเผชิญกับภาวะความกดดันขณะเล่นกีฬาหรือแข่งขัน รู้จักปฏิบัติหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมายในการเล่นหรือแข่งขันกีฬาให้ดีที่สุด มีความเพียรพยายามในการฝึกซ้อมตรงต่อเวลาที่ครูหรือผู้ฝึกสอนกีฬากำหนด และต้องการให้นักเรียนยอมรับในความสามารถของตน ความรับผิดชอบเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลูกฝังให้นักเรียนโดยการมอบหมายงานให้นักเรียนเป็นกลุ่ม หรือรายบุคคลรับผิดชอบต่างๆ เช่น การเตรียมอุปกรณ์ การเก็บ อุปกรณ์ การทำความสะอาดสนามกีฬาหรือห้องเรียนพลศึกษา เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทกา จิรนนท์ (2551) ได้ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาคุณลักษณะด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกที่มีต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม เนื่องจาก

การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นพูดคุย อธิบายถึงสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้อย่างอิสระ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความคิดที่ดีในเรื่องคุณลักษณะด้านความรับผิดชอบ

ด้านความมีระเบียบวินัย การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือมีผลต่อความมีน้ำใจ นักกีฬา ด้านความมีระเบียบวินัย นักเรียนมีความตรงต่อเวลาในการมาเรียน มีการเข้าแถวอย่างเป็นระเบียบ การจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการเรียนเป็นไปด้วยความเรียบร้อยพร้อมสำหรับการเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมฟุ้งสู่เป้าหมายที่นักเรียนจะปฏิบัติในการเสิร์ฟบอลให้ลงเป้าหมายที่กำหนด ซึ่งทุกคนจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกา เพื่อนำไปสู่เป้าหมายของการแข่งขัน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวตรงกับคำกล่าวของ ดนัย ดวงภูเมศร์ (2553) ได้กล่าวไว้ว่า การควบคุมความประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องเหมาะสมกับจรรยาบรรณ ขอบบังคับ ข้อตกลง กฎหมายและศีลธรรม ครูพลศึกษาต้องปลูกฝังให้นักเรียนรู้จักการแต่งกายอย่างเป็นระเบียบ ถูกต้องตามที่โรงเรียนกำหนด รักษาความสะอาดของสถานที่เรียน อุปกรณ์ และสนามกีฬา เชื้อพึงระเบียบที่ครูกำหนดปฏิบัติตามกฎกติกาที่เล่น รู้จักการเข้าแถว การเดิน การวิ่งอย่างเป็นระบบหมู่พวก ใช้วาจาอย่างสุภาพเรียบร้อยทั้งในและนอกสนามกีฬา รู้จักควบคุมจิตใจ และอารมณ์ให้อยู่ในกรอบที่ดีงาม ถึงแม้จะได้รับการช่วยจากสิ่งเร้าภายนอกต่างๆ นานาก็ตาม ความเป็นผู้มีระเบียบวินัยนั้นครูผู้สอนวิชาพลศึกษาจะต้องปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับนักเรียนเป็นอันดับแรกในการเรียนการสอน เพราะวาระระเบียบวินัยนี้จะมีผลต่อการปลูกฝังด้านอื่นๆ ต่อไป ดังนั้นก่อนที่จะสอนเนื้อหาตามจุดประสงค์การเรียนรู้ครูผู้สอนต้องฝึกระเบียบต่างๆ เช่น การเข้าแถว ระเบียบแถว การเบิกการเก็บอุปกรณ์พลศึกษา การจัดแบ่งกลุ่มนักเรียน และการตรงต่อเวลา เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วุฒินันท์ ศรีเถลิง (2557) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ฟุตบอลเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬาด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับคุณลักษณะของความมีระเบียบวินัย การจัดแถวเป็นระเบียบหรือเข้าแถวตามกลุ่ม การฟังคำชี้แจงจากครูผู้สอน การปฏิบัติกิจกรรมอย่างพร้อมเพรียง ทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาด้านความมีระเบียบวินัยสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

ประการที่ 2 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจ นักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจ นักกีฬา หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจ นักกีฬาของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือ หลังการทดลองสูงกว่า

กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอลและคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองดีกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬาจากการทำงานเป็นทีมทำให้ผู้เรียนเกิดการทำกิจกรรมร่วมกันในรูปแบบกลุ่ม จนประสบความสำเร็จโดยมีการกำหนดคุณลักษณะของความมีน้ำใจ 5 ด้าน คือ ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ด้านความยุติธรรม ด้านความสามัคคี ด้านความรับผิดชอบ และด้านความมีระเบียบวินัย ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการทำงานกลุ่มและเห็นความสำคัญของการทำงานร่วมกันเพื่อความสำเร็จ ดังคำกล่าวของ วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้กล่าวว่า น้ำใจนักกีฬาเป็นน้ำใจที่ประกอบไปด้วยคุณธรรมที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งอย่างหนึ่งที่เป็นพื้นฐานที่จะช่วยให้บุคคลสามารถมีชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข เป็นหลักหรือคุณธรรมที่ยึดถือปฏิบัติในการการอยู่ร่วมกันได้แก่ ยินดีที่จะปฏิบัติตาม กฎระเบียบ ข้อบังคับ มีความรักความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน เล่นด้วยชั้นเชิงของการกีฬาด้วยความสามารถ ให้เกียรติยอมรับคำตัดสินของผู้ตัดสิน ถ้าแพ้หรือชนะก็ไม่แสดงออกนอกหน้ามากเกินไป เล่นกีฬาตามอุดมคติของการเล่นกีฬาอย่างแท้จริงโดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่น นอกจากความสนุกสนานและสุขภาพอนามัยที่เกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาเป็นที่ตั้งเท่านั้น และคำกล่าวของ กลิ่นประทุม แสงสุระ (2549) ที่ได้เสนอแนวทางการปลูกฝังความมีน้ำใจไว้ว่า ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาเมื่อมีโอกาสหรือจังหวะที่เหมาะสม ควรปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็กทุกคนไม่เลือกเฉพาะบางคนแต่ควรเป็นไปอย่างถ่วงหน้า กีฬาที่จะช่วยปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาได้ดีที่สุด คือ กีฬาประเภททีมกีฬาประเภทศิลปะการต่อสู้จะเน้นความสุขุม อ่อนน้อม การเคารพครูอาจารย์ การนำศิลปะการต่อสู้ไปใช้ในทางที่ดี การมีน้ำใจนักกีฬาควรมีการปลูกฝังทุกครั้งที่มีการฝึกกีฬาทุกวันทุกเวลา ทุกสถานที่ ไม่เฉพาะในเกมกีฬาเท่านั้นเด็กจะต้องเรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬาจากผู้ใกล้ชิดและผู้ใหญ่เด็กควรได้รับการฝึกฝนความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งจากประสบการณ์ตรงและโดยอ้อมหรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่ดีในสังคม เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดนัย ดวงภูเมศร์ (2553) ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนการสอนพลศึกษาของกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 กลุ่มที่ 3 และกลุ่มที่ 4 สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนพลศึกษาของกลุ่มที่ 2 สูงกว่ากลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยคะแนน

การทดสอบความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการเรียนรู้พลศึกษาของกลุ่มที่ 3 สูงกว่ากลุ่มที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภกิจ วิริยะกิจ (2557) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจของนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีน้ำใจนักกีฬาทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้กลุ่มของตนประสบความสำเร็จและสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้กลุ่มประสบความสำเร็จนั้นคือการมีน้ำใจนักกีฬาของทุกคนในกลุ่ม

ประการที่ 3 การศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อทักษะวอลเลย์บอลและของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอลทั้ง 3 ด้าน คือ ทักษะการเสิร์ฟ ทักษะการเล่นลูกสองมือบน และทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง กลุ่มทดลอง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะวอลเลย์บอลและคะแนนความมีน้ำใจนักกีฬาหลังการทดลองของกลุ่มทดลองดีกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้นักเรียนมีการช่วยเหลือกันในการเรียนรู้ และกระตุ้นกันในระหว่างการเรียนรู้มีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มในลักษณะของทีมนอกจากการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบการจัดการเรียนรู้ตามปกติ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจึงเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวิชาพลศึกษาทำให้เกิดการเรียนรู้ง่ายขึ้น ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีความน่าสนใจในการเรียน ดังคำกล่าวของกันเตอร์ เอลดิสและชวบ (สุวิทย์ บึงบัว, 2553, น. 74; อ้างอิงจาก Gunter, Estes; & Schwab, 1990) ที่กล่าวว่า การทำงานโดยการร่วมมือเป็นทักษะทางสังคมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ขึ้นเมื่อมีการร่วมมือกันในการทำงานในครอบครัวและในการทำงานอดิเรก ความสำคัญของการเรียนรู้ที่จะร่วมมือจะปรับสร้างประสบการณ์ในโรงเรียนกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือแต่โอกาสในการร่วมมืออย่างสัมพันธ์กันจะเกิดขึ้นได้ในงานการศึกษาของผู้เรียน และคำกล่าวของทิสนา แชมมณี (2551, น. 98 - 105) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นวิธีการที่เหมาะสมวิธีการหนึ่งที่นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่มจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้กับ

สมาชิกของกลุ่มได้เป็นอย่างดีซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารกับครู การเรียนแบบร่วมมือร่วมใจกัน จึงเริ่มต้นจากการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยแต่ละกลุ่มมีสมาชิกในจำนวนที่พอเหมาะ 3-4 คน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ก็อกฮัน เบรกต้า (Gokhan Bayraktar, 2011, ออนไลน์) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการเรียนแบบร่วมมือกับแบบดั้งเดิมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนและแนวทางการปฏิบัติในชั้นเรียนยิมนาสติก ผลของการวิจัย พบว่า วิธีการทางการสอน 2 วิธี คือแบบร่วมมือกับแบบดั้งเดิมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนและแนวทางการปฏิบัติในชั้นเรียนยิมนาสติกทักษะของการปฏิบัติและทักษะทางทฤษฎีของนักเรียนที่เข้ารับวิธีการแบบร่วมมือพัฒนาสูงกว่านักเรียนที่เข้ารับวิธีการแบบดั้งเดิมโดยมีเหตุผลก็คือการเรียนรู้ที่ขึ้นอยู่กับทั้งการร่วมมือของนักเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง การสอนแบบร่วมมือประสบความสำเร็จมากกว่ากลุ่มควบคุมอาจเป็นเพราะว่ากลุ่มนักเรียนที่ได้รับการสอนจะช่วยกันและกันในการเรียนรู้มากขึ้นกระตุ้นกันและกันและยังทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มนอกเหนือจากการประชุมในชั้นเรียนเพื่อสามารถปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้การเรียนในวิชาพลศึกษามีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้นและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรินทร์ อินทัฬ (2557, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่มร่วมมือทางเทคนิค TGT ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นการเรียนในรูปแบบกลุ่มและใช้กิจกรรมเป็นตัวแข่งขันระหว่างกลุ่มทำให้เกิดความท้าทายและน่าสนใจ จัดให้ผู้เรียนทำกิจกรรมเดี่ยวด้วยความรับผิดชอบจนเข้าใจในสาระสำคัญของบทเรียนและให้กลุ่มเป็นตัวช่วยในการสรุปความรู้ในการทำกิจกรรม ช่วยจูงใจให้ผู้เรียนสนใจ ตั้งใจและมุ่งมั่นที่จะทำกิจกรรมให้ถูกต้อง เป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสการเรียนรู้และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอย่างมีความสุข มีการช่วยเหลือกันภายในกลุ่มยอมรับในความสามารถของผู้อื่น

จากผลการวิจัยที่ได้อภิปรายข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือมีความสัมพันธ์ต่อความมีน้ำใจที่สามารถพัฒนาและส่งเสริมความมีน้ำใจในด้านต่างๆ เช่น ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ด้านความยุติธรรม ด้านความสามัคคี ด้านความรับผิดชอบและด้านความมีระเบียบวินัย ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่เหมาะสมต่อการเรียนวิชาพลศึกษา นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือยังมีความสัมพันธ์กับทักษะวอลเลย์บอล ในการพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ทักษะการเล่นลูกสองมือบน และทักษะการเสิร์ฟได้อย่างมีประสิทธิภาพให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ซึ่งมีกระบวนการ

การสอนตามหลักการของ ทิศนา ขัมมณี (2551, น. 98-105) ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียม การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือในขั้นนี้ผู้วิจัยมีการกำหนดกฎ กติกา ในการเรียนคือ ให้นักเรียนเข้าแถวให้เป็นระเบียบก่อนมีการเล่นเกมและยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ซึ่งทำให้นักเรียน เกิดการพัฒนาในด้านความมีระเบียบวินัย มีความตรงต่อเวลาในการมาเรียน ซึ่งการจัด กระบวนการเรียนการสอนนี้แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ครูเป็นผู้กำหนดและ ออกคำสั่งให้นักเรียนเข้าแถวและยืดเหยียดกล้ามเนื้อ 2) ขั้นสอน การจัดการเรียนรู้พลศึกษา แบบร่วมมือในขั้นนี้ผู้วิจัยอธิบายและสาธิตแบบฝึกทักษะวอลเลย์บอลที่ละขั้นตอนจนครบ ทุกทักษะ ซึ่งเป็นหลักการเดียวกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ พลศึกษาแบบร่วมมือในขั้นนี้ ผู้วิจัยมีการจัดกลุ่มนักเรียนคละความสามารถ คือเก่ง ปานกลาง อ่อน แล้วให้นักเรียนฝึกปฏิบัติทักษะที่ครูให้ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ต้องมีความรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตน มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการฝึกทักษะและในกลุ่มจะต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการฝึก มีการวางแผนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีความสามัคคี ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันอย่างสนุกสนานและมีความสุข ซึ่งกระบวนการนี้แตกต่างจากการจัด การเรียนรู้แบบปกติที่นักเรียนมีการจับคู่ในการฝึกทักษะหรืออาจจะฝึกเป็นกลุ่มตามอัธยาศัย ซึ่ง นักเรียนจะไม่พบข้อบกพร่องหรือสิ่งที่จะต้องพัฒนาในทักษะวอลเลย์บอล 4) ขั้นนำไปใช้ ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือในขั้นนี้ ผู้วิจัยมีการให้นักเรียนเข้ากลุ่มบ้านของตนเอง เพื่อทำการแข่งขันในเกมที่ผู้วิจัยคิดขึ้นที่สอดคล้องกับทักษะที่เรียน แล้วแจ้งกฎกติกาการแข่งขัน อย่างชัดเจน ให้นักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันเข้าร่วมการแข่งขัน คือ ให้นักเรียนกลุ่มเก่ง แข่งขันกัน กลุ่มปานกลางแข่งขันกัน กลุ่มอ่อนแข่งขันกัน ในขณะที่แข่งขันกันถ้ามีการทำผิดกติกา หรือกีดขวางการแข่งขันของเพื่อนให้นักเรียนกล่าวขอโทษ เมื่อทำการแข่งขันเสร็จให้สมาชิกแต่ละคน ของกลุ่มกลับเข้ากลุ่มบ้านของตนเองและนำคะแนนที่ตนได้จากการแข่งขันมารวมกันในกลุ่ม ของตนเอง กลุ่มไหนได้คะแนนสูงสุดเป็นฝ่ายชนะสำหรับกลุ่มที่ได้คะแนนน้อยต้องยอมรับและ มีการกล่าวชื่นชมกลุ่มที่ชนะ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการเน้นย้ำการแสดงมารยาทดังกล่าวทุกครั้ง ซึ่ง กระบวนการนี้แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่นักเรียนแข่งขันกันโดยใช้เกมที่สอดคล้อง กับทักษะที่เรียนไป โดยแบ่งเป็นกลุ่มแต่ไม่คละความสามารถทำให้การพัฒนาทักษะวอลเลย์บอล เป็นไปอย่างช้าและการแสดงออกถึงคุณลักษณะของความมีน้ำใจนักกีฬาไม่เด่นชัด 5) ขั้นสรุป การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือในขั้นนี้ครูให้นักเรียนเข้าแถวรวมแล้วร่วมกันสรุป กิจกรรมที่ได้จากทำในคาบนี้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและ นำมาปรับปรุงแก้ไขในการเล่นครั้งต่อไป ครูกล่าวชมเชยกลุ่มที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้

ครูมอบหมายให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บให้เรียบร้อย ซึ่งกระบวนการนี้แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ครูเป็นผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาที่เรียน ขาดการเสริมแรงทางบวกที่จะทำให้ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งนี้

1. ความสามารถของนักเรียนที่มีความแตกต่างกันจะเป็นปัญหาในการยอมรับซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ผู้สอนจะต้องใช้หลักจิตวิทยาในการให้นักเรียนเกิดการยอมรับกันในกลุ่มด้วยความเต็มใจ

2. การจัดเวลาในการเรียนรู้ควรแบ่งเวลาให้มีความเหมาะสมเพราะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาจะใช้ระยะเวลาเพียง 50-60 นาที เท่านั้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจและทักษะวอลเลย์บอลนักกีฬาไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ

2. ควรมีการศึกษากิจการการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือในรูปแบบของการฝึกฝนทักษะทางกีฬานักกีฬาต่างๆ ที่มีระยะเวลามากกว่าการจัดการศึกษาในชั้นเรียน

บรรณานุกรม

- Brahim, H., MOKRANIL, D., BENZIDANEL, H., BENDEHIBAL, D., & ABDELI, S. (2016). The Effectiveness of the Usage of the Cooperative Learning in the Development of Certain Basic Competencies in Volleyball for 15-16 Years Old Pupils. *International Journal of Sport Culture and Science*, 4(2), 171-176.
- Gokhon, B. (2011). The Effect of Cooperative Learning on Students' Approach to General Gymnastics Course and Academic Achievements. 6(1), 62-71.
- Higtower, S. L. (1999). A comparison of two instructional methods for training child care personnel : Cooperative learning versus traditional teacher. (Dissertation Thesis, PH.D. ZVocational ; Teacher training ; Aduil and continuing). University of South Florida,
- Johnson, D. W., & Johnson, R. (1987). *Learn Together and Alone: Cooperative, and Individualistic Learning* (4th Ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, Kagan Cooperative Learning.
- Mohamed Cherif, B. (2019). The Impact Of Teaching With Cooperative Learning Method On First Year Secondary School Pupils' Performance With Their Different Achievement Levels Concerning Volleyball Activity.
- Padillah, A., Yudiana, Y., & Juliantine, T. (2019). The Effect of Cooperative Learning Model and Peer Teaching Model in Volleyball Games on Social Skills and Volleyball Games Performance. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(1).
- Slavin Robert , E. (1995). *Cooperative Learning : Theory, Research, and Practice* (2nd Ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- กนกวลี เอ่งฉ้วน. (2529). การสร้างแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพความมีน้ำใจนักกีฬา. (ปริญญาานิพนธ์ (กศ.ม.)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ: คูรุสภา ลาดพร้าว.
- กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2555). คู่มือผู้ฝึกสอนกีฬาวอลเลย์บอล.

- กรุงเทพมหานคร: องค์การส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กลืนประทุม แสงสุระ. (2550). การสร้างแบบวัดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ด้านความมีน้ำใจนักกีฬา
ของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 2. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา)).
- กอง วิสุทธารมย์. (2523). การปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาในตัวนักเรียน. วารสารสุขศึกษา พลศึกษาและ
สันทนาการ, 7.
- กำแพง ไชยมาตย์. (2553). การพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือบนและการเล่นลูกสองมือล่างใน
กีฬาบอลเลย์บอลด้วยวิธีการสอนแบบแบ่งกลุ่มย่อยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนหนองยางพิทยาคม. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต. (หลักสูตรและการสอน)
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จรรยาพร ธรณินทร์. (2534). รักลูกให้ลูกเล่นกีฬา. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน.
- ฉัตรชัย เฉลิมอิสระ. (2525). การสร้างแบบวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะ
ความมีน้ำใจนักกีฬา. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (พลศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- दनัย ดวงภูมิเมศร์. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนพลศึกษาเพื่อพัฒนาระบบการ
คิดอย่างมีวิจารณญาณและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนระดับประถมศึกษา.
(วิทยานิพนธ์ ปร.ด. (พลศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ถนอมวงศ์ กลิ่นจันทร์หอม. (2541). การสร้างแบบทดสอบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีน้ำใจ
นักกีฬาสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร.
(วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ทิตนา เขมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือกีฬา.
- ธนายุทธ จิตรหาญ. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กีฬาครอสที่มีต่อสมรรถภาพ
ทางกายที่สัมพันธ์กับทักษะและความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.
(วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
กรุงเทพฯ.
- นันทกา จิรานันท์. (2551). ผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาคุณลักษณะด้านความสามัคคี ความ
รับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกที่มีต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่ม
ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- บรรจบ สุพรรณพิทักษ์. (2529). จิตใจของนักกีฬา. วารสารสุขศึกษาพลศึกษาและสันทนาการ,

12,64.

ประโยค สุทธิสง่า. (2538). การพัฒนาแบบทดสอบ ทักษะฟุตบอล. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

พีระพงษ์ บุญศิริ. (2536). จิตวิทยาการกีฬา = Sports psychology (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ไพฑูรย์ กันสิงห์. (2541). ระดับความรู้ความเข้าใจในลักษณะความมีน้ำใจนักกีฬาของนิสิต มหาวิทยาลัยบูรพา. (ปริญญานิพนธ์ (กศ.ม. (พลศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.

ไพวัลย์ ตัณลาพุม. (2530). พลศึกษาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ฟอง เกิดแก้ว. (2547). การพลศึกษา. กรุงเทพฯ: พัทธอักษร.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2527). หลักและวิธีสอนวิชาพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2560). รวบรวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัดและประเมินผลทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัชรวิภา เล่าเรียนดี. (2548). เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้สำหรับครูมืออาชีพ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วัชรินทร์ อินทพ. (2557). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องกีฬาออลเลย์บอลกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ เทคนิค TGT. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน)), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์เลิฟเพรส.

วายุ กาญจนศรี และคณะ. (2559,ตุลาคม-ธันวาคม). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อทักษะการเล่นตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในและความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 39(4).

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: วิทย์พัฒน์.

วุฒินันท์ ศรีเถลิง. (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬารักบี้ฟุตบอลเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

สดไธ ยาทองไชย. (2540). พฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬาของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬา

- อาชีวะเกมส์. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.
- สันติ ผลสวัสดิ์. (2545). การสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.
- สืบสาย บุญวีรบุตร. (2541). จิตวิทยาการกีฬา. ชลบุรี: วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดชลบุรี.
- สุปราณี ขวัญบุญจันทร์. (2541). จิตวิทยาการกีฬา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- สุภกิจ วิริยะกิจ. (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.(สุขศึกษาและพลศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุวิทย์ บึงบัว. (2553). การเปรียบเทียบประสิทธิผลการเรียนผ่านเว็บโดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือระดับสูงและการเรียนแบบร่วมมือระดับต่ำของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุวิทย์ มูลคำ, & อรทัย มูลคำ. (2552). 21 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนากระบวนการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อภิวัดน์ จั้วลำหิน. (2553). การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกีฬาฟุตบอลตามแนวคิดพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์กเพื่อพัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- อภิศักดิ์ ขำสุก. (2544). การฝึกวอลเลย์บอล 2000. กรุงเทพฯ: รุ่งเรือง.
- อร่าม เสียนขุนทด. (2533). ความคิดเห็นของครูพลศึกษาและนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมการสอนพลศึกษา ด้านการปลูกฝังความมีน้ำใจนักกีฬา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อ
ความมีน้ำใจนักกีฬาและทักษะวอลเลย์บอล

1. อาจารย์ ดร.ชาณุกิจ คำพวง

ตำแหน่ง อาจารย์คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สถานที่ทำงาน คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. อาจารย์ ดร.คณิน ประยูรเกียรติ

ตำแหน่ง อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาพลศึกษา

สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

3. อาจารย์สมคิด ดำริห์

ตำแหน่ง ครูและหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สถานที่ทำงาน โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์

4. อาจารย์มารีสา เกตุขาว

ตำแหน่ง ผู้ฝึกสอนกีฬาวอลเลย์บอลและครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา

และพลศึกษา

สถานที่ทำงาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

5. อาจารย์นิคม ภู่อาด

ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ ครูวิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



โครงสร้างรายวิชา (กลุ่มทดลอง)

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่เพิ่มความเข้าใจและทักษะของเลเย์บอล

สัปดาห์ที่	เนื้อหาวิชา	กิจกรรมที่สอน	ทักษะของเลเย์บอล	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
1	ประวัติวอลเลย์บอล การสร้างความรู้ความคุ้นเคย	-		
2	การเล่นลูกของมือล่าง 1	- แบบฝึกที่ 1 เคลื่อนที่ท่าทำการเล่นลูกของมือล่าง - แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกของมือล่าง - แบบฝึกที่ 3 ผลัดกันโยนเล่นลูกของมือล่างแล้วจับ - แบบฝึกที่ 4 ผลัดกันเล่นลูกของมือล่างต่อเนื่อง	การเล่นลูกของมือล่าง	
3	การเล่นลูกของมือล่าง 2	- แบบฝึกที่ 5 เล่นลูกของมือล่างต่อท้าย - แบบฝึกที่ 6 เล่นลูกของมือล่างกระแทบผนัง - แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกของมือล่างกระแทบผนังแบบเป็นทีม	การเล่นลูกของมือล่าง	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
4	การเล่นลูกของมือบน 1	- แบบฝึกที่ 1 การเล่นลูกของมือบนแบบไม่มีลูกบอล - แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกของมือบน - แบบฝึกที่ 3 เล่นลูกของมือบนเหนือศีรษะติดต่อกัน - แบบฝึกที่ 4 โยนบอลเล่นลูกของมือบนเหนือศีรษะ	การเล่นลูกของมือบน	
5	การเล่นลูกของมือบน 2	- แบบฝึกที่ 5 การเล่นลูกของมือบนได้คู่ - แบบฝึกที่ 6 เคลื่อนที่เล่นลูกของมือบน - แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกของมือบนกระแทบผนัง - แบบฝึกที่ 8 เล่นลูกของมือบนกระแทบผนังแบบมีเป้าหมาย	การเล่นลูกของมือบน	

ลำดับที่	เนื้อหาวิชา	กิจกรรมที่สอน	ทักษะวัดผลย่อย	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
6	การเล็งมือล่าง 1	- แบบฝึกที่ 1 โยนและเล็งมือล่างไปหาผู้ยังไม่เข้ามาต่าย - แบบฝึกที่ 2 การเล็งมือล่างข้ามต่ายเขตเส้น 3 เมตร - แบบฝึกที่ 3 การเล็งมือล่างตรงเส้น 6 เมตร - แบบฝึกที่ 4 การเล็งมือล่างตรงเส้นเล็งมือล่างของสนาม	การเล็งมือล่าง	
7	การเล็งมือล่าง 2	- แบบฝึกที่ 5 เล็งมือล่างข้ามต่ายซ้าย - ขวา - แบบฝึกที่ 6 เล็งมือล่างลงจุด 3 จุด - แบบฝึกที่ 7 เล็งมือล่างลงจุด 4 จุดแบบทีม	การเล็งมือล่าง	
8	การเล็งมือบน 1	- แบบฝึกที่ 1 ตบลูกบอลลงพื้น - ลง - แบบฝึกที่ 2 ตบบอลกระแทกพื้น - แบบฝึกที่ 3 โยนบอลและเล็งมือบนหาผู้แบบไม่เข้าต่าย - แบบฝึกที่ 4 เล็งมือบนข้ามต่ายตรงเส้นรุก 3 เมตร	การเล็งมือบน	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
9	การเล็งมือบน 2	- แบบฝึกที่ 5 เล็งมือบนข้ามต่ายหลังเส้นเล็งมือ - แบบฝึกที่ 6 เล็งมือบนข้ามต่ายลงหลังสนามซ้าย - ขวา - แบบฝึกที่ 7 การเล็งมือบนข้ามต่ายแบบทีมมีเป้าหมาย	การเล็งมือบน	
10	วัดความมีน้ำใจนักกีฬา	วัดความมีน้ำใจนักกีฬา		
11	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือล่างกระแทกผนัง		
12	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบน	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบนกระแทกผนัง		
13	ทดสอบทักษะการเล็ง	ทดสอบทักษะการเล็งมือล่างและมือบน		
14	การตัดสิน	-		
15 – 18	การแข่งขัน	-		
19	สรุปการเรียนรู้	-		
20	สอบปลายภาค	-		

โครงสร้างรายวิชา (กลุ่มควบคุม)

การจัดการเรียนรู้หลักสูตรศึกษาแบบปกติ

สัปดาห์ที่	เนื้อหาวิชา	กิจกรรมที่สอน	ทักษะวอลเลย์บอล
1	ประวัติวอลเลย์บอล การสร้างความรู้ความคุ้นเคย	-	
2	การเล่นลูกสองมือล่าง 1	- แบบฝึกที่ 1 เคลื่อนที่ท่าการเล่นลูกสองมือล่าง - แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกสองมือล่าง - แบบฝึกที่ 3 ผลัดกันโยนเล่นลูกสองมือล่างแล้วจับ - แบบฝึกที่ 4 ผลัดกันเล่นลูกสองมือล่างต่อเนื่อง	การเล่นลูกสองมือล่าง
3	การเล่นลูกสองมือล่าง 2	- แบบฝึกที่ 5 เล่นลูกสองมือล่างต่อท้าย - แบบฝึกที่ 6 เล่นลูกสองมือล่างกระทบผนัง - แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกสองมือล่างกระทบผนังแบบเป็นทีม	การเล่นลูกสองมือล่าง
4	การเล่นลูกสองมือบน 1	- แบบฝึกที่ 1 การเล่นลูกสองมือบนแบบไม่มีลูกบอล - แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกสองมือบน - แบบฝึกที่ 3 เล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะติดต่อกัน - แบบฝึกที่ 4 โยนบอลเล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะ	การเล่นลูกสองมือบน
5	การเล่นลูกสองมือบน 2	- แบบฝึกที่ 5 การเล่นลูกสองมือบนได้คู่ - แบบฝึกที่ 6 เคลื่อนที่เล่นลูกสองมือบน - แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกสองมือบนกระทบผนัง - แบบฝึกที่ 8 เล่นลูกสองมือบนกระทบผนังแบบมีเป้าหมาย	การเล่นลูกสองมือบน
6	การเสิร์ฟมือล่าง 1	- แบบฝึกที่ 1 โยนและเสิร์ฟมือล่างไปหาคู่ยังไม่ข้ามตาข่าย - แบบฝึกที่ 2 การเสิร์ฟมือล่างข้ามตาข่ายเขตเส้น 3 เมตร - แบบฝึกที่ 3 การเสิร์ฟมือล่างตรงเส้น 6 เมตร - แบบฝึกที่ 4 การเสิร์ฟมือล่างตรงเส้นเสิร์ฟของสนาม	การเสิร์ฟมือล่าง

ลำดับที่	เนื้อหาวิชา	กิจกรรมที่สอน	ทักษะที่วัดได้
7	การเลี้ยวมือกลาง 2	- แบบฝึกที่ 5 เลี้ยวมือกลางข้ามตาซ้ายซ้าย - ขวา - แบบฝึกที่ 6 เลี้ยวมือกลางจุด 3 จุด - แบบฝึกที่ 7 เลี้ยวมือกลางจุด 4 จุดแบบทีม	การเลี้ยวมือต่าง
8	การเลี้ยวมือบน 1	- แบบฝึกที่ 1 ตบลูกบอลลงพื้นขึ้น - ลง - แบบฝึกที่ 2 ตบบอลกระทบพื้น - แบบฝึกที่ 3 โยนบอลและเลี้ยวมือบนหาตำแหน่งไม่มีตาซ้าย - แบบฝึกที่ 4 เลี้ยวมือบนข้ามตาซ้ายตรงเส้นรุก 3 เมตร	การเลี้ยวมือบน
9	การเลี้ยวมือบน 2	- แบบฝึกที่ 5 เลี้ยวมือบนข้ามตาซ้ายหลังเส้นเลี้ยว - แบบฝึกที่ 6 เลี้ยวมือบนข้ามตาซ้ายหลังเส้นรุก - ขวา - แบบฝึกที่ 7 การเลี้ยวมือบนข้ามตาซ้ายแบบทีมมีเป้าหมาย	การเลี้ยวมือบน
10	วัดความมีน้ำใจนักกีฬา	วัดความมีน้ำใจนักกีฬา	
11	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือกลาง	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือกลางกระทบฝ่ามือ	
12	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบน	ทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบนกระทบฝ่ามือ	
13	ทดสอบทักษะการเลี้ยว	ทดสอบทักษะการเลี้ยวมือต่างและมือบน	
14	การตัดสินใจ	-	
15 – 18	การแข่งขัน	-	
19	สรุปการเรียนรู้	-	
20	สอบปลายภาค	-	

**แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือโดยที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ
ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเล่นเกมสองมือล่าง 1 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬาปฏิบัติเป็นประจําอย่างสม่ำเสมอ

มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรีภาพของการกีฬา

2. สาระสำคัญ

การเล่นเกมสองมือล่างเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ ในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลโดยส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นโดยใช้แขน ไม่ว่าจะเป็นการรับลูกเสิร์ฟ รับลูกตบของฝ่ายตรงข้าม จะใช้การเล่นด้วยมือล่าง ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง (Under) จึงมีความสำคัญ เพราะมีโอกาสถูกลูกบอลได้ง่าย แนนอน แม่นยำ การเล่นลูกด้วยมือล่างแขนท่อนล่างทั้งสองต้องเสมอกันในขณะที่สัมผัสหรือตีลูกบอล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะการเล่นลูกสองมือล่างได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่างได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง
2. ขั้นตอนการเล่นลูกสองมือล่าง
3. การเล่นเกมสองมือล่าง
4. การนำทักษะการเล่นลูกสองมือล่างไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมวงขาเดียว วิธีการเล่น ให้นักเรียนยืนจับมือเป็นคู่ แล้วครูวิ่งไล่จับนักเรียน 1 คู่ จากนั้นให้นักเรียนที่ถูกครูจับได้มาไล่จับเพื่อนโดยวิ่งแบบขาเดียวซึ่งมีข้อห้ามหลุดออกจากกันทั้งคนไล่จับเพื่อนและคนที่วิ่งหนี กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้ นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อ (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)
4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ของแต่ละวงออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน



★ แทน ครู

😊 แทน นักเรียน

5. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ละคระความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยยืดความสามารถด้านทักษะวอลเลย์บอลเป็นเกณฑ์

ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเล่นลูกสองมือล่างตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้

1. การจับมือ 3 รูปแบบในการเล่นลูกสองมือล่าง คือการจับมือแบบโอบหมัด การจับมือแบบซ้อนมือและการจับมือแบบประสานนิ้ว
2. วิธีการเล่นลูกสองมือล่าง มีวิธีการปฏิบัติคือ
 - การย่อเข่าลงท่าเตรียม พร้อมแยกเท้าออก ให้มากกว่าช่วงไหล่เล็กน้อยเท้าขวาอยู่หน้า พร้อมกับประสานมือ
 - ขณะที่ลูกบอลกำลังตกลงมานั้น เหยียดแขนให้ตึงพร้อมกับยกแขนและเหยียดเข้าขึ้นปะทะกับลูกในขณะที่ยกแขนสัมผัสกับลูกบอล อย่ายกแขนสูงเกินไป
 - การสัมผัสลูกบอลให้บริเวณแขนท่อนล่างจากข้อมือขึ้นไปประมาณ 1 ฝ่ามือ ขณะที่สัมผัสลูกบอลให้เกร็งแขนทั้งสองเล็กน้อย โดยให้แขนทั้งสองเหยียดตึงย่อตัวลงพอประมาณเท้าทั้งสองมีหลักที่มั่นคง



ภาพประกอบ 7 แสดงทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/volleyball/2010/06/17/entry-1>

3. แบบฝึกที่ 1 เคลื่อนที่ท่าท่าเล่นลูกสองมือล่าง ให้นักเรียนจับคู่หันหน้าเข้าหากัน ยืนห่างกันประมาณ 2-4 เมตร คนที่มีบอลยื่นบอลออกข้างหน้าระดับเข่า คนที่ไม่มีลูกบอลวิ่งเข้ามาท่าท่าเล่นลูกสองมือล่างกับบอลที่ยื่นอยู่แล้วถอยหลังกลับที่เดิมอย่างรวดเร็ว ทำจนครบกำหนดแล้วเปลี่ยนกันปฏิบัติ

4. แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกสองมือล่าง ให้ผู้ฝึกหัดจับบอลไว้แล้วโยนขึ้นเหนือศีรษะประมาณ 1-2 ฟุต แล้วเล่นลูกสองมือล่างขึ้นเหนือศีรษะ 1 ครั้งแล้วจับบอลไว้ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆจนครบกำหนด

5. แบบฝึกที่ 3 ผลัดกันโยนเล่นลูกสองมือล่างแล้วจับ นักเรียนจับคู่หันหน้าเข้าหากัน ยืนห่างกันประมาณ 2-4 เมตร คนที่ถือบอลโยนบอลให้เพื่อนเล่นลูกสองมือล่างเหนือศีรษะ 1 ครั้งแล้วจับบอลไว้แล้วส่งคืนให้เพื่อน เปลี่ยนกันปฏิบัติในปฏิบัติลักษณะเช่นเดียวกันจนครบกำหนด

6. แบบฝึกที่ 4 ผลัดกันเล่นลูกสองมือล่างต่อเนื่อง ติดต่อกันแล้วส่งให้คู่ ให้ให้นักเรียนจับคู่หันหน้าเข้าหากัน ยืนห่างกันประมาณ 2-4 เมตร คนที่มีบอลโยนบอลหาเพื่อนแล้วให้เพื่อนเล่นลูกสองมือล่างติดต่อกัน 5 ครั้ง เมื่อครบส่งให้เพื่อนเล่นลูกสองมือล่างต่อกัน 5 ครั้ง เช่นกัน สลับกันไปมา จนกว่าจะครบกำหนด

ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครูแบ่งให้ ที่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของตนเอง ร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันในแบบฝึกต่างๆระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมสองมือพิชิตชัย (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเองเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น
3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหา

ที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป

2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา

3. ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป และให้ตัวแทนกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บเข้าที่เดิม

4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจ เครื่องแต่งกายของนักเรียนและ เชือกข้อ 3. อบอุ่นร่างกายโดยการ เล่น เกมวิ่งขาเดียว <u>วิธีการเล่น</u> ให้นักเรียนยืนจับมือเป็นคู่ แล้ว ครูวิ่งไล่จับนักเรียน 1 คู่ จากนั้น ให้นักเรียนที่ถูกครูจับได้มาไล่จับ เพื่อนโดยวิ่งแบบขาเดียวซึ่งมือ ห้ามหลุดออกจากกันทั้งคนไล่ จับเพื่อนและคนที่วิ่งหนี กำหนดขอบเขตการเล่นให้ ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความ ทำหายแล้วไม่เบื่อ (การจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือ) 4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ของแต่ละวงออกมานำยืด เหยียดกล้ามเนื้อในวงของ ตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน 5. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่ม กลุ่ม ละ 5 คน คละความสามารถ และเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเล่นลูกสองมือล่าง ตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้ - การจับมือ 3 รูปแบบในการเล่นลูกสองมือล่าง - วิธีการเล่นลูกสองมือล่าง - แบบฝึกที่ 1 เคลื่อนที่ทำท่าเล่นลูกสองมือล่าง - แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกสองมือล่าง - แบบฝึกที่ 3 ผลัดกันโยนเล่นลูกสองมือล่างแล้วจับ - แบบฝึกที่ 4 ผลัดกันเล่นลูกสองมือล่างต่อเนื่อง		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครูแบ่งให้ ที่ความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกันวางแผน มีการกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคนและพร้อมที่จะแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้ากลุ่มบ้านของตนเองที่ครูจัดความสามารถในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการทำงานเป็นทีม - เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากัน ส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมสองมือพิชิตชัย (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากัน หรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป และมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองแต่ละกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นในเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม สองมือพิชิตชัย

วัตถุประสงค์

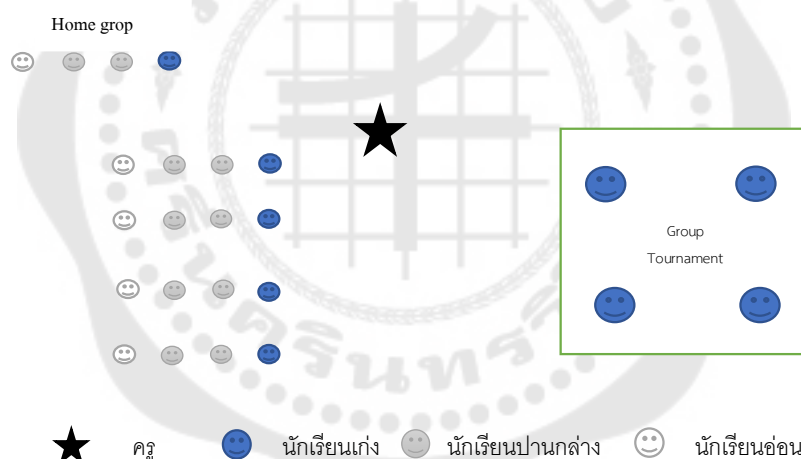
เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่มีความสามารถเท่ากันในแต่ละกลุ่ม ออกไปยืนในพื้นที่แสดงความสามารถ



3. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ผู้แข่งขันคนแรกของแต่ละกลุ่มเล่นลูกสองมือล่างติดต่อกันให้ได้มากที่สุดจนกว่าจะหมดเวลา 1 นาที ในการเล่นลูกสองมือล่างบอลต้องอยู่เหนือศีรษะเท่านั้นถึงจะนับเป็นลูกดี ระหว่างปฏิบัติถ้าลูกตกพื้นให้เริ่มนับหนึ่งใหม่ เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันบันทึกคะแนน ซึ่งมีการคิดคะแนนดังนี้ ถ้าผู้ชนะจะได้คะแนนสะสมสูงสุด 5 คะแนน ถ้าชนะรองลงมาจะได้ คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ

4. ปฏิบัติจนครบทุกคน

5. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าชนะ

**แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ
ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเล่นเกมสองมือล่าง 2 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

2. สาระสำคัญ

การเล่นเกมสองมือล่างเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ ในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลโดยส่วนใหญ่จะเป็นการเล่นโดยใช้แขน ไม่ว่าจะเป็นการรับลูกเสิร์ฟ รับลูกตบของฝ่ายตรงข้าม จะใช้การเล่นด้วยมือล่าง ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง (Under) จึงมีความสำคัญ เพราะมีโอกาสถูกลูกบอลได้ง่าย แขนอ่อน แขนย่ำ การเล่นลูกด้วยมือล่าง แขนท่อนล่างทั้งสองต้องเสมอกันในขณะที่สัมผัสหรือตีลูกบอล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะการเล่นลูกสองมือล่างได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่างได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง
2. ขั้นตอนการเล่นลูกสองมือล่าง
3. การเล่นเกมสองมือล่าง
4. การนำทักษะการเล่นลูกสองมือล่างไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมเปลี่ยนคู่ วิธีการเล่น ให้ผู้เล่นจับคู่กัน หลังหลังชนกัน คล้องแขนกันไว้ ให้คนไม่มีคู่ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด “ให้เปลี่ยนคู่” คนที่จับกันอยู่จะต้องเปลี่ยนคู่ที่ไม่ใช่คนเดิม และจะต้องหันหลังให้กัน และคล้องแขนกันเหมือนเริ่มต้นกิจกรรม กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)
4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง เป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ของแต่ละวงออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน (ผู้นำต้องไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว)



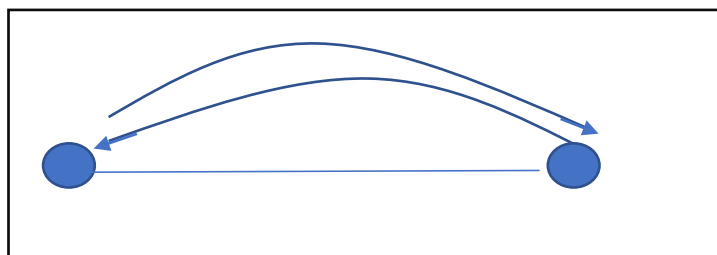
★ แทน ครู

😊 แทน นักเรียน

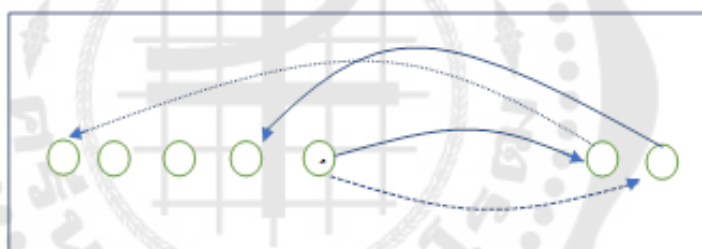
ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเล่นลูกสองมือล่างตามแบบฝึกต่าง ๆ ดังนี้

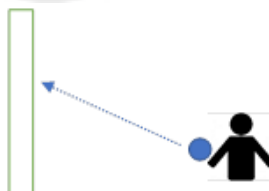
1. แบบฝึกที่ 5 เล่นลูกสองมือล่างไป-กลับ ผู้เรียนจับคู่หันหน้าเข้าหากัน ยืนห่างกันประมาณ 5 เมตร ให้ส่งบอลสองมือล่างไปหาคู่ของตนแบบต่อเนื่อง จนครบกำหนด



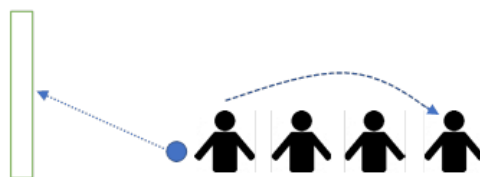
2. แบบฝึกที่ 6 เล่นลูกสองมือล่างต่อท้าย ให้เพื่อนโยนลูกบอลให้แล้วเล่นลูกสองมือล่างเมื่อเล่นลูกสองมือล่างไปหาคู่เสร็จให้วิ่งไปต่อท้ายแถวเพื่อนที่โยน



3. แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกสองมือล่างกระทบผนัง เล่นลูกสองมือล่างกระทบผนังให้นักเรียนเล่นลูกสองมือล่างกระทบผนังให้ได้จำนวนมากที่สุดโดยไม่ตกพื้น



4. แบบฝึกที่ 8 เล่นลูกสองมือล่างกระทบผนังแบบทีม เล่นลูกสองมือล่างกระทบผนังคนละ 2 ลูก ติดต่อกันเมื่อเล่นลูกสองมือล่างเสร็จให้วิ่งออกทางขวาไปต่อท้ายแถวของตน โดยไม่ให้บอลตกพื้น



ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมในช่วงที่ที่แล้ว ที่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนดตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมอันเดอร์บอลอ้อมหลัก (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเองเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น
3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป
2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา

3. ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป และให้ตัวแทนกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บเข้าที่เดิม

4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาด
ตรวจสอบเครื่องแต่งกาย

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเช็คเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็กชื่อ 3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมเปลี่ยนคู่ <u>วิธีการเล่น</u> ให้ผู้เล่นจับคู่กัน หลังหลังชนกัน คล้องแขนกันไว้ ให้คนไม่มีคู่เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด “ให้เปลี่ยนคู่” คนที่จับกันอยู่จะต้องเปลี่ยนคู่ที่ไม่ใช่คนเดิม และจะต้องหันหลังให้กัน และคล้องแขนกันเหมือนเริ่มต้นกิจกรรม กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อ (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม (ต่อ) 4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ของแต่ละวงออกมานำยืด เขยียดกล้ามเนื้อในวงของ ตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน ผู้นำต้องไม่ใช่คนเดิม		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเล่นลูกสองมือล่าง ตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้ - แบบฝึกที่ 5 เล่นลูกสองมือล่าง ไป-กลับ - แบบฝึกที่ 6 เล่นลูกสองมือล่าง ต่อท้าย - แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกสองมือล่าง กระทบพวง - แบบฝึกที่ 8 เล่นลูกสองมือล่าง กระทบพวงแบบเป็นทีม		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมในชั่วโมงที่แล้ว ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนดให้ตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิกเพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกันวางแผน มีการกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคนและพร้อมที่จะแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้ากลุ่มบ้านของตนเองที่ครูคละ ความสามารถในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการทำงานเป็นทีม - เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	- ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากัน ส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมอันเดอร์บอลอ่อนหลัก(รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากัน หรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้สามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลาการแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนเองและแก้ไขการเล่นต่อไป	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสรุป (ต่อ) 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป 4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม อันเดอร์อ้อมหลัก

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

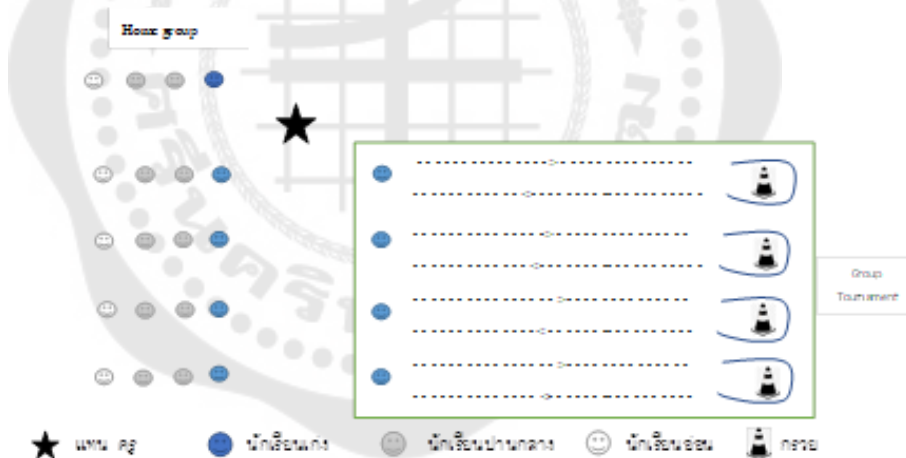
อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา
- กรวย

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่มีความสามารถเท่ากันในแต่ละกลุ่ม ออกไปยืนในพื้นที่แสดง

ความสามารถ



3. เมื่อได้ยินสัญญานนกหวีด ให้นักเรียนคนที่ 1 ของแถวเล่นลูกสองมือล่างพร้อมเคลื่อนที่ไปข้างหน้าเพื่ออ้อมกรวยแล้วกลับมาจุดเริ่มต้น ในการเล่นลูกสองมือล่างบอลต้องอยู่เหนือศีรษะหากบอลตกพื้นระหว่างทางให้กลับมาจุดเริ่มต้นเพื่อเริ่มใหม่ ถ้านักเรียนคนใดมาถึงจุดเริ่มต้นก่อนเป็นผู้ชนะ ให้นักเรียนบันทึกคะแนน ซึ่งมีการคิดคะแนนดังนี้ ถ้าผู้ชนะจะได้คะแนนสะสมสูงสุด 5 คะแนน ถ้าชนะรองลงมาจะได้ คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ

4. ปฏิบัติจนครบทุกคน

5. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าชนะ

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การเล่นเกมสองมือบน 1 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจําอย่างสม่ำเสมอ

มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรีภาพของการกีฬา

2. สาระสำคัญ

การเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะเป็นทักษะพื้นฐานของกีฬาวอลเลย์บอลที่ใช้ในการตั้งลูกให้กับผู้ตบเพื่อโจมตีคู่ต่อสู้ การเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะมีหลายลักษณะ เช่น การเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง และการกระโดด ฉะนั้นผู้เรียนควรศึกษาเนื้อหา และวิเคราะห์ที่ทักษะขั้นตอนของการเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะตลอดจนจะต้องทำความเข้าใจในกิจกรรมแต่ละกิจกรรม และฝึกปฏิบัติการเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะโดยการฝึกจากแบบฝึกง่ายไปหาแบบฝึกที่มีความยากสูงขึ้น ควรมีการฝึกฝนบ่อยครั้งเพื่อให้เกิดความชำนาญและพัฒนามากขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะการเล่นเกมสองมือบนได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นเกมสองมือบนได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของทักษะการเล่นเกมสองมือบน
2. ขั้นตอนการเล่นเกมสองมือบน
3. การเล่นเกมสองมือบน
4. การนำทักษะการเล่นเกมสองมือบนไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

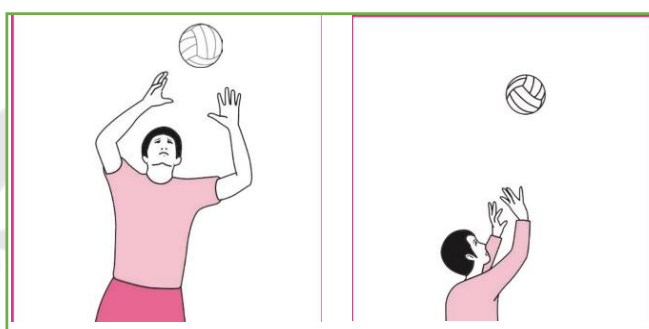
1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมคู่คือ วิธีการเล่น ให้นักเรียนจับคู่ 2 คน แล้วยืนกระจายทั่วห้องเรียนเป็นคู่ๆ นำนักเรียนที่ไม่มีคู่หรือถ้านักเรียนครบทุกคู่ก็นำออกมา 1 คู่แล้วให้ทั้งคู่แยกกันเพื่อเป็นตัวคือ กติกาคือ ให้คนที่เป็นตัวคือแต่ละคนวิ่งไปแย่งคู่ของคู่อื่นๆ โดยการวิ่งไปจับ ถ้าตัวคือวิ่งไปจับใครคนหนึ่งในคู่ได้แล้ว คนนั้นจะต้องคู่กับตัวคือ แล้วตัวคือก็จะมีคู่ ส่วนคนที่ไม่ถูกตัวคือจับจะต้องกลายเป็นตัวคือแทน ตัวคือนี้จะต้องออกจากคู่เดิมแล้ววิ่งไปแย่งคู่คนอื่นๆ นักเรียนคู่อื่นๆจะต้องพาคู่ของตัวเองวิ่งหนีตัวคือให้ดี กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย
4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวงออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน (ผู้นำต้องไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว)
5. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน คละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยยึดความสามารถด้านทักษะวอลเลย์บอลเป็นเกณฑ์

ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเล่นลูกสองมือบนตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้

1. การเตรียมพร้อมการเล่นลูกสองมือบน

- ยกมือทั้งสองขึ้นอยู่ประมาณหน้าผาก กางนิ้วออก กางข้อศอกเล็กน้อย ให้แขนท่อนบนกับท่อนล่างทำมุมในลักษณะเป็นมุมฉาก หายฝ่ามือและเงยหน้าขึ้น ย่อเข้าเล็กน้อยเมื่อบอลถึงมือให้เกร็งมือและนิ้วต้านน้ำหนักของลูกไว้ ใช้แรงส่งจาก นิ้ว ข้อมือ ศอก หัวไหล่ เข้าและข้อเท้า ส่งลูกออกไปยังเป้าหมาย (ดังภาพ)



ภาพประกอบ 8 แสดงทักษะการเล่นลูกสองมือบน

ที่มา : กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2555, น. 128

2. แบบฝึกที่ 1 การเล่นลูกสองมือบนแบบไม่มีลูกบอล ให้นักเรียนยกมือทั้งสองขึ้นอยู่ประมาณหน้าผาก กางนิ้วออก กางข้อศอกเล็กน้อย ให้แขนท่อนบนกับท่อนล่างทำมุมในลักษณะเป็นมุมฉาก หายฝ่ามือและเงยหน้าขึ้น ย่อเข้าเล็กน้อย เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้ผู้เรียนเล่นลูกสองมือบนแบบไม่มีลูกบอลจนครบกำหนด

3. แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกสองมือบน ให้ผู้ฝึกหัดจับบอลไว้แล้วโยนขึ้นไปเหนือศีรษะ 1-2 ฟุต หาจังหวะแล้วเล่นลูกสองมือบน (เซตบอล) ขึ้นข้างบนเหนือศีรษะแล้วจับบอลไว้

4. แบบฝึกที่ 3 เล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะติดต่อกัน ให้ผู้เรียนโยนบอลขึ้นเหนือศีรษะแล้วเล่นลูกสองมือบนต่อเนื่อง ติดต่อกัน 5 ครั้ง

5. แบบฝึกที่ 4 โยนบอลเล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะ ให้ผู้เรียนหันหน้าเข้าหาคู่หัดกัน ประมาณ 1-2 เมตร คนที่ถือบอลโยนบอลให้เพื่อนเล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะ

ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครูแบ่งให้ ที่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของตนเอง ร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันในแบบฝึกต่างๆระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมสองมือเหนือศีรษะ (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น
3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเช็คเครื่องแต่งกาย 3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมคู่คือ <u>วิธีการเล่น</u> ให้นักเรียนจับคู่ 2 คน แล้วยืนกระจายทั่วห้องเรียนเป็นคู่ นำนักเรียนที่ไม่มีคู่หรือถ้านักเรียนครบทุกคู่ก็นำออกมา 1 คู่แล้วให้ทั้งคู่แยกกัน เพื่อเป็นตัวคือ กติกาคือให้คนที่เป็นตัวคือแต่ละคนวิ่งไปแย่งคู่ของคู่อื่นๆ โดยการวิ่งไปจับ ถ้าตัวคือวิ่งไปจับใครคนหนึ่งในคู่ได้แล้ว คนนั้นจะต้องคู่กับตัวคือ แล้วตัวคือก็จะมีคู่ ส่วนคนที่ไม่มีคู่ตัวคือจับจะต้องกลายเป็นตัวคือแทน ตัวคือนีจะต้องออกจากคู่เดิมแล้ววิ่งไปแย่งคู่คนอื่นๆ นักเรียนคู่อื่นๆจะต้องพาคู่ของตัวเองวิ่งหนีตัวคือให้ดี กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อ		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความ รับผิดชอบ - ความมี ระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม (ต่อ) 4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน คนนำต้องไม่ซ้ำกับคนที่แล้ว 5. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน คละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน อ่อน 1 คน			
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเล่นลูกสองมือบนตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้ 1. การเตรียมพร้อมการเล่นลูกสองมือบน 2. แบบฝึกที่ 1 การเล่นลูกสองมือบนแบบไม่มีลูกบอล 3. แบบฝึกที่ 2 โยนบอลและเล่นลูกสองมือบน 4. แบบฝึกที่ 3 เล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะติดต่อกัน 5. แบบฝึกที่ 4 โยนบอลเล่นลูกสองมือบนเหนือศีรษะ		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครูแบ่งให้ ที่คละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกันวางแผน มีการกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคนและพร้อมที่จะแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้ากลุ่มบ้านของตนเองที่ครูคละความสามารถในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการทำงานเป็นทีม - เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	- ความรับผิดชอบ - ความสามัคคี

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากันส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมสองมือเหนือศีรษะ (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากันหรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนรู้ครั้งต่อไป มอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นในเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม สองมือเหนือศีรษะ

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือบน

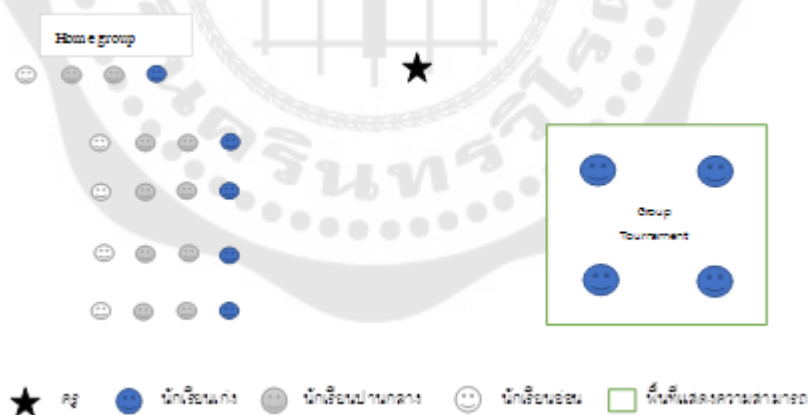
อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่มีความสามารถเท่ากันในแต่ละกลุ่ม ออกไปยืนในพื้นที่แสดง

ความสามารถ



3. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มเล่นลูกสองมือบนติดต่อกันให้ได้มากที่สุดจนกว่าจะหมดเวลา 1 นาที ในการเล่นลูกสองมือบนลูกบอลต้องอยู่เหนือศีรษะและมีความสูงประมาณ 1-2 ฟุตถึงจะนับเป็นลูกดี (ดังภาพ)



ภาพประกอบ 9 แสดงทักษะการเล่นเกมส์มือเหนือศีรษะ

ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=612016>

4. ระหว่างปฏิบัติถ้าลูกตกพื้นให้เริ่มนับหนึ่งใหม่ เมื่อหมดเวลาให้นักเรียนบันทึกคะแนน ซึ่งมีการคิดคะแนนดังนี้ ถ้าผู้ชนะจะได้คะแนนสะสมสูงสุด 5 คะแนน ถ้าชนะรองลงมาจะได้คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ
5. ปฏิบัติแบบข้อ 2-3 ไปเรื่อยๆจนครบทุกคน
6. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าชนะ

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การเล่นเกมสองมือบน 2 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรีภาพของการกีฬา

2. สาระสำคัญ

การเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะเป็นทักษะพื้นฐานของกีฬาวอลเลย์บอลที่ใช้ในการตั้งลูกให้กับผู้ตบเพื่อโจมตีคู่ต่อสู้ การเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะมีหลายลักษณะ เช่น การเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง และการกระโดด ฉะนั้นผู้เรียนควรศึกษาเนื้อหา และวิเคราะห์ที่ทักษะขั้นตอนของการเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะตลอดจนจะต้องทำความเข้าใจในกิจกรรมแต่ละกิจกรรม และฝึกปฏิบัติการเล่นเกมสองมือบนเหนือศีรษะโดยการฝึกจากแบบฝึกง่ายไปหาแบบฝึกที่มีความยากสูงขึ้น ควรมีการฝึกฝนบ่อยครั้งเพื่อให้เกิดความชำนาญและพัฒนามากขึ้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะการเล่นเกมสองมือบนได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นเกมสองมือบนได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของทักษะการเล่นเกมสองมือบน
2. ขั้นตอนการเล่นเกมสองมือบน
3. การเล่นเกมสองมือบน
4. การนำทักษะการเล่นเกมสองมือบนไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

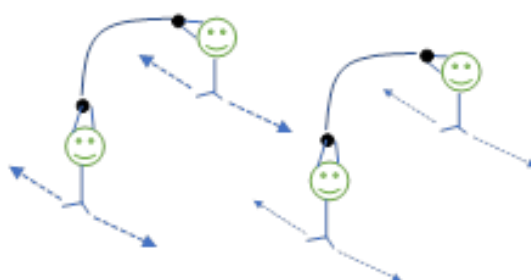
ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมพาคู่วิ่งเปี้ยว วิธีการเล่น แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีมๆ ละเท่า ๆ กัน และภายในทีมเดียวกันให้จับคู่ 2 คน กติกาการเล่นมีอยู่ว่า ครูผู้สอนจะแจกโคนทีมละ 1 โคน คนที่จับคู่กันภายในทีมของทั้ง 2 ทีมจะต้องถือโคนวิ่งอ้อมเก้าอี้ที่กำหนด และพยายามวิ่งแตะทีมฝ่ายตรงข้ามให้ได้ ถ้ายังแตะไม่ได้ ก็อ้อมเก้าอี้แล้วมาส่งโคนให้เพื่อนคู่ต่อไปภายในทีม กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย
4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียนอาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวงออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน (ผู้นำต้องไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว)

ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเล่นลูกสองมือบนตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้

1. แบบฝึกที่ 5 การเล่นลูกสองมือบนได้คู่ นักเรียนยืนหันหน้าเข้าหากัน ยืนห่างกันประมาณ 2-4 เมตร คนที่มีบอลโยนบอลให้เพื่อนเล่นลูกสองมือบนไปหาคู่ของตนเอง สลับกันไปมาแบบต่อเนื่อง
2. แบบฝึกที่ 6 เคลื่อนที่เล่นลูกสองมือบนระหว่าง 2 คน ผู้เรียนที่ 1 โยนบอลให้ผู้เรียนคนที่ 2 เคลื่อนตัวไปทางซ้ายและขวาเพื่อเล่นลูกสองมือบนจนครบกำหนดและเปลี่ยนกันปฏิบัติ



3. แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกสองมือบนกระต๊อบผนัง ให้นักเรียนเล่นลูกสองมือบนกระต๊อบผนังให้ได้จำนวนครั้งที่มากที่สุดโดยไม่ตกพื้น

4. แบบฝึกที่ 8 เล่นลูกสองมือบนกระต๊อบผนังแบบมีเป้าหมาย ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึกจำนวน 4 คน เล่นลูกสองมือบนกระต๊อบผนังในกรอบสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้คนละ 1 ลูก แล้ววนขวาไปต่อท้ายแถวของตนเองโดยที่ไม่ให้ลูกบอลตกพื้น



ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมในช่วงเวลาที่แล้วว่าแต่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนดตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิกเพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันในแบบฝึกต่าง ๆ ระหว่างกลุ่มด้วยเกมกระต๊อบฝา (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)

2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น

3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจจ เครื่องแต่งกายของนักเรียนและ เช็คชื่อ 3. อบอุ่นร่างกายโดยการ เล่น เกมพาคู่วิ่งเปี้ยว <u>วิธีการเล่น</u> แบ่งผู้เล่อกเป็น 2 ทีมๆละ เท่าๆกัน และภายในทีม เดียวกันให้จับคู่ 2 คน กติกา การเล่นมีอยู่ว่า ครูผู้สอนจะ แจกโคนทีมละ 1 โคน คนที่ จับคู่กันภายในทีมของทั้ง 2 ทีม จะต้องถือโคนวิ่งอ้อมเก้าอี้ที่ กำหนด และพยายามวิ่งเปะ ทีมฝ่ายตรงข้ามให้ได้ ถ้ายัง เปะไม่ได้ ก็อ้อมเก้าอี้แล้วมา ส่งโคนให้เพื่อนคู่ต่อไปภายใน ทีม กำหนดขอบเขตการเล่นให้ ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิด ความท้าทายแล้วไม่เบื่อ(การ จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 4. ให้นักเรียนจัดแถวเป็น วงกลม ให้นักเรียนอาสาสมัคร 2 คน ออกมานำยืดเหยียด กล้ามเนื้อในวงของตนเอง คน ละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน คนนำต้องไม่ ซ้ำกับคนที่แล้ว		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเล่นลูกสองมือบน ตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้ 1. แบบฝึกที่ 5 การเล่นลูกสอง มือบนได้คู่ 2. แบบฝึกที่ 6 เคลื่อนที่เล่นลูก สองมือบน 3. แบบฝึกที่ 7 เล่นลูกสองมือ บนกระแทบผนัง 4. แบบฝึกที่ 8 เล่นลูกสองมือ บนกระแทบผนังแบบมีเป้าหมาย		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมใน ชั่วโมงที่แล้ว ให้แต่ละกลุ่มแยก ฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนดให้ ตามกลุ่มของตนเองร่วมกัน และให้สมาชิกแต่ละกลุ่ม วางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และ บทบาทในการทำกิจกรรม ระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้ คำแนะนำและแก้ไข ข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อน เตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกัน วางแผน มีการกำหนด หน้าที่ตามความสามารถ ของแต่ละคนและพร้อม ที่จะแนะนำปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องของ สมาชิกในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้า กลุ่มบ้านของ ตนเองที่ครูละ ความสามารถ ในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อฝึก ปฏิบัติและ เรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการ ทำงานเป็นทีม - เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความ รับผิดชอบ - ความ สามัคคี

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากันส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมกระดาน (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากันหรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป มอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นในเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

กระตบฝ่า

วัตถุประสงค์

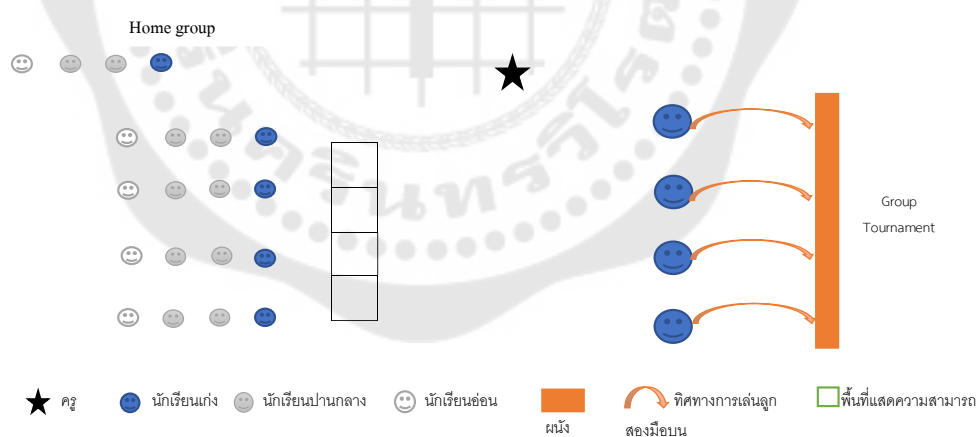
เพื่อพัฒนาทักษะการเล่นลูกสองมือบน

อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันคนแรกออกไปยืนในพื้นที่แข่งขัน (ระดับความสามารถของนักเรียนระหว่างกลุ่มต้องเท่ากัน) โดยยืนห่างจากผนังประมาณ 2-3 เมตร

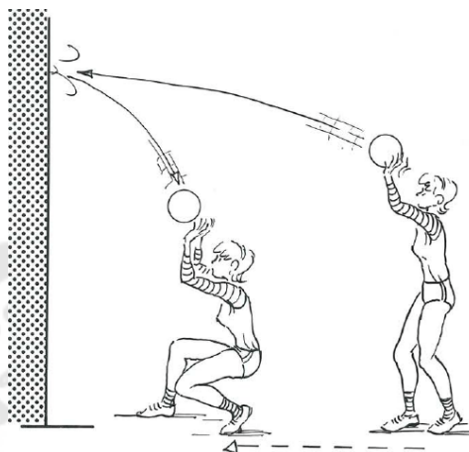


3. เมื่อครูเป่านกหวีดเริ่ม ให้นักเรียนเล่นลูกสองมือบนกระตบผนังไปยังเป้าหมายที่กำหนดให้โดยปฏิบัติดังนี้

จังหวะที่ 1 ยืนท่าเตรียมพร้อม มือทั้งสองจับลูกบอลเลย์บอลเหนือศีรษะบอลค่อนไปด้านหน้า

จังหวะที่ 2 โยนลูกบอลเข้าหากำแพง

จังหวะที่ 3 เมื่อลูกบอลเลี้ยวกลับมาถึงจุดสัมผัสให้เล่นลูกสองมือบนให้ลูกบอลสัมผัสที่นิ้วมือ เกร็งปลายนิ้วทุกครั้งสัมผัสบอล ย่อตัวลงแล้วยืดลำตัวและยืดแขน เป็นการช่วยส่งลูกบอลอีกแรงหนึ่ง เพื่อให้ลูกบอลพุ่งเข้าหากำแพงและเป้าหมายที่ต้องการ (ดังภาพ)



ภาพประกอบ 10 แสดงทักษะการเล่นลูกสองมือบนเกมกระดาน

ที่มา : <http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=612016>

4. ให้ผู้แข่งขันปฏิบัติต่อไปเรื่อยๆจนครบเวลาที่กำหนด เมื่อหมดเวลานักเรียนคนใดสามารถเล่นลูกสองมือบนเข้าเป้าหมายมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น
5. บันทึกคะแนนลงในใบบันทึกผล ซึ่งคิดคะแนนได้ดังนี้ ถ้าชนะในเกมนั้นจะได้คะแนน 5 คะแนน ถ้าผู้ชนะรองลงมาจะได้คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ
6. ปฏิบัติแบบข้อที่ 2-4 ไปจนครบทุกคน
7. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าเป็นชนะ

**แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ
ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4**

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง การเสิร์ฟมอล่าง 1 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัยเคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

2. สาระสำคัญ

การเสิร์ฟวอลเลย์บอลเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเล่นทีม จุดประสงค์ของการเสิร์ฟหรือเป้าหมายก็เพื่อให้ลูกข้ามตาข่ายไปตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้ามในบริเวณ หรือตำแหน่งที่ผู้เสิร์ฟต้องการ เป้าหมายเริ่มเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเกมรุกในการทำคะแนนให้กับทีม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอล
2. ขั้นตอนการเสิร์ฟวอลเลย์บอล
3. การเสิร์ฟวอลเลย์บอลมอล่าง
4. การนำทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ

3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมวิ่งเปรี้ยว วิธีการเล่น แบ่งนักเรียนเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆกัน แต่ละฝ่ายถือผ้าหรือไม้ เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน ให้แต่ละฝ่ายวิ่งไปทางด้านขวาของตนเองพยายามวิ่งอ้อมหลักทั้ง 2 หลักไล่ฝ่ายตรงข้ามให้เร็วที่สุด เมื่อวิ่งครบรอบหนึ่งคน ให้ส่งผ้าหรือไม้ให้คนต่อไป คนที่เพิ่งวิ่งเสร็จไปต่อหลังแถว และเวียนรอบไปเรื่อยๆ เมื่อถึงระยะให้ใช้ผ้าหรือไม้ตีที่หลังคนหน้ากำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย

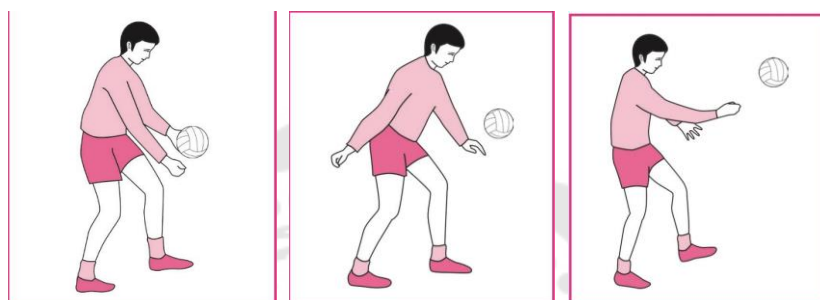


4. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่มกลุ่มละ 5 คน คละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยยึดความสามารถด้านทักษะวอลเลย์บอลเป็นเกณฑ์

ชั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟมือล่างตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้

1. วิธีการเสิร์ฟมือล่าง ผู้เสิร์ฟยืนในเขตเสิร์ฟหันหน้าเข้าตาข่าย แยกเท้าห่างประมาณ 1 ช่วงไหล่ ถีบลูกบอล ยกลูกบอลไว้ระดับหน้าท้อง งอศอกและโน้มตัวไปข้างหน้าเล็กน้อย ลักษณะของมือที่ตีลูกบอลอาจใช้การแบบมือ กำหมัด ส้นมือ (ดังภาพ)



ภาพประกอบ 11 แสดงทักษะการเสิร์ฟมือล่าง

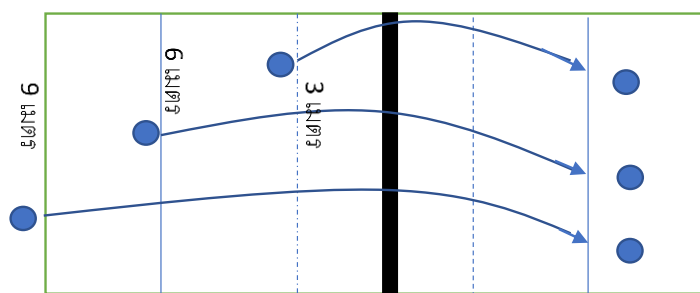
ที่มา : กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2555 : 110

2. แบบฝึกที่ 1 โยนและเสิร์ฟมือล่างไปหาคู่ยังไม่ข้ามตาข่าย ให้นักเรียนยืนหันหน้าเข้าหาคู่ห่างกันประมาณ 3-5 เมตร ยืนเท้าหน้าเท้าตาม แล้วโยนบอลขึ้นแล้วเสิร์ฟมือล่างไปหาคู่ของตน ทำจนครบกำหนด แล้วสลับกันปฏิบัติ

3. แบบฝึกที่ 2 การเสิร์ฟมือล่างข้ามตาข่ายเขตเส้น 3 เมตร ให้นักเรียนยืนตรงเขตเส้น 3 เมตร เสิร์ฟมือล่างข้ามตาข่าย เพื่อฝึกบังคับทิศทางลูกบอล ทำจนครบกำหนดแล้วสลับกันปฏิบัติ

4. แบบฝึกที่ 3 การเสิร์ฟมือล่างตรงเส้น 6 เมตร ให้นักเรียนยืนตรงเขตเส้น 6 เมตร เสิร์ฟมือล่างข้ามตาข่าย ทำจนครบกำหนดแล้วสลับกันปฏิบัติ

5. แบบฝึกที่ 4 การเสิร์ฟมือล่างตรงเส้นเสิร์ฟของสนาม ให้นักเรียนเสิร์ฟมือล่างข้ามตาข่ายหาคู่ของตนเอง บริเวณหลังเส้นเสิร์ฟของสนาม ทำจนครบกำหนดแล้วสลับกันปฏิบัติ



ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครูแบ่งให้ ที่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของตนเอง ร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันในแบบฝึกต่างๆระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมข้ามตาข่ายวัยทีน (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเองเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น
3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป
2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา
3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป และให้ตัวแทนกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บเข้าที่เดิม
4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. คู่มือเฉลยข้อ
2. สนามวลเฉลยข้อ

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็ชชื่อ 3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมวิ่งเบรียว <u>วิธีการเล่น</u> แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย เท่าๆกัน แต่ละฝ่ายถือผ้าหรือไม้ เมื่อกรรมการให้สัญญาณเริ่มการแข่งขัน ให้แต่ละฝ่ายวิ่งไปทางด้านขวาของตนเองพยายามวิ่งอ้อมหลักทั้ง 2 หลักไล่ฝ่ายตรงข้ามให้เร็วที่สุด เมื่อวิ่งครบรอบหนึ่งคน ให้ส่งผ้าหรือไม้ให้คนต่อไป คนที่เพิ่งวิ่งเสร็จไปต่อหลังแถว และเวียนรอบไปเรื่อยๆ เมื่อถึงระยะให้ใช้ผ้าหรือไม้ตีที่หลังคนหน้า กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 4. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน คละความสามารถ และเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเลิร์ฟมือล่างตาม แบบฝึกต่างๆ ดังนี้ 1. วิธีการเลิร์ฟมือล่าง 2. แบบฝึกที่ 1 โยนและเลิร์ฟมือ ล่างไปหาคู่ยังไม่ข้ามตาข่าย 3. แบบฝึกที่ 2 การเลิร์ฟมือล่าง ข้ามตาข่ายเขตเส้น 3 เมตร 4. แบบฝึกที่ 3 การเลิร์ฟมือล่าง ตรงเส้น 6 เมตร 5. แบบฝึกที่ 4 การเลิร์ฟมือล่าง ตรงเส้นเลิร์ฟของสนาม		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครู แบ่งให้ ที่ละความสามารถและ เพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่า กลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยก ฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของ ตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละ กลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่ และบทบาทในการทำกิจกรรม ระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้ คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่อง ให้แก่สมาชิก เพื่อนเตรียม แข่งขันระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกัน วางแผน มีการกำหนด หน้าที่ตามความสามารถ ของแต่ละคนและพร้อม ที่จะแนะนำปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องของ สมาชิกในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้า กลุ่มบ้านของ ตนเองที่ครู คละ ความสามารถ ในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อ ฝึกปฏิบัติและ เรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการ ทำงานเป็นทีม - เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความสามัคคี - ความ รับผิดชอบ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากัน ส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างด้วยเกมข้ามตาข่ายวอลเลย์บอล (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากันหรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรม ความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป มอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย และทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นในเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม ข้ามตาข่ายวัยทีน

วัตถุประสงค์

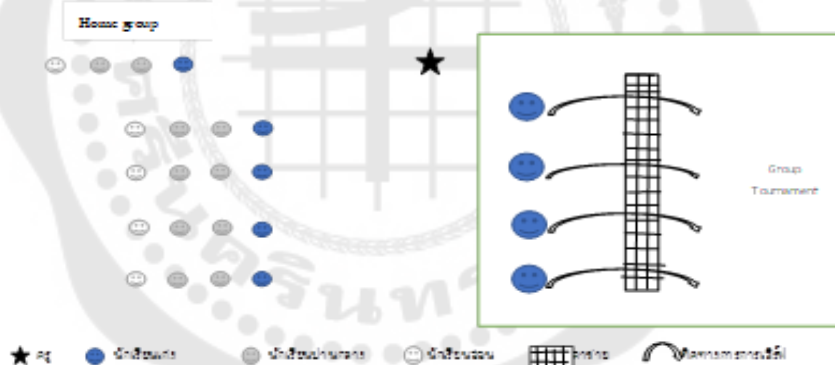
เพื่อพัฒนาทักษะการเล็งฟวอลเลย์บอลมือล่าง

อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ไม้บันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันคนแรกออกไปยืนในพื้นที่แข่งขัน (ระดับความสามารถของนักเรียนระหว่างกลุ่มต้องเท่ากัน)



3. เมื่อครูเป่านกหวีดเริ่ม ให้นักเรียนเล็งฟวอลด้วยมือล่างเท่านั้น การเล็งฟวอลลงไปเป้าหมายที่กำหนดให้โดยปฏิบัติดังนี้

จังหวะที่ 1 ให้นักเรียนยืนหันหน้าเข้าหาตาข่ายแยกเท้าห่างประมาณ 1 ช่วงไหล่ หรือเท้านำเท้าตาม

จังหวะที่ 2 ถือบอลไว้ระดับหน้าท้อง เหยียดแขนมาข้างหลังสุดพร้อมโยนลูกบอลขึ้น จังหวะที่ลูกบอลเริ่มตกให้เหยียดแขนกลับมาข้างหน้า ค่อยย่อเข่าเพื่อช่วยเพิ่มแรงส่งด้วย ลักษณะของมือที่ตีลูกบอล อาจจะใช้การแบมือ กำมัด ตีลูกบอลได้ แขนที่เหยียดไปตีลูกบอลต้องเหยียดตึง

4. ให้นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มเลิร์ฟมือล่างให้ข้ามตาข่ายโดยใช้การเลิร์ฟสองมือล่างให้ได้มากที่สุดในเวลาที่คุณกำหนด ถ้าเลิร์ฟไม่ข้ามตาข่ายหรือออกถือว่าไม่นับ เมื่อหมดเวลา ให้ผู้แข่งขันบันทึกคะแนน ซึ่งมีการคิดคะแนนดังนี้ ถ้าผู้ชนะจะได้คะแนนสะสมสูงสุด 5 คะแนน ถ้าชนะรองลงมาจะได้ คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ

5. ปฏิบัติจนครบทุกคน

6. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่คุณ กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าชนะ



แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ
ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การเสิร์ฟมือล่าง 2 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

2. สารสำคัญ

การเสิร์ฟวอลเลย์บอลเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเล่นทีม จุดประสงค์ของการเสิร์ฟหรือเป้าหมายก็เพื่อให้ลูกข้ามตาข่ายไปตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้ามในบริเวณ หรือตำแหน่งที่ผู้เสิร์ฟต้องการ เป้าหมายเริ่มเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเกมรุกในการทำคะแนนให้กับทีม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

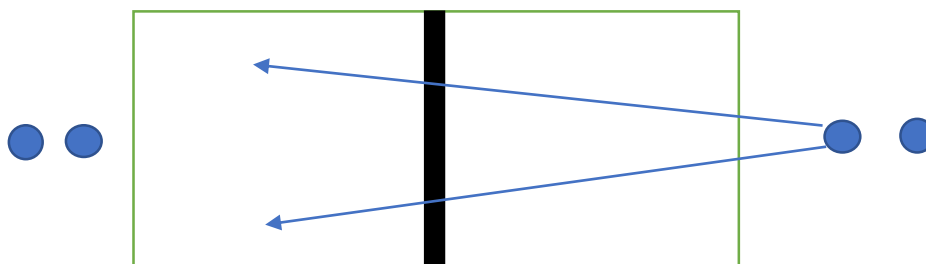
1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. ให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลม 2 วง แบ่งเป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียน

อาสาสมัคร 5 คน ของแต่ละวงออกมานำยืดเหยียดกล้ามเนื้อในวงของตนเอง คนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน ผู้นำต้องไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว

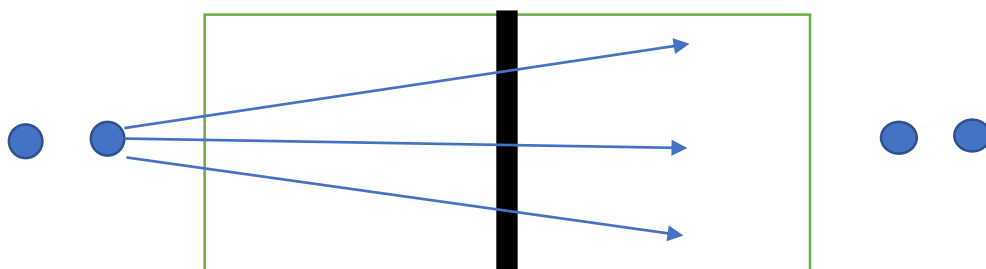
ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเลิฟ่มือล่างตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้

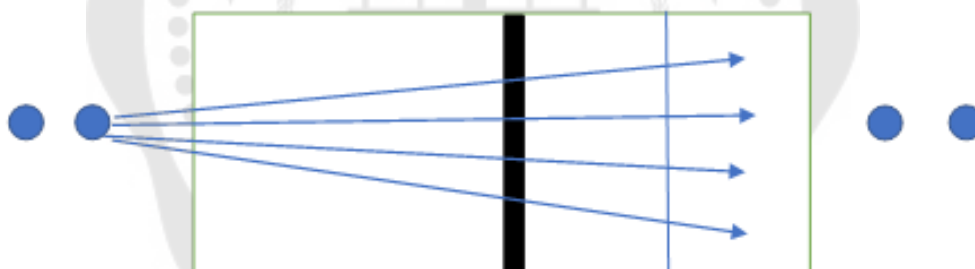
1. แบบฝึกที่ 5 เลิฟ่มือล่างข้ามตาข่ายซ้าย - ขวา ให้นักเรียนเลิฟ่มือล่างให้ข้ามตาข่ายให้หลังฝั่งซ้ายและฝั่งขวาของสนาม ให้ลูกบอลข้ามตาข่ายทุกลูก แล้วให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามเลิฟกลับมา สลับกันปฏิบัติ



2. แบบฝึกที่ 6 เสิร์ฟมือล่างลงจุด 3 จุด ให้นักเรียนเสิร์ฟลูกมือล่างให้ข้ามตาข่ายให้ลงจุดที่ครูกำหนดให้ 3 จุด ให้ลูกบอลข้ามตาข่ายทุกครั้ง แล้วให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามเสิร์ฟกลับมา สลับกันปฏิบัติ



3. แบบฝึกที่ 7 เสิร์ฟมือล่างลงจุด 4 จุดแบบทีม ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก เสิร์ฟบอลให้ข้ามตาข่ายลงจุด ที่ครูกำหนด ให้ลูกบอลข้ามตาข่ายทุกครั้ง แล้ววนไปต่อแถวเพื่อน ทำจนครบทุกจุด



ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมในช่วงเวลาที่แล้ว ที่วัดความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนด ตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมด้วยเกมฟุ้งสู่เป้า (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)

2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น

3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป

2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา

3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป และให้ตัวแทนกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บเข้าที่เดิม

4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของ นักเรียนและเช็คชื่อ 3. ให้นักเรียนจัดแถวเป็น วงกลม 2 วง เป็นชาย 1 วง หญิง 1 วง ให้นักเรียน อาสาสมัคร 2 คน ของแต่ละวงออกมานำยืด เหยียดกล้ามเนื้อในวงของ ตนเองคนละ 2 ท่า ไม่ซ้ำกัน ผู้นำต้องไม่ใช่คนเดิม		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเสิร์ฟมือล่างตาม แบบฝึกต่างๆ ดังนี้ 1. แบบฝึกที่ 5 เสิร์ฟมือล่าง ข้ามตาข่ายซ้าย - ขวา 2. แบบฝึกที่ 6 เสิร์ฟมือล่างลง จุด 3 จุด 3. แบบฝึกที่ 7 เสิร์ฟมือล่างลง จุด 4 จุดแบบทีม		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมในช่วงเวลาที่แล้ว ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนดให้ ตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติสังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิกเพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกันวางแผน มีการกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคนและพร้อมที่จะแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้ากลุ่มบ้านของตนเองที่ครูคละความสามารถในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อฝึกปฏิบัติและเรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการทำงานเป็นทีม - เทคนิคการเรียนรู้ร่วมกัน	- ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากันส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกมเกมฟุ้งสู่เป้า (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากันหรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้สามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขันรวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป 4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพุดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม พุ่งสู่เป้า

วัตถุประสงค์

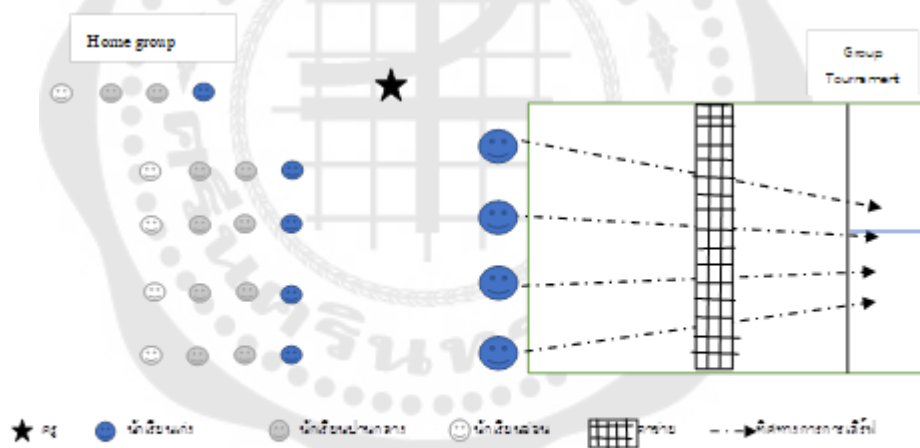
เพื่อพัฒนาทักษะการเล็งฟวอลเลย์บอล

อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันคนแรกออกไปยืนในพื้นที่แข่งขัน (ระดับความสามารถของนักเรียนระหว่างกลุ่มต้องเท่ากัน)



3. เมื่อครูเป่านกหวีดเริ่ม ให้นักเรียนเล็งฟวอลด้วยมือล่างเท่านั้น ให้ลงเป้าหมายที่ครูกำหนด ถ้าไม่ลงจะไม่นับเป็นคะแนน ให้นักเรียนปฏิบัติต่อไปเรื่อยๆจนครบเวลาที่กำหนด เมื่อหมดเวลาผู้แข่งขันคนใดสามารถเล็งฟวอลด้วยมือล่างข้ามตาข่ายลงในจุดที่ครูกำหนดมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น
4. บันทึกคะแนนลงในใบบันทึกผล ซึ่งคิดคะแนนได้ดังนี้ ถ้าชนะในเกมนั้นจะได้คะแนน 5 คะแนน ถ้าผู้ชนะรองลงมาจะได้คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ ปฏิบัติแบบข้อที่ 2-4 ไปจนครบทุกคน
5. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ
ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การเสิร์ฟมีอบบน 1 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

2. สารสำคัญ

การเสิร์ฟวอลเลย์บอลเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเล่นทีม จุดประสงค์ของการเสิร์ฟหรือเป้าหมายก็เพื่อให้ลูกข้ามตาข่ายไปตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้ามในบริเวณ หรือตำแหน่งที่ผู้เสิร์ฟต้องการ เป้าหมายเริ่มเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเกมรุกในการทำคะแนนให้กับทีม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของการศึกษาก่อนการแข่งขันทennis
2. ขั้นตอนการศึกษาก่อนการแข่งขันทennis
3. การเตรียมความพร้อม
4. การนำการศึกษาก่อนการแข่งขันทennisไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

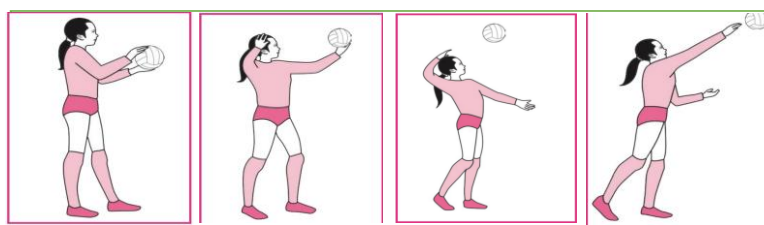
ขั้นเตรียม (10 นาที)

1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมจากรุ่นจอนจอน วิธีการเล่น ให้นักเรียนจับคู่กันแล้วยืนเป็นวงกลม แล้วมี 1 คู่ที่ออกมาเริ่มเกม กำหนดให้คนที่ 1 วิ่งไล่คนที่ 2 ถ้าคนที่ 2 วิ่งไปต่อใคร ให้คนที่อยู่ข้างๆคนที่โดนต่อวิ่งหนีไปต่อคนอื่น เล่นไปเรื่อยๆจนครบกำหนดเวลา และเพิ่มคนวิ่งไล่เป็น 2 คน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)
4. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่มกลุ่มละ 5 คน คละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยยึดความสามารถด้านทักษะวอลเลย์บอลเป็นเกณฑ์

ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟมือบนตามแบบฝึกต่างๆ ดังนี้

1. วิธีการเสิร์ฟมือบน ยืนหันหน้าเข้าหาตาข่าย แยกเท้าประมาณ 1 ช่วงไหล่ หรือทำท่าตามหันหน้าเข้าหาตาข่าย ตามองไปยังเป้าหมายที่จะเสิร์ฟบอล โยนลูกบอลขึ้นให้ยกแขนที่ถนัดยกศีรษะแอ่นท้อง ขณะตีลูกบอลให้ถ่ายน้ำหนักร่างจากเท้าขวามาเท้าซ้าย แขนเหยียดขึ้นเหนือไหล่ ใช้ฝ่ามือตีตรงกลางส่วนหลังของลูกบอล (ดังภาพ)

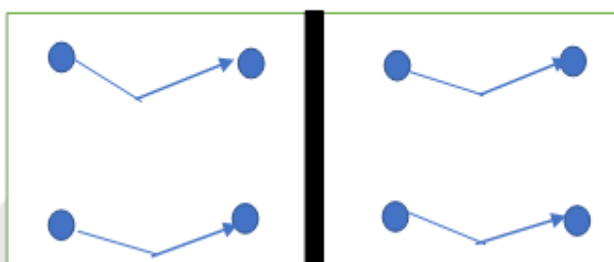


ภาพประกอบ 12 แสดงทักษะการเสิร์ฟมือบน

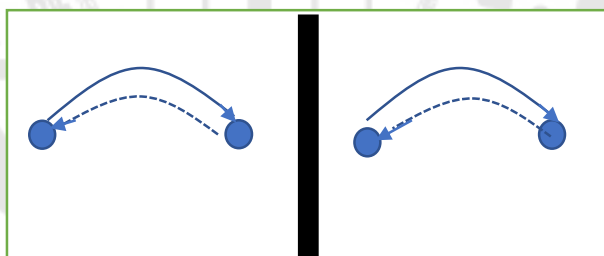
ที่มา : กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2555, น. 112-113

แบบฝึกที่ 1 ตบลูกบอลลงพื้นขึ้น - ลง ให้นักเรียนจับคู่แล้วให้คนที่ถือบอลใช้มือตีลูกบอลลงพื้นขึ้น-ลง เพื่อฝึกการใช้มือสัมผัสลูกบอลและการบังคับทิศทางของลูกบอล จนกว่าจะครบแล้วเปลี่ยนกันปฏิบัติ

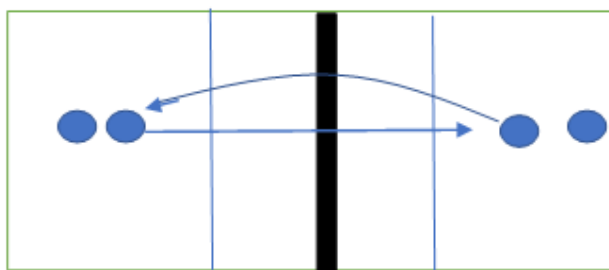
แบบฝึกที่ 2 ตบบอลกระทบพื้น ให้นักเรียนจับคู่ยืนห่างกันประมาณ 5-6 เมตรแล้วให้คนที่ถือบอลคนแรกตบบอลลงพื้นให้กระดอนไปหาเพื่อนไป-มา จนกว่าจะครบกำหนด แล้วเปลี่ยนกันปฏิบัติ



แบบฝึกที่ 3 โยนบอลและเลิฟมือบนหาคู่แบบไม่มีตาข่าย ให้นักเรียนยืนห่างจากคู่ประมาณ 5-6 เมตร ยืนในท่าเลิฟบอลแล้วให้คนที่ถือบอลคนแรก โยนบอลและใช้ฝ่ามือกระแทกที่ลูกบอลให้บอลพุ่งไปข้างหน้า ทำสลับกันไปมากับเพื่อน จนกว่าจะครบกำหนด



แบบฝึกที่ 4 เลิฟมือบนข้ามตาข่ายตรงเส้นรุก 3 เมตร ให้นักเรียน โยนบอลและใช้ฝ่ามือตีบอลให้ข้ามตาข่าย ทำสลับกันไปมากับเพื่อน จนกว่าจะครบกำหนด



ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครูแบ่งให้ ที่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของตนเอง ร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันในแบบฝึกต่างๆระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมฝ่ามือชิงชัย (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น
3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป
2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา
3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป และให้ตัวแทนกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บเข้าที่เดิม
4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิค การแข่งขันระหว่าง กลุ่มด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของ นักเรียนและเช็คชื่อ 3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมจามซ้อนจาม <u>วิธีการเล่น</u> ให้นักเรียนจับคู่กันแล้วยืนเป็นวงกลม แล้วมี 1 คู่ที่ออกมาเริ่มเกม กำหนดให้คนที่ 1 วิ่งไล่คนที่ 2 ถ้าคนที่ 2 วิ่งไปต่อใคร ให้คนที่อยู่ข้างๆ คนที่โดนต่อวิ่งหนีไปต่อคนอื่น เล่นไปเรื่อยๆจนครบ กำหนดเวลา และเพิ่มคนวิ่งไล่เป็น 2 คน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ) 4. แบ่งนักเรียนเป็น 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน คละ ความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมีระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเสิร์ฟมือบนตาม แบบฝึกต่างๆ ดังนี้ 1. วิธีการเสิร์ฟมือบน 2. แบบฝึกที่ 1 ตบลูกบอล ลงพื้นขึ้น - ลง 3. แบบฝึกที่ 2 ตบบอล กระทบพื้น 4. แบบฝึกที่ 3 โยนบอลและ เสิร์ฟมือบนหาคู่แบบไม่มีตา ข่าย 5. แบบฝึกที่ 4 เสิร์ฟมือบน ข้ามตาข่ายตรงเส้นรุก 3 เมตร		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ ครูแบ่งให้ ที่คละ ความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่า กลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยก ฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่มของ ตนเองร่วมกันและให้สมาชิก แต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกัน ถึงหน้าที่และบทบาทในการ ทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึก ปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่ สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกัน วางแผน มีการกำหนด หน้าที่ตามความสามารถ ของแต่ละคนและพร้อมที่ จะแนะนำปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องของสมาชิกใน กลุ่ม	ให้นักเรียนเข้า กลุ่มบ้านของ ตนเองที่ครู คละ ความสามารถ ในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อ ฝึกปฏิบัติและ เรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการ ทำงานเป็นทีม - เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความสามัคคี - ความ รับผิดชอบ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม บ้านที่มีระดับความสามารถ เท่ากัน ส่งตัวแทนทำการ แข่งขันระหว่างด้วยเกมฝ่า มือชิงชัย (รายละเอียดแนบ ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากัน หรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมที่เรียนในครั้ง ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลาการแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตน 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป มอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย ทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นในเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม ฝ่ามือชิงชัย

วัตถุประสงค์

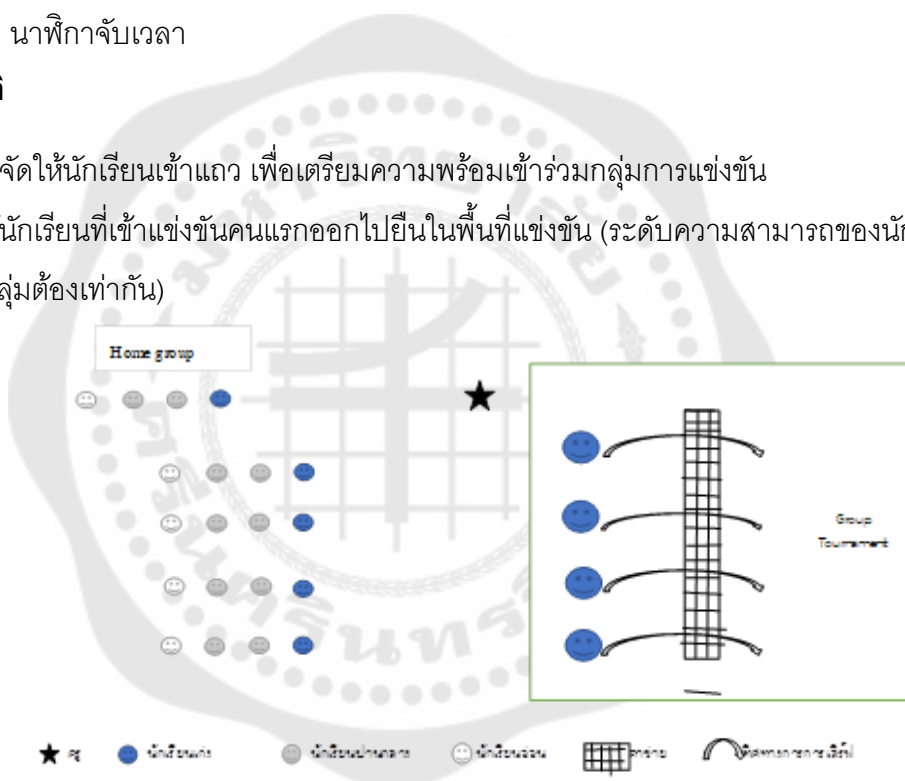
เพื่อพัฒนาทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลมือบน

อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันคนแรกออกไปยืนในพื้นที่แข่งขัน (ระดับความสามารถของนักเรียนระหว่างกลุ่มต้องเท่ากัน)



3. เมื่อครูเป่านกหวีดเริ่ม ให้นักเรียนคนแรกของแต่ละกลุ่มเสิร์ฟบอลให้ข้ามตาข่ายโดยใช้การเสิร์ฟมือบน ให้ได้มากที่สุดในเวลาที่คุณกำหนด ถ้าเสิร์ฟไม่ข้ามตาข่ายหรือออกถือว่าไม่นับเมื่อหมดเวลา ให้นักเรียนบันทึกคะแนน ซึ่งมีการคิดคะแนนดังนี้ ถ้าผู้ชนะจะได้คะแนนสะสมสูงสุด 5 คะแนน ถ้าชนะรองลงมาจะได้ คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับปฏิบัติจนครบทุกคน

4. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าชนะ

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความมีน้ำใจนักกีฬาและ

ทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การเสิร์ฟมือบน 2 จำนวน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

พ 3.1 : เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจําอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

2. สาระสำคัญ

การเสิร์ฟวอลเลย์บอลเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเล่นทีม จุดประสงค์ของการเสิร์ฟหรือเป้าหมายก็เพื่อให้ลูกข้ามตาข่ายไปตกลงในแดนของฝ่ายตรงข้ามในบริเวณ หรือตำแหน่งที่ผู้เสิร์ฟต้องการ เป้าหมายเริ่มเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเกมรุกในการทำคะแนนให้กับทีม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจและสามารถอธิบายทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (K)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลได้ (P)
3. นักเรียนสามารถนำทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (A)

4. สาระการเรียนรู้

1. ความสำคัญของทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอล
2. ขั้นตอนการเสิร์ฟวอลเลย์บอล
3. การเสิร์ฟมือบน
4. การนำทักษะการเสิร์ฟวอลเลย์บอลไปใช้ในการแข่งขัน

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา
3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

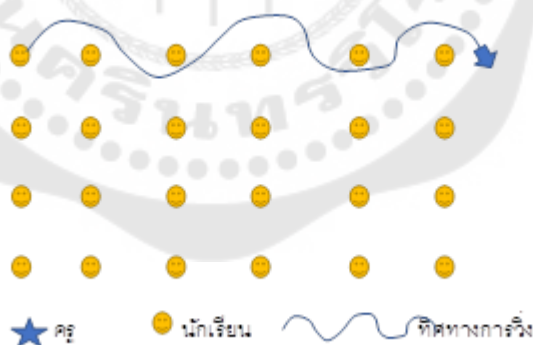
6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. มีจิตสาธารณะ

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นเตรียม (10 นาที)

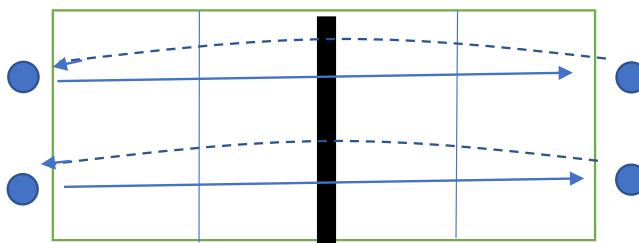
1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนเล็ก 6 แถว เป็นชาย 3 แถว หญิง 3 แถว
2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเช็คชื่อ
3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมวิ่งอูตุลุต วิธีการเล่น แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 แถวๆ ละเท่าๆ กัน แล้วยืนเว้นระยะให้ห่างประมาณ 1 เมตร ให้คนที่ยืนท้ายสุดของแถวเริ่มวิ่งสลับฟันปลา ขึ้นมาหัวแถวแล้วสลับฟันปลากลับไปที่เดิมของตน คนที่ 2 วิ่งเช่นเดียวกับคนแรกแต่ต้องวิ่งอ้อมคนที่อยู่ท้ายแถวด้วยแล้วจึงกลับมาที่ของตนคนที่ 3 ก็ออกวิ่งและวิ่งสลับฟันปลาอ้อมคนที่ 1 และคนที่ 2 ด้วย ทำไปเรื่อยๆ จนครบหัวแถวซึ่งเป็นคนสุดท้ายที่จะวิ่งจะชี้ให้เห็นว่าแถวของตนจะชนะหรือไม่ กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อหน่าย



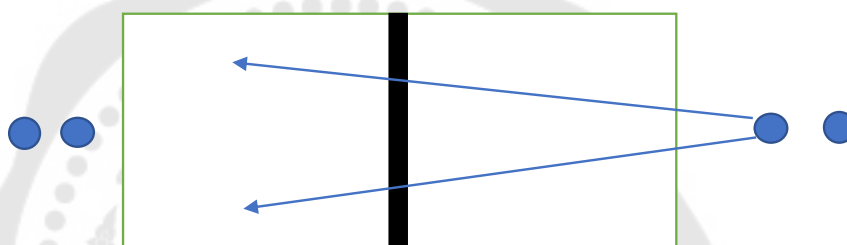
ขั้นสอน (10 นาที)

ครูผู้สอนสาธิตและอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟม็อบนตามแบบฝึกต่าง ๆ ดังนี้

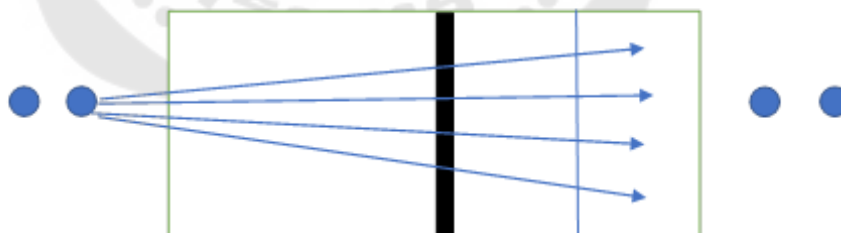
1. แบบฝึกที่ 5 เสิร์ฟม็อบนข้ามตาข่ายหลังเส้นเสิร์ฟ ให้นักเรียนเสิร์ฟม็อบนให้ข้ามตาข่ายหาคู่ของตนเอง บริเวณหลังเส้นเสิร์ฟของสนาม ทำจนครบกำหนดแล้วสลับกันปฏิบัติ



2. แบบฝึกที่ 6 เสิร์ฟม็อบนข้ามตาข่ายลงหลังสนามซ้าย – ขวา ให้นักเรียนเสิร์ฟลูกม็อบนให้ข้ามตาข่ายให้ลงฝั่งซ้ายและฝั่งขวาของสนาม ให้ลูกบอลข้ามตาข่ายทุกลูก แล้วให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้ามเสิร์ฟม็อบนกลับมา สลับกันปฏิบัติ



3. แบบฝึกที่ 7 การเสิร์ฟม็อบนข้ามตาข่ายแบบที่มีเป้าหมาย ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก เสิร์ฟลูกม็อบนให้ข้ามตาข่ายให้ลงในเขตที่ครูกำหนด แล้ววนไปต่อทำแถวเพื่อน พยายามให้ลูกบอลข้ามตาข่ายทุกลูก



ขั้นฝึกปฏิบัติ (20 นาที)

ครูให้นักเรียนอยู่กลุ่มเดิมในช่วงเวลาที่แล้ว ที่แต่ละความสามารถและเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่มแยกฝึกซ้อมทักษะที่ครูกำหนด ตามกลุ่มของตนเองร่วมกันและให้สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทในการทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึกปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขันระหว่างกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที)

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่าเทียมกันส่งตัวแทนเข้าแข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกมมือบนเข้าจุด (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)
2. เมื่อแข่งขันครบทุกคนให้สมาชิกกลับไปยังกลุ่มของตนเพื่อนำคะแนนของแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันระหว่างกลุ่มมารวมกันภายในกลุ่มของตนเอง กลุ่มใดมีคะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะและได้รางวัลเป็นทีมดีเด่นในครั้งนั้น
3. เกมที่ใช้เล่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือประยุกต์กติกาอื่นมาใช้เพื่อให้เกิดความหลากหลายและมีความท้าทายกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนในคาบเรียนนี้ และมีการซักถามว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างไร ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป
2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ในการแข่งขันในวันนั้น โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา
3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป และให้ตัวแทนกลุ่มนำอุปกรณ์ไปเก็บเข้าที่เดิม
4. ครูมอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ลูกวอลเลย์บอล
2. สนามวอลเลย์บอล

9. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

1. การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมและการเล่นเกมการแข่งขัน
2. การตอบคำถาม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นเตรียม 1. ให้นักเรียนเข้าแถวตอนลึก 6 แถว ชาย 3 แถว หญิง 3 แถว 2. ครูสำรวจความพร้อม ตรวจเช็คเครื่องแต่งกายของนักเรียนและเชือกข้อ 3. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมวิ่งสุดสุด <u>วิธีการเล่น</u> แบ่งนักเรียนออกเป็น 4 แถวๆ ละเท่าๆ กัน แล้วยืนเว้นระยะให้ห่างประมาณ 1 เมตร ให้คนที่ยืนท้ายสุดของแถวเริ่มวิ่งสลับฟันปลาขึ้นมาหัวแถวแล้วสลับฟันปลากลับไปที่เคยเดิมของตน คนที่ 2 วิ่งเช่นเดียวกับคนแรก แต่ต้องวิ่งอ้อมคนที่อยู่ท้ายแถวด้วยแล้วจึงกลับมาที่ของตน คนที่ 3 ก็ออกวิ่งและวิ่งสลับฟันปลาอ้อมคนที่ 1 และคนที่ 2 ด้วย ทำไปเรื่อยๆ จนครบหัวแถวซึ่งเป็นคนสุดท้ายที่จะวิ่ง จะชี้ให้เห็นว่าแถวของตนจะชนะหรือไม่ กำหนดขอบเขตการเล่นให้ชัดเจน เพื่อให้ นักเรียนเกิดความท้าทายแล้วไม่เบื่อ (การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ)		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความมี ระเบียบวินัย

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นสอน ครูผู้สอนสาธิตและอธิบาย ขั้นตอนการเลิร์ฟมือบนตาม แบบฝึกต่างๆ ดังนี้ 1. แบบฝึกที่ 5 เลิร์ฟมือบนข้าม ตาข่ายหลังเส้นเลิร์ฟ 2. แบบฝึกที่ 6 เลิร์ฟมือบนข้าม ตาข่ายลงหลังสนามซ้าย – ขวา 3. แบบฝึกที่ 7 การเลิร์ฟมือบน ข้ามตาข่ายแบบทีมมีเป้าหมาย		เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	
ขั้นฝึกปฏิบัติ - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มที่ครู แบ่งให้ ที่แต่ละความสามารถ และเพศ เก่ง 1 คน ปานกลาง 3 คน อ่อน 1 คน โดยกลุ่มนี้ เรียกว่ากลุ่มบ้าน ให้แต่ละกลุ่ม แยกฝึกซ้อมทักษะตามกลุ่ม ของตนเองร่วมกันและให้ สมาชิกแต่ละกลุ่มวางแผน ร่วมกันถึงหน้าที่และบทบาทใน การทำกิจกรรมระหว่างที่ฝึก ปฏิบัติ สังเกต ให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่ สมาชิก เพื่อนเตรียมแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม	นักเรียนในกลุ่มช่วยกัน วางแผน มีการกำหนด หน้าที่ตามความสามารถ ของแต่ละคนและพร้อมที่ จะแนะนำปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องของสมาชิก ในกลุ่ม	ให้นักเรียนเข้า กลุ่มบ้านของ ตนเองที่ครูละ ความสามารถ ในอัตราส่วน (1:2:1) เพื่อฝึก ปฏิบัติและ เรียนรู้ร่วมกัน - เทคนิคการ ทำงานเป็นทีม - เทคนิคการ เรียนรู้ร่วมกัน	- ความสามัคคี - ความ รับผิดชอบ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้แบบ ร่วมมือด้วยเทคนิคการ แข่งขันระหว่างกลุ่ม ด้วยเกม	แนวคิดแบบ ร่วมมือ	ความมีน้ำใจ นักกีฬา
ขั้นนำไปใช้ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มบ้านที่มีระดับความสามารถเท่ากันส่งตัวแทนทำการแข่งขันระหว่างด้วยเกมมือบอนเข้าจุด (รายละเอียดแนบท้ายแผนการจัดการเรียนรู้)	1. ให้นักเรียนกลุ่มบ้านแต่ละกลุ่มที่มีระดับความสามารถเท่ากันหรือใกล้เคียงกันในอัตรา 1:2:1 (เก่ง ปานกลาง อ่อน) เข้าร่วมการแข่งขันแบบกลุ่มเกมการแข่งขันเมื่อทำการแข่งขันเสร็จสิ้นแล้วให้นำคะแนนของแต่ละคนที่เข้าแข่งขันในแต่ละกลุ่ม มารวมกันในกลุ่มของตัวเอง กลุ่มไหนมีคะแนนรวมสูงสุดถือว่าชนะ	- เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มด้วยเกม - เทคนิคตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย - ความยุติธรรม - ความสามัคคี - ความรับผิดชอบ - ความมีระเบียบวินัย
ขั้นสรุป 1. ครูสรุปเกี่ยวกับ กิจกรรมที่เรียนในครั้งนี้ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและวางแผนการฝึกทักษะนอกเวลา การแข่งขัน รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มของตนและนำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่มของตนและแก้ไขการเล่นต่อไป 2. ครูกล่าวชมเชยนักเรียนที่ชนะและให้กำลังใจกลุ่มที่แพ้ โดยสอดแทรกในเรื่องของคุณธรรมความมีระเบียบวินัยและความมีน้ำใจนักกีฬา 3. ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป มอบหมายแบ่งหน้าที่ให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและทำความสะอาดตรวจสอบเครื่องแต่งกาย	- นักเรียนในกลุ่มช่วยกันกำหนดหน้าที่ตามความสามารถของแต่ละคน - ให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสมาชิกในกลุ่ม - วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรคการเล่นของตนเองและกลุ่ม - ร่วมวางแผนการเล่นในเกมในครั้งต่อไป	- เทคนิคการพูดรอบวง - เทคนิคการตรวจสอบเป็นกลุ่ม	- ความมีระเบียบวินัย

เกม มือบนเข้าจุด

วัตถุประสงค์

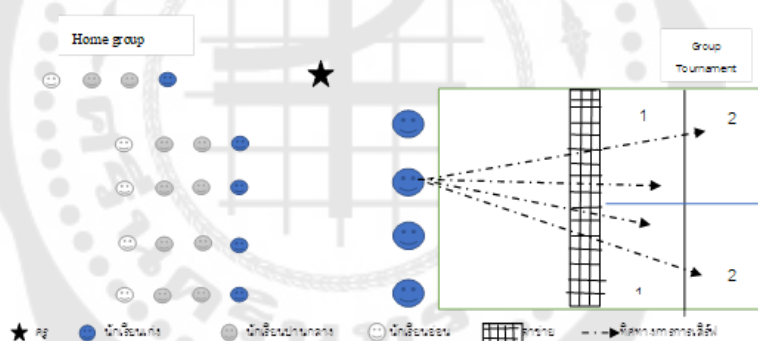
เพื่อพัฒนาทักษะการเล็งฟวอลเลย์บอลมือบน

อุปกรณ์

- ลูกวอลเลย์บอล
- นกหวีด
- ใบบันทึกผลคะแนน
- นาฬิกาจับเวลา

วิธีปฏิบัติ

1. ครูจัดให้นักเรียนเข้าแถว เพื่อเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกลุ่มการแข่งขัน
2. ให้นักเรียนที่เข้าแข่งขันคนแรกออกไปยืนในพื้นที่แข่งขัน (ระดับความสามารถของนักเรียนระหว่างกลุ่มต้องเท่ากัน)



3. เมื่อครูเป่านกหวีดเริ่ม ให้นักเรียนเล็งฟวอลด้วยมือบนให้ข้ามตาข่ายเท่านั้น ให้ลงเป้าหมายที่ครูกำหนด ในแต่ละช่องจะมีคะแนน ถ้าผู้แข่งขันต้องการได้คะแนนเยอะจะต้องเล็งให้ลงในช่องที่มี 2 คะแนนให้ผู้แข่งขันปฏิบัติต่อไปเรื่อยๆจนครบเวลาที่กำหนด เมื่อหมดเวลาผู้แข่งขันคนใดสามารถเล็งฟวอลมือบนข้ามตาข่ายลงในจุดที่ครูกำหนดแล้วนำคะแนนจากการเล็งฟวอลมารวมกัน ถ้าได้มากที่สุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะในเกมนั้น

4. บันทึกคะแนนลงในใบบันทึกผล ซึ่งคิดคะแนนได้ดังนี้ ถ้าชนะในเกมนั้นจะได้คะแนน 5 คะแนน ถ้าผู้ชนะรองลงมาจะได้คะแนน 4 3 2 1 ลงมาตามลำดับ ปฏิบัติแบบข้อที่ 2-4 ไปจนครบทุกคน

5. เมื่อแข่งขันเสร็จให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มบ้านของตัวเองและนำคะแนนที่ตนเองแข่งขันได้มารวมกับเพื่อนในกลุ่ม เมื่อรวมแล้วในส่งผลที่ครู กลุ่มบ้านใดที่มีคะแนนสูงสุดถือว่าเป็นฝ่ายชนะ



ภาคผนวก ค

แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลของจารุวรรณ ยองจา

แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอล ของจารุวรรณ ยองจา

คำชี้แจง

แบบทดสอบทักษะวอลเลย์บอลเป็นแบบทดสอบความสามารถในด้านทักษะวอลเลย์บอล ซึ่งแบบทดสอบมีลักษณะเป็นคะแนน ตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งแบบทดสอบมี 3 รายการ คือ การเล่นลูกสองมือล่างกระทบผนัง การเล่นลูกสองมือบนกระทบผนัง และการเสิร์ฟ มีค่าความเชื่อมั่น ($r=.70 - .99$)



1. แบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือล่างกระทบผนัง

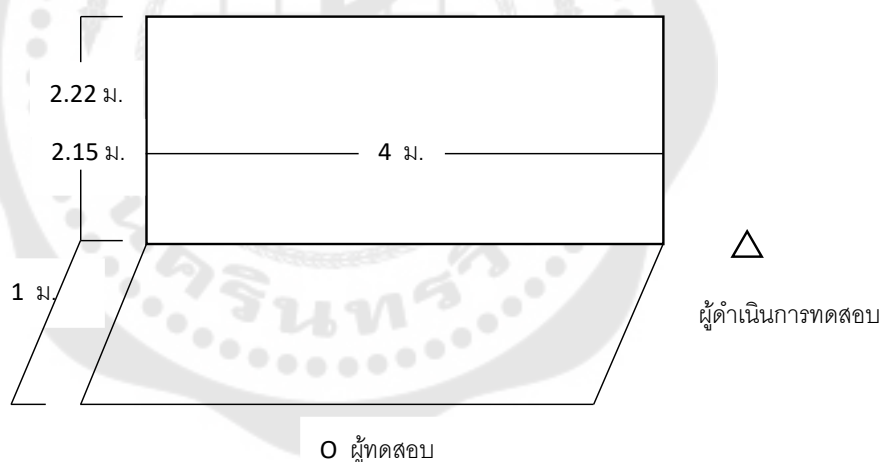
วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเล่นลูกสองมือล่าง
อุปกรณ์

ผนังหรือกำแพงสูงเกินกว่า 6 เมตร กว้างเกินกว่า 4 เมตร นาฬิกาจับเวลา

ลูกวอลเลย์บอล 1 ลูก และใบบันทึก

วิธีปฏิบัติ

ผู้ทดสอบยืนหลังเส้นหลังเริ่มห่างจากผนัง 1 เมตร ผู้ดำเนินการทดสอบสั่งให้เริ่ม ผู้ทดสอบโยนลูกบอลขึ้นเหนือศีรษะ แล้วเริ่มเล่นลูกด้วยการเล่นลูกสองมือล่าง พยายามให้ลูกบอลกระทบผนังเหนือเส้น 2.22 เมตร สำหรับชาย และเส้น 2.15 เมตร สำหรับหญิง ให้ลูกบอลกระทบผนังติดต่อกันให้มากที่สุดภายใน 20 วินาที ถ้าลูกบอลออกจากเขตกำหนดไม่นับจำนวนครั้ง



การคิดคะแนน

การคิดคะแนนนับจากจำนวนครั้งที่ลูกบอลกระทบผนัง ภายในเขตกำหนดสูงจากพื้น 2.22 เมตรสำหรับชาย และ 2.15 เมตร สำหรับหญิง ลูกบอลกระทบผนัง 1 ครั้งต่อ 1 คะแนน ภายในเวลา 20 วินาที กรณีที่ลูกบอลออกนอกเขตกำหนดหรือทำล้ำเส้นเริ่มไม่นับจำนวนครั้ง

2. แบบทดสอบทักษะการเล่นลูกสองมือบนกระดาน

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเล่นลูกสองมือบน

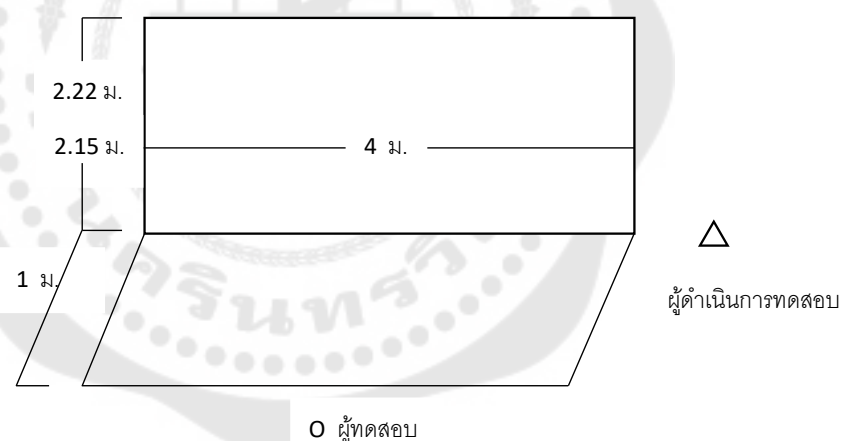
อุปกรณ์

ผนังหรือกำแพงสูงเกินกว่า 6 เมตร กว้างเกินกว่า 4 เมตร นาฬิกาจับเวลา

ลูกวอลเลย์บอล 1 ลูก และใบบันทึก

วิธีปฏิบัติ

ผู้ทดสอบยืนหลังเส้นเริ่มห่างจากผนัง 1 เมตร ผู้ดำเนินการทดสอบสั่งให้เริ่ม ผู้ทดสอบโยนลูกบอลขึ้นเหนือศีรษะ แล้วเริ่มเล่นด้วยการเล่นลูกสองมือบน พยายามให้ลูกบอลกระทบผนังเหนือเส้นกำหนด 2.22 เมตร สำหรับชาย และเส้น 2.15 เมตร สำหรับหญิง ให้ลูกบอลกระทบผนังติดต่อกันให้มากที่สุด ภายในเวลา 20 วินาที ถ้าลูกบอลออกจากเขตกำหนดไม่นับจำนวนครั้ง



การคิดคะแนน

การคิดคะแนนนับจากจำนวนครั้งที่ลูกบอลกระทบผนังภายในเขตกำหนดสูงจากพื้น 2.22 เมตร สำหรับชาย และ 2.15 เมตร สำหรับหญิง ลูกบอลกระทบผนัง 1 ครั้งต่อ 1 คะแนน ภายในเวลา 20 วินาที กรณีที่ลูกบอลออกนอกเขตกำหนด หรือทำลำเส้นเริ่มไม่นับจำนวนครั้ง

3. แบบทดสอบทักษะการเลี้ยว

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเลี้ยว

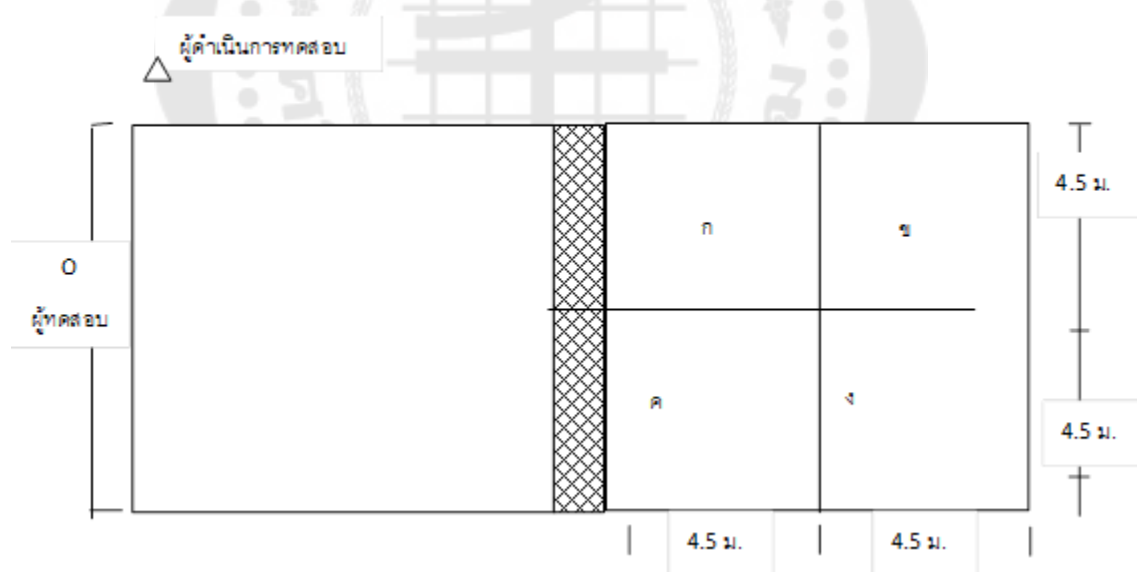
อุปกรณ์

ใช้สนามวอลเลย์บอลขนาดมาตรฐานพร้อมด้วยตาข่ายสูง 2.22 เมตร สำหรับชาย และ

2.15 เมตร สำหรับผู้หญิง ลูกวอลเลย์บอล 10 ลูก และใบบันทึก

วิธีปฏิบัติ

ผู้ทดสอบยืนอยู่หลังเส้นหลัง ผู้ดำเนินการทดสอบสั่งให้เริ่มเลี้ยวได้ เมื่อเห็นว่าผู้ทดสอบพร้อมหรือหลังจากได้ซ้อมเลี้ยว 2 ครั้ง การเลี้ยวกระทำด้วยมือล่างบังคับให้ลูกบอลข้ามตาข่ายไปตกในเขตกำหนดเขตละ 1 ครั้ง ติดต่อกัน คือ ก ข ค ง รวม 4 เขต 4 ครั้ง และให้ผู้ทดสอบคนเดิมเลี้ยวด้วยมือบนบังคับลูกบอลข้ามตาข่ายไปตกในเขตกำหนดเหมือนการเลี้ยวมือล่าง การเลี้ยวทุกครั้งต้องไม่ผิดกติกาของกีฬาวอลเลย์บอล



การคิดคะแนน

การคิดคะแนนนับเฉพาะลูกที่เลี้ยวไปตกในเขตกำหนด 1 ครั้ง ได้ คะแนนถ้าลูกบอลที่เลี้ยวไปแล้วตกนอกเขตกำหนดไม่นับคะแนนการเลี้ยว



แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นแบบวัดเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น

ลักษณะของแบบวัด

แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬาเป็นข้อคำถามแบบปรนัย 4 ตัวเลือก โดยแบ่งระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของผู้เรียนออกเป็น 4 ขั้น ตามแนวคิดของโคลเบอร์ก (Kohlberg, 1976)

ขั้นที่ 1 ขั้นหลบหลีกจากการถูกลงโทษ คือ พฤติกรรมที่เลือกกระทำเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกลงโทษและกระทำตามคำสั่งผู้มีอำนาจเหนือตน

ขั้นที่ 2 ขั้นสนองความต้องการของตนเอง คือ พฤติกรรมที่เลือกกระทำเพื่อสนองความต้องการและการแลกเปลี่ยน

ขั้นที่ 3 ขั้นยอมรับของสังคม คือ พฤติกรรมที่เลือกกระทำเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

ขั้นที่ 4 ขั้นกฎเกณฑ์ของสังคม คือ พฤติกรรมที่เลือกกระทำเพื่อรักษากฎเกณฑ์และบรรทัดฐานของสังคม

ตารางแสดงแบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

คุณลักษณะ	จำนวนข้อ
รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	4
ความยุติธรรม	4
ความสามัคคี	4
ความรับผิดชอบ	4
ความมีระเบียบวินัย	4

การให้คะแนน

- 1 คะแนน คือ ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 1
- 2 คะแนน คือ ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 2
- 3 คะแนน คือ ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 3
- 4 คะแนน คือ ระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในขั้นที่ 4

แบบวัดความมีน้ำใจนักกีฬา

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนทำความเข้าใจกับสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้วเลือกคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด
2. แบบทดสอบแต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย x ในกระดาษคำตอบช่อง ก ข ค หรือ ง ที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุดเพียงข้อเดียว
3. แบบทดสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 30 นาที
4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทุกข้อ
5. ห้ามนักเรียนทำเครื่องหมายใด ๆ ลงในแบบทดสอบนี้ให้นักเรียนส่งคืนแบบทดสอบและกระดาษคำตอบเมื่อเสร็จสิ้นการสอบ

ด้านการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

1. ในการแข่งขันวอลเลย์บอลทีมของ นายปิ่น ต้องแข่งขันกับคู่แข่งที่เล่นรุนแรงทำให้ทีมของ นายปิ่น แพ้การแข่งขัน เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลงคุณครูให้นักเรียนจับมือกันถ้านักเรียนเป็น นายปิ่น นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. จับมือกับคู่แข่ง เพราะคุณครูสั่ง
 - ข. จับมือกับคู่แข่ง เพื่อแสดงความยินดี
 - ค. จับมือกับคู่แข่ง ถ้าเพื่อน ๆ ทุกคนจับมือ
 - ง. จับมือกับคู่แข่ง เฉพาะคนที่เล่นไม่รุนแรง
2. ในกิจกรรมการเล่นเกมกระดาน กลุ่มของ นายเอ ปฏิบัติได้ดีและได้รับคำชมจากคุณครู แต่มีเพื่อนคนหนึ่งทำผิดพลาด คุณครูจึงตัดคะแนน 1 คะแนน ถ้านักเรียนเป็น นายเอ นักเรียนจะอย่างไร
 - ก. เชื้อคุณครูเพราะคุณครูเป็นผู้ให้คะแนน
 - ข. ขอให้คุณครูให้คะแนนใหม่เป็นรายบุคคล
 - ค. ยอมรับความผิดพลาดและทำการปรับปรุงแก้ไข
 - ง. บอกเพื่อนว่าทำได้ดีแล้ว คุณครูไม่ควรตัดคะแนน

3. ในการแข่งขันการเลิร์ฟ นายสี ถูกคู่แข่งเจตนาแกล้งให้เลิร์ฟไม่ได้ หลังจากแข่งขันเสร็จสิ้นคู่แข่งได้กล่าวขอโทษกับ นายสี ถ้านักเรียนเป็น นายสี นักเรียนจะอย่างไร

- ก. แกล้งเพื่อนบ้างเพื่อเอาคืน
- ข. ยกโทษให้ เพื่อให้เพื่อนๆ ชื่นชม
- ค. ยกโทษให้ เพราะไม่อยากมีเรื่อง
- ง. ยกโทษให้ เพราะเป็นการเล่นกีฬา

4. ในการแข่งขันเกมสองมือเหนือศีรษะทีมของ ด.ญ. อาย ไม่ตั้งใจเล่นทำให้ไม่เคยชนะสักครั้ง คุณครูจึงตำหนิ ด.ญ. อาย เพราะเป็นหัวหน้าทีม ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ. อาย นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ยอมรับผิดชอบเพื่อน เพื่อให้เพื่อนชื่นชม
- ข. ยอมรับผิดชอบ เพราะทีมของตนแพ้การแข่งขัน
- ค. ไม่ยอมรับผิดชอบ เพราะไม่ใช่ความผิดของตนเอง
- ง. ไม่ยอมรับผิดชอบ เพราะอยากให้คุณครูตำหนิเพื่อนบ้าง

ด้านความยุติธรรม

5. ในการแข่งขันเกมสองมือล่างอ้อมหลัก คุณครูให้นักเรียนช่วยกันตัดสินผลการแข่งขัน กลุ่มของ นายโจ ทำคะแนน ได้ไม่ดีเท่ากลุ่มอื่น ถ้านักเรียนเป็น นายโจ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ให้คะแนนเท่ากัน จะได้เสมอกัน
- ข. ให้คะแนนกลุ่มตนเองตามที่เพื่อนๆ บอก
- ค. ให้คะแนนกลุ่มตัวเองน้อย เพราะแสดงได้ไม่ดี
- ง. ให้คะแนนกลุ่มตัวเองน้อย เพราะกลัวครูตำหนิ

6. ในการแข่งขันวอลเลย์บอล ทีมของ นายธนโชติ มีผู้เล่นที่ตัวสูงใหญ่ทำให้ได้เปรียบคนอื่น ๆ ถ้านักเรียนเป็น นายธนโชติ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. เล่นเต็มที่ เพื่อให้ทุกคนเห็นว่าตนเองเก่ง
- ข. เล่นเต็มที่ เพราะคุณครูบอกให้แข่งขันกันได้แล้ว
- ค. ขอให้คุณครูแบ่งทีมใหม่ เพื่อให้แข่งขันกันอย่างยุติธรรม
- ง. ขอให้คุณครูแบ่งทีมใหม่ เพราะจะได้ไปอยู่กับทีมอื่นบ้าง

7. ในการเรียนวิชาวอลเลย์บอล ลูกวอลเลย์บอลของกลุ่ม ด.ญ.สุวิรัตน์ หายไป 1 ลูก เพื่อนในกลุ่มคนหนึ่งบอกว่ากลุ่มที่อยู่ข้างๆ เอาไป ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.สุวิรัตน์ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. เชื่อเพื่อน เพราะเป็นเพื่อนสนิทของตน
- ข. ไม่เชื่อเพื่อน เพราะควรสอบถามให้แน่ใจ
- ค. ไม่เชื่อเพื่อน เพราะไม่คิดว่าเพื่อนจะเอาไป
- ง. เชื่อเพื่อน เพราะเพื่อนในกลุ่มก็คิดเหมือนกัน

8. ในการแข่งขันวอลเลย์บอล นายพงศกร เล่นวอลเลย์บอลเก่ง มักถูกเพื่อนๆ ขอร้องให้ไปช่วยเล่นแทน ถ้านักเรียนเป็น นายพงศกร นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ไปเล่น เพราะเพื่อนๆ ชวน
- ข. ไม่ไป เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ค. ไม่ไป เพราะไม่ยุติธรรมกับทีมอื่น
- ง. ไปเล่น เพราะอยากให้เพื่อนชื่นชม

ด้านความสามัคคี

9. ในการแข่งขันวอลเลย์บอล เพื่อนในทีมของ นายศุภชัย เกิดทะเลาะกันในระหว่างการแข่งขัน ถ้านักเรียนเป็น นายศุภชัย นักเรียนจะอย่างไร

- ก. เข้าไปห้าม จะได้แข่งขันต่อ
- ข. เข้าไปห้าม เพราะกลัวถูกลงโทษ
- ค. เข้าไปห้าม เพื่อให้ทีมเกิดความสามัคคี
- ง. เข้าไปห้าม เพื่อให้เพื่อนเห็นความหวังดีของตน

10. ในการเล่นกีฬา วอลเลย์บอล เพื่อนๆ ของ นายสมคิด ตั้งใจเล่นกันอย่างสนุกสนาน แต่ นายสมคิด ไม่ชอบเล่นวอลเลย์บอล ถ้านักเรียนเป็น นายสมคิด นักเรียนจะอย่างไร

- ก. เล่นกับเพื่อน เพื่อให้เพื่อนๆ พอใจ
- ข. เล่นกับเพื่อน เพราะคุณครูคอยดูอยู่
- ค. เล่นกับเพื่อน เพื่อความสามัคคีของทีม
- ง. เล่นกับเพื่อน เพื่อจะได้ชวนเพื่อนไปเล่นอย่างอื่นบ้าง

11. ในการแข่งขันวอลเลย์บอล ด.ญ.พิมพ์ภา ได้อยู่ทีมเดียวกันกับเพื่อนที่ตนเองไม่ชอบ ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ.พิมพ์ภา นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ตั้งใจแข่งขัน เพื่อให้เพื่อนชม
- ข. ตั้งใจแข่งขัน เพราะคุณครูคอยดูอยู่
- ค. ตั้งใจแข่งขัน เพราะอยากให้ทีมชนะ
- ง. ตั้งใจแข่งขัน เพื่อแสดงความสามัคคี

12. ในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล นายพงศกร เป็นนักกีฬาของโรงเรียน เพื่อนๆ จึงหวังว่าจะสามารถช่วยให้ทีมชนะการแข่งขันได้ ถ้านักเรียนเป็น นายพงศกร นักเรียนจะอย่างไร

- ก. พยายามเล่นเต็มที่ เพื่อให้ไม่ให้เพื่อนโกรธ
- ข. บอกให้ทุกคนช่วยกันเล่น จะได้ชนะการแข่งขัน
- ค. ตั้งใจเล่นเต็มที่ เพื่อให้ทุกคนเห็นความสามารถ
- ง. พยายามทำคะแนนให้มากที่สุด แล้วให้เพื่อนช่วยกันเล่น

ด้านความรับผิดชอบ

13. ในการแข่งขันวอลเลย์บอล นายสุวิทย์ อยากเป็นผู้เล่นในตำแหน่งตัวตีหัวเสา แต่คุณครูกลับให้ นายสุวิทย์ ไปเล่นในตำแหน่งตัวรับอิสระเพราะตัวเตี้ย ถ้านักเรียนเป็น นายสุวิทย์ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ตั้งใจเล่น เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ข. ตั้งใจเล่น เพราะมีความสำคัญต่อการแข่งขัน
- ค. บอกคุณครูขอเป็นผู้เล่นตำแหน่งตีหัวเสา เพราะอยากทำคะแนน
- ง. บอกคุณครูขอเป็นผู้เล่นตำแหน่งตีหัวเสา เพราะอยากให้คุณครูเห็นความสามารถ

14. ในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล นายสมปอง มักทำให้ทีมแพ้การแข่งขันเพราะเล่นกีฬาไม่เก่ง และเพื่อนๆ มักพูดต่อว่า นายสมปอง ถ้านักเรียนเป็น นายสมปอง นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ลงแข่งขันเพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ข. ลงแข่งขันเพราะต้องรับผิดชอบต่อหน้าที่
- ค. ขอคุณครูไม่ลงแข่งขันเพื่อให้เพื่อนๆพอใจ
- ง. ขอคุณครูไม่ลงแข่งขัน เพราะไม่อยากให้ทีมแพ้

15. ในการอบอุ่นร่างกายก่อนเรียนวิชาวอลเลย์บอล ครูมอบหมายให้ ด.ญ. ดวงใจ คอยจดชื่อเพื่อนนักเรียนที่ไม่ตั้งใจทำกิจกรรม มีเพื่อนหลายคนไม่ตั้งใจทำกิจกรรม ถ้านักเรียนเป็น ด.ญ. ดวงใจ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. จดชื่อเพื่อน เพราะกลัวครูตำหนิ
- ข. ไม่จดชื่อเพื่อน เพื่อให้เพื่อนชื่นชม
- ค. ไม่จดชื่อเพื่อน เพื่อไม่ให้เพื่อนถูกครูลงโทษ
- ง. จดชื่อเพื่อน เพราะเป็นหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

16. ในการแข่งขันวอลเลย์บอล นายบรรพต ได้เป็นผู้เล่นสำรองของทีมทั้งที่เล่นได้ดีกว่าเพื่อนร่วมทีมคนอื่น ถ้านักเรียนเป็น นายบรรพต นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ไม่พอใจ เพราะไม่ได้เป็นตัวจริง
- ข. ไม่พอใจ เพราะครูไม่เห็นความสามารถ
- ค. เล่นเป็นผู้เล่นสำรอง เพราะมีความสำคัญต่อทีม
- ง. เล่นเป็นผู้เล่นสำรอง เพราะกลัวถูกไล่ออกจากทีม

ด้านความมีระเบียบวินัย

17. ในการเรียนวิชาวอลเลย์บอล คุณครูให้นักเรียนทุกคนวิ่งรอบสนาม แต่เมื่อคุณครูไม่อยู่เพื่อนๆ ของ นายสนธิ ก็หยุดวิ่ง ถ้านักเรียนเป็น นายสนธิ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. หยุดวิ่งเหมือนกับเพื่อน
- ข. วิ่งต่อไป จะได้สุขภาพที่ดี
- ค. หยุดวิ่งเพราะจะได้ไม่เหนื่อย
- ง. วิ่งต่อไป เพราะกลัวคุณครูลงโทษ

18. ในการแข่งขันกีฬา นายสมเกียรติ มาโรงเรียนสาย คุณครูจึงไม่ให้ นายสมเกียรติ ลงแข่งขัน ถ้านักเรียนเป็น นายสมเกียรติ นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ขอโทษคุณครูและสำนึกผิด
- ข. ขอโทษคุณครูเพื่อให้คุณครูชื่นชม
- ค. ขอโทษคุณครูเพื่อจะได้ลงแข่งขัน
- ง. ขอโทษคุณครูเพื่อไม่ให้คุณครูลงโทษ

19. ในการเรียนวิชาพลศึกษา คุณครูให้นักเรียนอบอุ่นร่างกาย เมื่อครูไม่อยู่ เพื่อนๆ ในกลุ่มของ นายบวร ชวนกันไปเล่นที่สนามเด็กเล่น ถ้านักเรียนเป็น นายบวร นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ไม่ไป เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ข. ไปเล่นที่สนามเด็กเล่นเพราะเพื่อนๆ ชวน
- ค. ชักชวนเพื่อนๆ ให้ไปทำการอบอุ่นร่างกาย
- ง. ไปเล่นที่สนามเด็กเล่น เพราะสนุกกว่าการเรียน

20. ในการเรียนวิชาพลศึกษา คุณครูให้นักเรียนทุกคนแต่งกายให้เรียบร้อย แต่ นายธนกฤต ไม่ได้สวมรองเท้ากีฬาที่ถูกต้องจึงกลัวถูกคุณครูลงโทษ ถ้านักเรียนเป็น นายธนกฤต นักเรียนจะอย่างไร

- ก. ไม่เข้าเรียน จะได้เล่นอยู่ที่ห้อง
- ข. ไม่เข้าเรียน เพราะกลัวคุณครูลงโทษ
- ค. เข้าเรียนตามปกติ เพื่อให้ทุกคนชื่นชม
- ง. เข้าเรียนตามปกติ และให้คุณครูลงโทษ

การให้คะแนน

ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง
1	1	4	3	2	11	3	1	2	4
2	3	2	4	1	12	1	4	3	2
3	2	3	1	4	13	1	4	2	3
4	3	4	1	2	14	1	4	3	2
5	2	3	4	1	15	1	3	2	4
6	3	1	4	2	16	2	3	4	1
7	2	4	1	3	17	3	4	2	1
8	3	1	4	2	18	4	3	2	1
9	2	1	4	3	19	1	3	4	2
10	3	1	4	2	20	2	1	3	4

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวรัศมี ทองดี
วัน เดือน ปี เกิด	19 มกราคม 2535
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2547 สำเร็จการศึกษาประถมศึกษา จากโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ พ.ศ. 2553 สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษา จากโรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ พ.ศ. 2558 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี การศึกษาด้านจิต (กศ.บ.) คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2563 สำเร็จการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 165 หมู่ 19 ตำบลสะแกชำ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์