

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา

ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี

และ

เกษมสันต์ พานิชเจริญ

สาขาวิชาพลศึกษา สำนักงานจัดการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

รายงานวิจัยเรื่อง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา

ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี

และ

เกษมสันต์ พานิชเจริญ

สาขาวิชาพลศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2562

FACTORS AFFECTING ON THE FUN TO LEARNING BASKETBALL COURSE:

CASE STUDY IN HIGH SCHOOL CLASS

RAPHIPHAT DEAUNPHENSI

And

KASEMSUNT PAN PANICHAROEN

PHYSICAL EDUCATION PROGRAM,

FACULTY OF EDUCATION, BURAPHA UNIVERSITY

2019

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความ
 สนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.

บทคัดย่อ

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความ
 สนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมปลายของโรงเรียนรัฐบาลแห่ง
 หนึ่งจำนวน 35 คน (นักเรียนชาย 17 คน และนักเรียนหญิง 18 คน) ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล
 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โดยที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนพร้อมผู้ปกครอง สมัครใจลงนามใน
 หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกต
 สัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง บรรยายเหตุการณ์สำคัญ และการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย
 ด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า
 ผลการวิจัยสรุปได้ 2 หัวเรื่อง โดยหัวเรื่องแรกคือ ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสุข
 มากขึ้น ได้แก่ (1) มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี (2) กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่ (3) ได้
 เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม (4) ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขัน (5) มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล และ
 (6) ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี ส่วนหัวเรื่องที่ 2 คือ ปัจจัยที่ส่งผลให้มีความสุขในการเรียน
 บาสเกตบอลลดน้อยลง ได้แก่ (1) สถานที่เรียนอากาศร้อน (2) อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ (3) มีส่วน
 ร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย (4) กัดดันกับการสอบวัดทักษะ (5) ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน
 (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) และ (6) ได้รับความเจ็บจากการเรียน

คำสำคัญ: ความสนุกสนานในการเรียน, วิชาบาสเกตบอล, นักเรียนมัธยมปลาย

RAPHIPHAT DEAUNPHENSI & KASEMSUNT PAN PANICHAROEN. (2019).
FACTORS AFFECTING ON THE FUN TO LEARNING BASKETBALL COURSE:
CASE STUDY IN HIGH SCHOOL CLASS.

Abstract

This study uses qualitative methodology. The purpose was to determine factors affecting on fun for learning Basketball course. Participants were 35 high school students from a public school (17 males and 18 females) who were enrolling Basketball course in 2018 academic year. All participants with parent volunteered and signed consent forms to participate in this study. Data were collected by observation, semi-structured interview, critical incidence and document analysis. Data were inductively analyzed using a constant comparison method and data triangulation. Findings indicated 2 themes. First, Factors that helping learning basketball more fun, were (1) had a good classmates, (2) new and variety of activities, (3) play or compete as a team, (4) practice before the team, (5) have a good attitude toward basketball and (6) the teacher taught well and friendly. Second theme, factors that reduce the fun in learning basketball, were (1) weather in class too hot, (2) lack of learning equipment, (3) get involved in less learning activities, (4) the pressure of the skill test, (5) the student is not ready to learn (sickness), and (6) injury from learning.

Keyword: Fun to learning, Basketball course, High school student

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาวิจัยชิ้นนี้ เป็นผลงานทางวิชาการที่ผู้วิจัยได้ใช้ความรู้ความสามารถ อันได้รับการ
ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้มาจากครูบาอาจารย์ทุกท่าน อาทิเช่น ศาสตราจารย์ ดร.สาตี สุภากรณ์
รองศาสตราจารย์ ดร.สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อนี้ อาจารย์ ดร.อนันต์
มาลารัตน์ และอาจารย์ ดร.พิมพา ม่วงศิริธรรม คณาจารย์คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชิดชัย ชาญสมุทร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤพนธ์ วงศ์ตุรภัทร ผู้วิจัย
ขอกราบขอบพระคุณครูอาจารย์ทุกท่านมา ณ ที่นี้

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกๆ คน อาทิเช่น ดร.วาทัญญู วุฒิวรรณ และดร.สมชาย พัทฺธเสน
น้องสาวและพี่ชายที่น่ารัก ที่ช่วยให้การสนับสนุน ดูแลช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยจนผลงานทางวิชาการชิ้นนี้
จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ได้ให้การสนับสนุนทุนวิจัย ซึ่งม
ีความสำคัญและเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยให้งานวิจัยชิ้นนี้สามารถดำเนินการจนสำเร็จได้

ข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใดในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยกราบขออภัยและขอน้อมรับ
ไว้เพื่อใช้ในปรับปรุงแก้ไขผลงานวิชาการชิ้นต่อไปในอนาคต

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ

พฤศจิกายน 2562

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
คำถามในการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	3
สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา.....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
การสอนพลศึกษา.....	7
ความหมายของการสอนพลศึกษา.....	7
ลักษณะเฉพาะและธรรมชาติของการสอนพลศึกษา.....	8
จุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษา.....	9
หลักการและวิธีการสอนพลศึกษา.....	12
ความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	20
ความหมายของความสนุกสนานการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	20
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	21
การสอนกีฬาบาสเกตบอล.....	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)	
กีฬาบาสเกตบอล.....	24
การสอนกีฬาบาสเกตบอล.....	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
งานวิจัยในประเทศ.....	29
งานวิจัยต่างประเทศ.....	31
3 วิธีดำเนินการวิจัย	
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	34
สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา.....	34
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	37
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล.....	39
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	40
คำถามในการวิจัย.....	40
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	40
คุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง.....	41
สรุปผลการวิจัย.....	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล (ต่อ)	
ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนรู้บนาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น.....	44
ปัจจัยที่ส่งผลให้มีความสุขในการเรียนรู้บนาสเกตบอลลดลง.....	46
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	51
อภิปรายผลการวิจัย.....	51
ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนรู้บนาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น.....	51
ปัจจัยที่ส่งผลให้มีความสุขในการเรียนรู้บนาสเกตบอลลดลง.....	54
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	56
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	56
บรรณานุกรม	57
ภาคผนวก.....	62
ภาคผนวก ก แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ	63
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์.....	66
ภาคผนวก ค แบบบันทึกการสังเกต.....	68
ภาคผนวก ง เอกสารชี้แจงสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....	70
ภาคผนวก จ เอกสารชี้แจงสำหรับผู้ปกครองผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....	72
ภาคผนวก ฉ เอกสารชี้แจงแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....	74
ภาคผนวก ช หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย.....	77
ภาคผนวก ซ เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	79

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	81

สารบัญ (ต่อ)

บัญชีตาราง	หน้า
ตาราง	
1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล.....	25
2 รายการแสดงคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง.....	39
3 สรุปผลการวิจัย.....	41

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอนพลศึกษาที่ประสบความสำเร็จนั้น หมายถึงการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้ดีสามารถปฏิบัติทักษะต่างๆ ที่เรียนได้ตามจุดมุ่งหมายของการสอน รวมถึงได้มีโอกาสให้ผู้เรียนเข้าร่วมหรือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองได้อย่างมีความสุขและสนุกไปกับการเรียนรู้ (จิรกรรม ศิริประเสริฐ, 2543, วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) ในขณะที่การสอนพลศึกษาที่ล้มเหลวหรือไม่ประสบความสำเร็จนั้น คือการสอนที่ผู้เรียนปฏิบัติทักษะ ไม่ได้รู้สึกเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรม ขาดความสนใจ หรือไม่สนุกกับการเรียน จึงไม่ให้ความร่วมมือหรือไม่สนใจกับการเรียน (สาตี สุภาภรณ์, 2543)

ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนพลศึกษานั้นมีอยู่หลายประการ ตัวอย่างเช่น วิธีการสอนของครู สภาพแวดล้อมในการเรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเรียน รวมทั้งความพร้อมของตัวผู้เรียนเอง เป็นต้น (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, ปนัดดา จูเกาต์ และเกษมสันต์ พานิชเจริญ, 2560) นอกจากนี้ ปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญอีกประการหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในการสอนพลศึกษา ก็คือความสนุกสนานในการเรียน ทั้งนี้เพราะเมื่อบรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยความสนุก จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น การดำเนินกิจกรรมต่างๆ ก็จะเป็นไปด้วยความรวดเร็วและได้รับความร่วมมือจากผู้เรียนเป็นอย่างดี แต่ในขณะเดียวกัน หากกิจกรรมใดในวิชาพลศึกษาขาดความสนุกสนานไป ย่อมอาจส่งผลให้ผู้เรียนไม่สนใจหรือไม่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่างๆ เท่าที่ควร ซึ่งย่อมส่งผลอาจทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ และอาจเกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ต่างๆ ที่สร้างปัญหาให้กับชั้นเรียนตามมาได้ (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, สาตี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช, 2559)

ความสนุกสนาน (Fun or Enjoyment) นับเป็นแรงจูงใจสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และอยากเข้าร่วมกิจกรรมหรือฝึกซ้อมตามแบบฝึกที่ครูให้ทำด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจ จนส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดี คือชื่นชอบกิจกรรมพลศึกษาหรือรักการออกกำลังกายมากกว่าเดิม (วิศรา ฟุงสูงเนิน และสาตี สุภาภรณ์, 2557, Cothran & Kulinna, 2006) ซึ่งในขณะเดียวกันผู้เรียนส่วนใหญ่ต่างคาดหวังว่าจะได้รับความสนุกสนานจากการเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาหรือเล่น

กีฬา ดังนั้น การสอนวิชาพลศึกษาหรือกิจกรรมกีฬาชนิดต่างๆ ในทุกระดับชั้น เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูพลศึกษาจะต้องสอดแทรกความสนุกสนานเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ด้วยทุกครั้ง (Garn & Cothran, 2006)

โดยลักษณะและธรรมชาติของวิชาพลศึกษาหรือการสอนกีฬาชนิดต่างๆ นั้น แม้ว่ากิจกรรมส่วนใหญ่จะมีความสนุกสนานในตัวเองอยู่แล้ว (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2548) แต่กิจกรรมพลศึกษาหรือการสอนกีฬาแต่ละชนิดนั้น มีรูปแบบและลักษณะการจัดการเรียนการสอนที่แตกต่างกันไป ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในแต่ละกิจกรรมนั้นก็ย่อมแตกต่างกันไปด้วย จึงเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาและทำความเข้าใจว่า ในบริบทของรายวิชาพลศึกษาหรือกิจกรรมกีฬาชนิดที่ตนเองสอนนั้น มีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียน

การนำเสนอกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนพลศึกษานั้น แม้ว่าไม่ใช่เรื่องยาก แต่ก็เป็นเรื่องที่ท้าทายความสามารถของครูพลศึกษาไม่น้อย ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษามีอยู่หลายประการ เช่น เรื่องความสามารถหรือความเก่งในการทำกิจกรรม (สาตี สุภาภรณ์, 2559) ความท้าทายหรือความยากง่ายของกิจกรรม (สาตี สุภาภรณ์, 2556., Garn, & Cothran, 2006) รูปแบบของกิจกรรมหรือแบบฝึกที่มีความแปลกใหม่และหลากหลาย (เจริญ กระบวนรัตน์ และสาตี สุภาภรณ์, 2557) รวมไปถึงเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมวิชาพลศึกษา (มหาลาก ป้อมสุข, สาตี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช, 2559) เป็นต้น

สำหรับกีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาสากลยอดนิยมในปัจจุบัน และก็พบว่าเป็นกีฬาชนิดหนึ่งที่โรงเรียนส่วนใหญ่ในประเทศไทยนิยมเปิดสอนเป็นรายวิชาพลศึกษาทั้งในระดับชั้นมัธยมศึกษาต้นและตอนปลาย งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลก็อยู่มากพอสมควร แต่กลับพบว่าการศึกษาค้นคว้าในประเด็นเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอลนั้นมีอยู่ค่อนข้างน้อย ทำให้ข้อมูลที่มีอยู่นั้น อาจไม่ทันสมัยและไม่เพียงพอต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทิศทางการจัดการศึกษาของไทยในยุคปัจจุบันที่ต้องการเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้น การศึกษาวิจัยในประเด็นความสนุกสนานในการเรียนแต่ละรายวิชาตามการรับรู้หรือในมุมมองของผู้เรียนนั้น จะมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา สามารถพัฒนาไปในทิศทางที่ต้องการได้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล โดยเลือกใช้ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของสถานศึกษาแห่งหนึ่งเป็นกรณีศึกษา และเลือกที่จะใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพเป็นแนวทางหลักในการ

ดำเนินการ เพื่อที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในเชิงลึกได้ดีกว่าการใช้ระเบียบวิจัยเชิงปริมาณ ผลจากการวิจัยนี้น่าจะเป็นประโยชน์สำหรับครูพลศึกษาหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลหรือการสอนพลศึกษาที่เป็นกีฬาสชนิดอื่นๆ ได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล

คำถามการวิจัย

1. ปัจจัยเกี่ยวข้องใดบ้างที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนวิชาบาสเกตบอล
2. เพราะเหตุใดความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอลจึงน้อยลง

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 5) จำนวน 35 คน (นักเรียนชาย 17 คน และนักเรียนหญิง 18 คน) ได้มาด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นนักเรียนมัธยมปลายที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอหรือเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 (ขาดเรียนไม่เกิน 3 ครั้งจากเวลาเรียนทั้งหมด 16 ครั้ง) และต้องเป็นผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยการลงลายมือชื่อในใบยินยอมพร้อมผู้ปกครอง ภายใต้เงื่อนไขที่ว่า การเข้าร่วมในการศึกษาวิจัยนี้จะไม่มีผลกระทบใดๆ กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น และสามารถถอนตัวจากการเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ตลอดเวลา แม้ว่าจะงานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และการนำเสนอในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อสมมุติ M1 – M17 แทนกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และ W1 – W18 แทนกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง

อนึ่ง การศึกษานี้ได้ผ่านการพิจารณาและได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมใน มนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขรหัสที่ HU 090/2561

สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา

สนามศึกษาในการวิจัยนี้ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายของโรงเรียนแห่ง หนึ่ง จากโรงเรียนที่อยู่ในเขตจังหวัดชลบุรีจำนวน 4 แห่งที่เปิดสอนในรายวิชานี้และมีลักษณะบริบท ที่คล้ายคลึงกันคือ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายที่มีจำนวนนักเรียนชายและหญิงใน ปริมาณที่ใกล้เคียงกันรวม 35-40 คน ดำเนินการสอนโดยครูประจำการและมีกิจกรรมการเรียนการ สอนเป็นไปอย่างต่อเนื่องตลอด 1 ภาคการศึกษา รวมทั้งเป็นชั้นเรียนที่ครูผู้สอนอนุญาตและผู้เรียนให้ ความร่วมมือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

การดำเนินการคัดเลือกสนามศึกษาเริ่ม โดยการที่ผู้วิจัยเข้าสังเกตการเรียนการสอนแบบมี ส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) และเข้าพูดคุยเมื่อมีโอกาสเพื่อขอข้อมูล เบื้องต้นกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องของสถานศึกษาทั้ง 4 แห่ง เช่น ผู้บริหาร ครูผู้สอนประจำวิชา หรือ นักเรียน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อใช้ในการประกอบการพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่เหมาะสมกับการเก็บ ข้อมูลวิจัย ทั้งเรื่องกระบวนการเรียนการสอน ระยะเวลาในการเดินทาง และการให้ความร่วมมือของผู้ ที่เกี่ยวข้อง สุดท้ายจึงคัดเลือกชั้นเรียนจากสถานศึกษาแห่งหนึ่ง (ขอสงวนชื่อสถานศึกษา) ที่เหมาะสม ที่สุดเป็นสนามศึกษาของการศึกษานี้

ข้อตกลงเบื้องต้น

งานวิจัยนี้เป็นกรณีศึกษา ผลการศึกษาที่ได้ เกิดมาจากการทำความเข้าใจเฉพาะในชั้นเรียน วิชาบาสเกตบอลระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของสถานศึกษาแห่งหนึ่งที่ผู้วิจัยคัดเลือกให้เป็น สนามศึกษา บริบทของชั้นเรียนจึงมีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงและส่วนที่มีความแตกต่างไปจากชั้นเรียนวิชา บาสเกตบอลของสถานศึกษาอื่นๆ ทั้งในเรื่องของจำนวนและบุคลิกของผู้เรียน ตัวครูและวิธีการสอน เนื้อหาและวิธีการวัดประเมินผล หรือสถานที่ในการจัดการเรียนการสอน ฯลฯ ผู้ที่สนใจควรที่จะทำ ความเข้าใจในส่วนอื่นๆ เช่น เรื่องของสนามศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการนำผลการวิจัยไปใช้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

ประโยชน์ที่ได้จากงานวิจัย

ครูพลศึกษาหรือผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ สามารถนำผลจากการศึกษานี้ไปประยุกต์ใช้จัดการเรียน การสอนบาสเกตบอลหรือกีฬาชนิดอื่นๆ ในวิชาพลศึกษา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วอย่าง มีความสุขและสนุกกับการเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสนุกสนาน หมายถึง ความรู้สึกที่รื่นเริง เพลิดเพลิน บันเทิงใจ มีความสุขและชื่นชอบ ในกิจกรรมหรือเหตุการณ์บางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล (สนามศึกษา ของงานวิจัยนี้) ซึ่งสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมการแสดงออกต่างๆ เช่น อารมณ์ รอยยิ้มหรือเสียง หัวเราะของผู้เรียนในช่วงของการเรียน รวมถึงการบอกเล่าความคิดเห็นเกี่ยวกับความสนุกในการเรียน วิชาบาสเกตบอลผ่านการสัมภาษณ์และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

2. วิชาบาสเกตบอล หมายถึง รายวิชาพลศึกษาวิชาหนึ่งตามหลักสูตรของสถานศึกษาที่เป็น สนามศึกษา ที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้กีฬาบาสเกตบอลเป็นสื่อให้ผู้เรียนได้ความรู้ ทักษะการ เคลื่อนไหวร่างกาย รวมถึงมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ และมีเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพด้วยการ ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาตามที่สนใจ

3. ปัจจัยที่ส่งผล หมายถึง ตัวแปรบางประการทั้งจากภายในและภายนอก ที่มีอิทธิพลหรือ เป็นสาเหตุที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กันในทั้งทางตรงและทางอ้อม อันส่งผลต่อความรู้สึก สนุกสนานของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอล ซึ่งใช้วิธีรวบรวมข้อมูลผ่านวิธีการสังเกต การ สัมภาษณ์ และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษานี้ ต้องการศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชา
บาสเกตบอล ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ทั้งจากเอกสาร ตำราหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ
ทั้งจากต่างประเทศและในประเทศ ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้
สำหรับการรวบรวมและนำเสนอข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง มีลำดับดังนี้

1. การสอนพลศึกษา

1.1 ความหมายของการสอนพลศึกษา

1.2 ลักษณะเฉพาะและธรรมชาติของการสอนพลศึกษา

1.3 จุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษา

1.4 หลักการและวิธีการสอนพลศึกษา

2. ความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาและกีฬา

2.1 ความหมายของความสนุกสนานการเรียนพลศึกษาและกีฬา

2.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาและกีฬา

3. การสอนกีฬาสเกตบอล

3.1 กีฬาสเกตบอล

3.2 การสอนกีฬาสเกตบอล

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. การสอนพลศึกษา

1.1 ความหมายของการสอนพลศึกษา

พลศึกษา (Physical Education) หมายถึง การศึกษาวิชาแขนงหนึ่งที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านสมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) ด้านทักษะกลไก (Motor Skill) ด้านอารมณ์ และจิตใจ (Emotions and mind) ด้านสังคม (Social) และสติปัญญา (Brains) โดยการเลือกใช้กิจกรรมทางการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น เกม กิจกรรมนันทนาการ หรือกีฬา ฯลฯ เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ หรือจัดการเรียนการสอน (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548) ในขณะที่ วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2561) ได้ให้ความหมายของคำว่า Physical Education ไว้ว่า Physical คือหมายถึงร่างกาย ทางร่างกาย เชิงกายภาพ ซึ่งส่วนใหญ่คือเกี่ยวกับร่างกายหรือลักษณะต่างๆ ทางร่างกาย เช่น การเคลื่อนไหว ความแข็งแรง พัฒนาการของร่างกาย ทักษะของร่างกาย สุขภาพร่างกาย เมื่อรวมกับคำว่า Education ที่แปลว่าการศึกษา รวมเป็นคำว่า Physical Education (พลศึกษา) จึงมีความหมายว่า “กระบวนการทางการศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย (Body movement) หรือกิจกรรมทางกาย (Physical activity) ซึ่งช่วยเสริมสร้าง เพิ่มพูน ยกระดับ หรือพัฒนาร่างกายมนุษย์ให้ดีขึ้น หรือจะกล่าวได้ว่า พลศึกษาคือวิชาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย (ทักษะและสมรรถภาพทางกาย) จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ โดยให้กิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายหรือกิจกรรมทางกาย (กิจกรรมออกกำลังกาย เกม หรือกีฬาต่างๆ) เป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้”

การสอน (Teaching) หมายถึง งานของครูในเชิงศิลปะหรือความเป็นมืออาชีพ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ความเข้าใจ (Understanding) การคิดวิเคราะห์ (Analyzing) สังเคราะห์ (Synthesizing) สามารถในการแก้ปัญหา (Problem solving) ทักษะกระบวนการ (Process skill) ความสนุกสนาน (Enjoyment) คุณธรรม (Moral) จริยธรรม (Ethics) และความรู้สึที่ดีต่อสิ่งที่เรียน (Effective) ดังนั้น การสอนจึงมิใช่เพียงแต่การถ่ายทอดเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายถึงการแลกเปลี่ยนระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนในด้านความคิดเห็น ความรู้ ทักษะคิด เป็นต้น การสอนที่ดีต้องใช้หลักและวิธีการที่ดี มีประสิทธิภาพ ถูกต้องและเหมาะสม อันจะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุได้ตามเป้าหมายตั้งไว้อย่างสมบูรณ์ครบถ้วน ครูจึงจำเป็นต้องฝึกฝน ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และแสดงความรู้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการสอนเช่นเดียวกับวิชาชีพอื่นๆ (วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. 2561) ขณะที่ ทิศนา แคมมณี (2552) ได้อธิบายว่า การสอน (Teaching) คือกระบวนการที่

ครูผู้สอนเลือกใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ การสอนนับได้ว่าเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ด้วยเพราะการสอนที่เป็นศาสตร์ หมายถึง ความรู้และประสบการณ์ในแต่ละเรื่องราวซึ่งมนุษย์ได้สั่งสมกันมาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในขณะที่การสอนที่เป็นศิลป์ หมายถึงการที่ครูผู้สอนต้องรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้หรือเทคนิควิธีการด้านต่าง ๆ มาช่วยให้การสอนเกิดความน่าสนใจ เช่น ใช้หลักจิตวิทยาในการสอน หรือเลือกเฟ้นเทคนิควิธีการสอนแบบต่าง ๆ ตามบริบทของชั้นเรียน เป็นต้น

จากนิยามความหมายของพลศึกษา (Physical education) และการสอน (Teaching) ดังที่อธิบายในข้างต้น จึงสามารถอธิบายได้ว่า การสอนพลศึกษา คือกระบวนการที่ครูผู้สอนต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลปะในการจัดกระบวนการที่ใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่เป็นเกม กิจกรรมออกกำลังกาย หรือกีฬา มาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการทั้งทางด้านความรู้ ทักษะทางการ สมรรถภาพทางกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เป็นต้น

1.2 ลักษณะเฉพาะและธรรมชาติของการสอนพลศึกษา

ลักษณะธรรมชาติของวิชาพลศึกษา เป็นศาสตร์ที่เน้นเรื่องของการสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติด้วยตนเอง ในลักษณะของการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่างๆ เช่น เคลื่อนไหวอยู่กับที่ เคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ เคลื่อนไหวแบบมีอุปกรณ์ เคลื่อนไหวแบบพลัด หรือเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน เป็นต้น ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการถ่ายทอดความรู้และทักษะต่างๆ ที่จำเป็นอย่างถูกต้องและเป็นลำดับขั้นตอน ผ่านแบบฝึกหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ด้วยลักษณะธรรมชาติเช่นนี้ วิชาพลศึกษาจึงมีความพิเศษอย่างเฉพาะเจาะจงแตกต่างไปจากการเรียนในรายวิชาอื่นๆ คือ

1.2.1 ผู้เรียนต้องมีการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวไปมาอยู่เสมอ เนื่องจากลักษณะการเรียนการสอนที่เป็นกิจกรรมหรือแบบฝึกทั้งในรูปแบบของเกม กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมออกกำลังกาย การเดินหรือกีฬา ซึ่งต่างจากการเรียนในห้องเรียนปกติที่ในการเรียนรู้ของผู้เรียนจะเป็นลักษณะนั่งอยู่กับที่เป็นส่วนใหญ่

1.2.2 การสื่อสารระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียนต้องมีลักษณะพิเศษกว่าการคุยพูดในชั้นเรียนปกติ เพราะการเรียนการสอนพลศึกษาต้องใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมที่กว้างมากกว่าการเรียนในห้อง

ส่วนใหญ่จะเป็นในลักษณะสนามกีฬาหรือลานกิจกรรม ครูอาจต้องใช้เสียงที่ดังหรือสื่อสารด้วยวิธีพิเศษกว่าปกติ

1.2.3 การดูแลนักเรียนและควบคุมชั้นเรียนให้มีประสิทธิภาพนั้นทำได้ยุ่งยากและเป็นเรื่องที่ยากก่อนข้างเหนียวมากสำหรับครู เพราะพื้นที่ในการเรียนการสอนเป็นสนามกีฬาหรือลานกีฬาที่ค่อนข้างกว้าง ครูผู้สอนอาจต้องเคลื่อนที่ไปส่วนต่างๆ ให้ครอบคลุมกับพื้นที่ที่ผู้เรียนทำกิจกรรม

1.2.4 ความสนใจของผู้เรียนในการทำหรือเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาจะมีมากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ กล่าวคือผู้เรียนจะชอบเรียนพลศึกษามากกว่าการเรียนรู้เนื้อหาวิชาการในห้องเรียน เพราะเป็นวิชาที่ได้แสดงออกทางด้านต่างๆ ผ่านกิจกรรมทางกายได้อย่างเต็มที่ แต่ก็ส่งผลให้การควบคุมชั้นเรียนทำได้ยากและต้องมีเทคนิควิธีที่พิเศษแตกต่างจากการสอนในห้องเรียนปกติด้วยเช่นกัน

1.2.5 ทั้งครูผู้สอนและผู้เรียนต้องเตรียมให้พร้อมกับการเคลื่อนที่ เครื่องแต่งกายจึงต้องมีลักษณะพิเศษที่เหมาะสมกับการเคลื่อนไหว ระบายอากาศได้ดี ยืดหยุ่น และไม่ส่งผลให้เกิดการบาดเจ็บได้ง่าย

และ 1.2.6 กิจกรรมการเรียนการสอนส่วนใหญ่จะเน้นเรื่องทักษะการเคลื่อนไหวในรูปแบบของเกม กิจกรรมทางกาย หรือกีฬา วิธีการถ่ายทอดเนื้อหาจึงไม่ใช่แต่เพียงแค่ครูเป็นผู้พูดให้ฟัง แต่ยังต้องมีกิจกรรมและจัดกระบวนการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย

1.3 จุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษา

การสอนในแต่ละครั้งหรือแต่ละกิจกรรมวิชานั้น ครูแต่ละคนต่างมีจุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษาที่แตกต่างกันไปตามจุดเน้นหรือตามความต้องการของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ได้มีนักพลศึกษาได้อธิบายจุดมุ่งหมายในการสอนพลศึกษา ไว้ดังนี้

สาลี สุภารักษ์ (2555) ได้อธิบายจุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษา ว่าประกอบด้วย

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านทักษะการเคลื่อนไหว (Motor Skill) คือทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐานหรือทักษะทางกีฬาต่างๆ

2. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ (Knowledge and Understanding) คือผู้เรียนเกิดความรู้และเข้าใจในกฎ กติกาและวิธีการเล่นกีฬาหรือกิจกรรมทางกายต่างๆ

3. เพื่อให้ผู้เรียนมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์หรือมีสมรรถภาพทางกายที่ดี (Health-related Fitness) ประกอบด้วย ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ (Muscle Strength) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความอดทนของกล้ามเนื้อ (Muscular endurance) ความอดทนของระบบไหลเวียน (Cardiovascular Enhance) และดัชนีมวลกาย (Body Composition or Body Mass Index)

4. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาทักษะทางสังคม (Socialize) เช่น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การแสดงน้ำใจ รับผิดชอบและสื่อสารกับเพื่อน (Respect self & others) เป็นต้น

5. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี (Attitude) ในการดูแลรักษาและเสริมสร้างสุขภาพร่างกายตนเองด้วยการนำกิจกรรมต่างๆ ที่เรียนในวิชาพลศึกษา ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

และ 6. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขและความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ (Fun or Enjoyment)

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2561) ได้อธิบายถึงจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนพลศึกษาไว้ว่า สามารถแยกออกได้เป็น 2 ระดับใหญ่ คือ

1. จุดมุ่งหมายทั่วไป (General objective) เป็นจุดมุ่งหมายระดับปรัชญาของพลศึกษา คือ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านร่างกาย (ทักษะและสมรรถภาพทางกาย) จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical development) คือต้องการให้ผู้เรียนมีร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์อยู่เสมอ การทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกายสัมพันธ์กัน ผ่านการเรียนรู้และฝึกฝน จนเกิดพัฒนาการทางร่างกายสำคัญที่เรียกว่า “ความฉลาดรู้ทางกายหรือความสามารถทางกาย (Physical Literacy)”

1.2 พัฒนาการทางด้านจิตใจ (Mental development) คือต้องการให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง รู้จักใช้สติปัญญาอย่างเป็นเหตุเป็นผล คิดวิเคราะห์และพิจารณาไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนก่อนตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว รวมถึงแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

1.3 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ (Emotional development) คือต้องการให้ผู้เรียนเป็นคนที่รู้จักการควบคุมอารมณ์ ยับยั้งชั่งใจ อดทนอดกลั้น ภูมิใจและมีน้ำใจนักกีฬาทั้งในฐานะผู้ชนะและผู้แพ้

1.4 พัฒนาการทางด้านสังคม (Social development) คือต้องการให้ผู้เรียนฝึกเรื่องของการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นในสถานการณ์ต่างๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับมนุษยสัมพันธ์ การอยู่ร่วมกันในสังคมประชาธิปไตย รู้จักแสดงออกในเรื่องของมารยาท วัฒนธรรมและประเพณีต่างๆ ผ่านกิจกรรมพลศึกษาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวัน เช่น ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม (Leadership) การเป็นหัวหน้าทีม การเล่นเป็นทีมเป็นกลุ่ม การทำกิจกรรมร่วมกับบุคคลอื่น การพึ่งพาอาศัย รู้จักหน้าที่รับผิดชอบ เคารพกฎ ระเบียบ มีความสามัคคีและมีน้ำใจนักกีฬา (Sportsmanship)

และ 1.5 พัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณ (Spiritual development) คือต้องการให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาสูงสุดของความเป็นมนุษย์ หมายถึงมีจิตวิญญาณสูง ทำความดี ลดการเห็นแก่ตัว มีปัญญาและเข้าใจสาระสำคัญของชีวิต ไม่ตรงกับวัตถุไม่เป็นทาสของการบริโภคและการตลาดไม่นำตนเองไปสู่ความโลภ โกรธหลงเห็นแก่ตัวความขัดแย้งมีเมตตากรุณา

2. จุดมุ่งหมายเฉพาะ (Specific objective) เป็นการเขียนจุดประสงค์การเรียนรู้ (Learning objective) ในลักษณะของจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม (Behavior objective) ที่ประสงค์จะให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาอย่างชัดเจน ทั้งที่สามารถสังเกตและประเมินผลได้ เป็นจุดมุ่งหมายในระดับหลักสูตร (มาตรฐานและผลการเรียนรู้) ระดับรายวิชา/หน่วยการเรียนรู้ (ตัวชี้วัด) และระดับชั้นเรียน (จุดประสงค์การเรียนรู้) ซึ่งสรุปจุดมุ่งหมายเฉพาะเชิงพฤติกรรมหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ใช้ในการสอนพลศึกษาได้ดังนี้

2.1 ด้านความรู้หรือด้านพุทธิวิสัย (Cognitive domains)

2.2 ด้านเจตคติหรือด้านเจตปถวิสัย (Affective domain)

2.3 ด้านทักษะหรือด้านทักษะวิสัย (Psychomotor domain or skill domain)

2.4 ด้านสมรรถภาพทางกายหรือด้านสมรรถภาพทางกายวิสัย (Physical fitness domain)

และ 2.5 ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Attribute) หรือด้านสังคมวิสัย (Social domain)

1.4 หลักการและวิธีการสอนพลศึกษา

1.4.1 ลำดับขั้นของการเรียนรู้ทางพลศึกษา การเรียนรู้ (Learning) เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ซึ่งรวมถึงการเปลี่ยนแปลงชั่วคราวและการเปลี่ยนแปลงแบบถาวร โดยมีแรงจูงใจเป็นสิ่งที่เร้าที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในภายหลัง (Coon & Mitterer, 2013) ขณะที่สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2544) อธิบายความหมายของการเรียนรู้ว่าหมายถึง การเปลี่ยนในด้านพฤติกรรมซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการเปลี่ยน ปริมาณความรู้ของผู้เรียน

สำหรับลำดับขั้นตอนของการเรียนรู้ทางพลศึกษานั้น มีผู้ที่อธิบายไว้พอสมควร ผู้วิจัยขอเสนอตัวอย่างของ ฟิตส์และโพสเนอร์ (Fitts & Posner, 1967) ที่แบ่งและนำเสนอขั้นตอนการเรียนรู้ทางพลศึกษาออกเป็น 3 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นความรู้ความจำ (Cognitive Stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนกำลังพยายามที่จะเรียนรู้และจดจำทักษะหรือเรื่องที่กำลังเรียน ซึ่งในการเรียนพลศึกษาและกีฬาผู้เรียนกำลังเรียนรู้ในขั้นนี้โดยการมองหรือฟังในขณะที่ครูกำลังอธิบายหรือสาธิต ผู้เรียนจะพยายามคิดและจำแนกแยกแยะว่า ขั้นตอนการปฏิบัติทักษะที่ครูกำลังสอนอยู่นั้น ต้องทำอย่างไรบ้าง

2. ขั้นหาความสัมพันธ์ (Associative Stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนเรียงลำดับขั้นตอนและเริ่มทดลองปฏิบัติทักษะนั้นอย่างช้าๆ อาจมีการลองผิดลองถูกจนสามารถปฏิบัติทักษะนั้นๆ ได้มากขึ้น ร่างกายสัมพันธ์กันมากขึ้น เริ่มเคลื่อนไหวได้ดีและทำได้คล่องมากขึ้น

และ 3. ขั้นอัตโนมัติ (Automatic or Automous Stage) เป็นขั้นที่ผู้เรียนปฏิบัติทักษะได้อย่างคล่องแคล่วและต่อเนื่อง เคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างถูกต้องและสวยงามดูเป็นธรรมชาติ

ส่วน วาสนา คุณาภสิทธิ์ (2561) ได้นำเสนอแนวคิดลำดับขั้นของการเรียนรู้ ว่าประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นประสบการณ์ (Experience) เป็นกระบวนการรับรู้ของประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ ได้แก่ การมองเห็น (ตา) การได้ยิน (หู) การได้กลิ่น (จมูก) การรับรส (ลิ้น) และการสัมผัส (ผิวหนัง) กระบวนการรับรู้ในขั้นตอนนี้จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระทำโดยตรงหรือโดยอ้อม ทำให้ผู้รับรู้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป ทั้งในลักษณะที่เป็นประสบการณ์เชิงรูปธรรมและนามธรรม

2. **ขั้นความเข้าใจ (Understanding)** หลังจากที่บุคคลได้รับประสบการณ์จากสิ่งเร้าที่เข้ามากระทำเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการตีความหมายจากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นนั้น ในกระบวนการขั้นตอนนี้เกิดจากสมองหรือจิตของแต่ละบุคคล มีการพิจารณาจัดระเบียบของข้อมูลต่างๆ ซึ่งขั้นตอนนี้เรียกว่าความเข้าใจ

3. **ขั้นความนึกคิด (Thinking)** ขั้นตอนความนึกคิด นับเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเรียนรู้ กระบวนการนี้เกิดขึ้นในสมอง โดยเป็นกระบวนการที่มีการจัดระบบระเบียบของข้อมูลเข้ากับกระบวนการคิด และการค้นหาความสัมพันธ์ทั้งเก่าและใหม่ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง

1.4.2 ความเร็วและความแม่นยำในการเคลื่อนที่เคลื่อนไหว (Speed and Accuracy) เรื่องเกี่ยวกับความเร็วและความแม่นยำ (Speed-Accuracy Trade off) ถือได้ว่าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการสอนพลศึกษาหรือกีฬาชนิดต่างๆ เพราะการเรียนรู้ทักษะที่เน้นเคลื่อนไหวให้รวดเร็วโดยขาดความถูกต้องแม่นยำ หรือการสอนที่เน้นแต่ความแม่นยำโดยปราศจากความรวดเร็วนั้น ย่อมไม่ส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในระยะยาว ครูพลศึกษาจำเป็นต้องมีกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกันทั้งเรื่องของความเร็วและความแม่นยำควบคู่กันไป

การเพิ่มความรวดเร็วในการเคลื่อนที่หรือปฏิบัติทักษะต่างๆ นั้นสามารถทำได้ไม่ยาก โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และฝึกฝนจนชำนาญและเริ่มมีความมั่นใจหรือเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น หากได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติทักษะอย่างถูกต้องแม่นยำอย่างต่อเนื่อง ความรวดเร็วก็คล่องแคล่วในการปฏิบัติทักษะย่อมตามมาได้อย่างไม่ยากนัก แต่ในขณะเดียวกัน หากการเรียนรู้หรือฝึกปฏิบัติทักษะต่างๆ ที่เน้นแต่เรื่องความเร็วเป็นหลัก ความแม่นยำก็จะน้อยลงควบคู่กับโอกาสที่จะผิดพลาดล้มเหลวก็จะสูงขึ้นเช่นกัน และเมื่อล้มเหลวบ่อยครั้ง ผู้เรียนอาจจะรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่ชอบ ขาดความมั่นใจหรือเริ่มรู้สึกไม่สนุกกับการเรียนได้ ตัวอย่างเช่น หากเราเน้นฝึกตีลูกปิงปองด้วยความเร็วและแรงมากๆ จะพบว่าส่วนใหญ่ลูกจะไม่ลงที่บนโต๊ะ เพราะการควบคุมทิศทางและน้ำหนักทำได้ยาก เมื่อเรียนหรือฝึกซ้อมแบบนี้ไปสักพักผู้เรียนจะเริ่มท้อแท้และขาดความท้าทายที่จะเรียนรู้ต่อไป ดังนั้นแล้ว การสอนพลศึกษาหรือกีฬาชนิดต่างๆ ครูผู้สอนควรพิจารณาและให้ความสำคัญกับเรื่องของความเร็วกับความแม่นยำว่า ถ้านั้นความแม่นยำความเร็วจะช้า แต่ถ้าเน้นความเร็วความแม่นยำก็จะลดลง (สาส์นสุภาภรณ์, 2555)

1.4.3 การเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน (Fundamental Movement or Basic Movement) สำหรับการสอนพลศึกษา กิจกรรมทางกาย และกีฬานั้น กิจกรรมส่วนใหญ่สำหรับผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลหรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานทั้งสิ้น การปูพื้นฐานการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยจะส่งผลดีต่อการพัฒนาความสามารถทางกายและทักษะทางกีฬาในระดับที่สูงขึ้นในอนาคต สำหรับผู้เรียนที่เป็นเด็กเล็ก ครูควรสอนแยกสอนเป็นรายทักษะและเริ่มจากง่ายไปหายากจนผู้เรียนเกิดความชำนาญ ในขณะที่การสอนผู้เรียนที่เป็นเด็กโตขึ้น การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวต่างๆ ควรสอดคล้องกับกิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่สอน รวมทั้งต้องนำเสนอกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้ทักษะต่างๆ เหล่านั้นได้อย่างท้าทายตามความสามารถของแต่ละคน สำหรับทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่สำคัญที่กล่าวถึงนี้ประกอบไปด้วย 3 กลุ่ม ประกอบด้วย

กลุ่มที่ 1 การเคลื่อนไหวกลุ่มโลโคโมเตอร์ (Locomotors) ประกอบด้วย การเดิน (Walking) การวิ่ง (Running) การเขย่ง (Hopping) การสคิป (Skipping) การควมม้า (Galloping) การสไลด์ (Sliding) และวิ่งหนี วิ่งไล่ หลบหลีก (Chasing, Fleeing, and Dodging)

กลุ่มที่ 2 การเคลื่อนไหวกลุ่มนอนโลโคโมเตอร์ (Non-Locomotors) ประกอบด้วย การหมุน (Turning) การบิด (Twisting) การม้วน (Rolling) การทรงตัว (Balancing) การถ่ายน้ำหนัก (Transferring) การกระโดดและการลงสู่พื้น (Jumping and Landing) การยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Stretching) และการขด งอร่างกาย (Curling)

และ กลุ่มที่ 3 การเคลื่อนไหวกลุ่มแมนนิปุเลทีฟ (Manipulative) ประกอบด้วย การทุ่ม ฟุ่งขว้าง (Throwing) การรับลูก เก็บลูกบอล (Catching and Collection) การเตะ (Kicking) การเตะบนอากาศ (Punting) การเลี้ยงลูก (Dribbling) การวอลเลย์หรือตีลูกก่อนตกพื้น (Volleying) การตีลูกด้วยแร็กเกต (Striking with rackets) และการตีลูกด้วยไม้ตีด้ามยาว (Striking with long-handled implements)

1.4.4 การอธิบายสาธิตหรือนำเสนอขั้นตอนปฏิบัติทักษะด้วยวิธีการสอน (Teaching Cues) การอธิบายเนื้อหาหรือทักษะต่างๆ ให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนเริ่มลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นขั้นตอนหนึ่งในวิธีการสอน โดยทั่วไป อย่างไรก็ตาม การสอนพลศึกษาหรือกีฬาไม่เหมือนกับการสอนรายวิชาอื่นที่ครูต้องพูดบรรยายหรืออธิบายเนื้อหาต่างๆ นักเรียนที่มาเรียนพลศึกษาหรือกีฬามีความต้องการที่จะเคลื่อนไหว เล่น หรือทำกิจกรรมทางกายต่างๆ ที่ตนเองสนใจ การที่ครูพูดอธิบายยาวนานมากเกินไปจึงไม่ใช่การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและยังส่งผลเสียตามมาหลายประการ เช่น ผู้เรียนไม่เข้าใจหรือจับใจความไม่ได้ว่าข้อมูลส่วนใดสำคัญจนปฏิบัติทักษะไม่ได้ ผู้เรียนไม่ให้ความสนใจจนเกิด

พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ (คุยเล่น เหม่อลอย แกล้งเพื่อน ถอนหญ้า) เป็นต้น (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศิริ; สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. 2559).

การสอนการทักษะอธิบายเนื้อหาด้วยการพูดยาวๆ นั้น ยังขัดกับความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพราะไม่ว่าเด็กนักเรียนหรือแม้แต่คนปกติทั่วไปนั้น ความสามารถที่จะจดจำสิ่งต่างๆ ที่ตนเองสนใจหรือตั้งใจเรียนรู้ในช่วงเวลาสั้นๆ ก็ทำได้เพียงครั้งละประมาณ 4-5 อย่างเท่านั้น และโดยเฉพาะกับผู้เรียนที่มีปัจจัยเกี่ยวข้องมากมายที่ส่งผลกับการเรียนรู้ (วัย เพศ หรือความสนใจในการเรียน ฯลฯ) จึงมีความเป็นไปได้มากที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ของชั้นเรียนจะไม่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าสิ่งที่ครูกำลังพูดอธิบายอยู่นั้น ส่วนใดบ้างที่สำคัญหรือไม่สำคัญต่อการปฏิบัติทักษะที่ครูกำลังสอน และจดจำในสิ่งที่ครูบรรยายแตกต่างกันไป ดังนั้น ในขั้นตอนของการอธิบายเนื้อหาหรือทักษะต่างๆ ครูพลศึกษาควรลดเวลาให้สั้นกระชับ และเน้นในส่วนที่สำคัญ ด้วยการใช้อีคิวการสอน (Teaching Cues)

การคิว (Cue) คือวลีหรือกลุ่มคำที่เป็นประโยคสั้นๆ ที่ใช้สำหรับสื่อถึงท่าทางการเคลื่อนไหวหรือการปฏิบัติทักษะที่ครูต้องการสอน เป็นกระบวนการสอนที่มีความเกี่ยวข้องกับหลักกลศาสตร์ เพราะเน้นสื่อสารถึงการเคลื่อนไหวที่สำคัญในแต่ละทักษะ (Fronske; & Wilson. 2002) การอธิบายเนื้อหาทักษะโดยการใช้คิวมาช่วยสอนนั้น ช่วยกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนจดจำเรียนรู้ขั้นตอนการปฏิบัติทักษะต่างๆ ได้เร็วมากขึ้น เพราะได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติซ้ำๆ ตามลำดับขั้นตอนคิวที่สอน ไม่ไปจดจำส่วนอื่นที่ไม่ใช่ขั้นตอนสำคัญของทักษะ นอกจากนี้ การใช้คียังเป็นประโยชน์ต่อการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือครูสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับแบบแก้ไข (Corrective Feedback) ซึ่งเป็นการสื่อสารว่าผู้เรียนต้องทำอะไรจึงจะปฏิบัติทักษะนั้นๆ ได้อย่างถูกต้องตามคิวที่สอน (Rink. 2006)

การใช้คิวการสอน เป็นเรื่องที่ครูพลศึกษาต้องให้ความสำคัญและถือเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับนำไปใช้ในการสอนพลศึกษาหรือกีฬา สำหรับครูพลศึกษาที่ยังไม่คุ้นชินหรือยังไม่ชำนาญการใช้คิว ควรเริ่มต้นจากนำกิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่ท่านมีความถนัดหรือเชี่ยวชาญหรือเป็นรายวิชาพลศึกษาที่ท่านรับผิดชอบสอนอยู่ มาทำการศึกษาวิเคราะห์ท่าทางการเคลื่อนไหวของทักษะกีฬาหรือท่าทางการออกกำลังกายต่างๆ โดยอาศัยหลักคินเนเมติกส์ (Kinematics) และคิเนติกส์ (Kinetics) แล้วนำมาเลือกเฉพาะขั้นตอนการปฏิบัติที่สำคัญมาปรับให้เป็นคิวที่เหมาะสม คิวที่ดีนั้นควรเป็นกลุ่มคำที่เน้นคินเนเมติกส์ (เตรียมแรง ส่งแรง ผ่อนแรง) ไม่เกิน 4-5 กลุ่มคำ ซึ่งใช้คำที่สั้นกระชับ เข้าใจง่าย สื่อความหมายได้ดี และบอกขั้นตอนวิธีปฏิบัติทักษะได้ต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน

1.4.5 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) การให้ข้อมูลย้อนกลับ นับเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนมากขึ้น การสอนทักษะต่างๆ ที่ครูคอยให้คำแนะนำหรือคอยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยการให้ข้อมูลย้อนกลับ จะส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ เป็นข้อมูล

สำหรับแก้ไขความผิดพลาด (Correction) ช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดของตนเอง ในการปฏิบัติทักษะ และทราบว่าที่ถูกต้องนั้นควรปฏิบัติอย่างไร เป็นข้อมูลที่ช่วยเสริมแรง (Reinforcement) คือช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนทราบถึงผลการปฏิบัติว่าเป็นอย่างไรและที่ถูกต้องนั้นควรต้องปฏิบัติอย่างไร

วิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มีทั้งแบบที่เป็นจากภายในและจากภายนอก (Internal and External or Augmented Feedback) ข้อมูลย้อนกลับจากภายในมาจากการได้ยิน มองเห็น หรือการสัมผัสด้วยตัวผู้เรียนเอง ในขณะที่ข้อมูลย้อนกลับจากภายนอก อาจได้จากการแนะนำหรือคำชี้แนะโดยครู การได้ดูตัวอย่างจากผู้อื่น หรือการดูท่าทางการเคลื่อนไหวของตนเองผ่านกระจกเงาหรือถ่ายภาพเคลื่อนไหว (VDO) เพื่อหาข้อบกพร่องของตนเอง (สาลี สุภภรณ์. 2555)

นอกจากนี้ รูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ยังแบ่งได้อีกหลายรูปแบบ ประกอบด้วย

- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทางบวก (Positive) หมายถึง การใช้คำพูดหรือลักษณะท่าทางที่เป็นของการให้กำลังใจแก่ผู้เรียน เช่น ตบมือ กล่าวชมเชย หรือทำท่าให้กำลังใจแบบต่างๆ ซึ่งรูปแบบการให้ข้อมูลย้อนกลับรูปแบบนี้มีผลดีคือช่วยให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจ แต่ควรตามด้วยข้อมูลย้อนกลับแบบแก้ไขด้วย

- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทางลบ (Negative) หมายถึง การว่ากล่าวตักเตือน การตำหนิติเตียน หรือกล่าวตำหนิในสิ่งที่ผู้เรียนทำผิดพลาด เป็นต้น

- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบอธิบาย (Explicative) หมายถึง การพูดอธิบายถึงกระบวนการปฏิบัติทักษะหรือท่าทางการเคลื่อนไหวว่าจะเกิดผลเช่นไรหากปฏิบัติแบบนั้น

- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบบอกลักษณะ (Descriptive) หมายถึง การอธิบายว่าผู้เรียนทำกิจกรรมอะไรไปบ้าง และมีลักษณะเป็นอย่างไร

- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบเปรียบเทียบ (Comparative) หมายถึง การวิเคราะห์เปรียบเทียบให้ผู้เรียนมองเห็นว่ารูปแบบกระบวนการปฏิบัติทักษะหรือท่าทางการเคลื่อนไหวแบบใดเหมาะสมกว่ากัน

- การให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อประเมินผล (Evaluative) หมายถึง การให้ข้อมูลย้อนกลับที่มุ่งวัดผลการเรียนรู้เป็นหลัก

- การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบแก้ไข (Corrective) หมายถึง การบอกว่าผู้เรียนต้องแก้ไขข้อบกพร่องกระบวนการปฏิบัติทักษะหรือท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างไรบ้างตามคิง (Rink. 2006)

การให้ข้อมูลย้อนกลับมีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการจัดการเรียนรู้ยุคปัจจุบัน นักการศึกษาส่วนใหญ่ได้นำการให้ข้อมูลย้อนกลับรูปแบบต่างๆ มาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงใช้

เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการวัดประเมินผล ซึ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน (Formative Assessment) ซึ่งเป็นการประเมินผลการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งนอกเหนือจากการประเมินแบบสรุปผลรวม (Summative Assessment) ที่ดูผลสรุปทั้งหมดจากการเรียนรู้ (พินดา วราสุนันท์, 2558)

1.4.6 รูปแบบและวิธีสอนผลศึกษา การสอนผลศึกษาที่มีประสิทธิภาพหรือให้ประสบความสำเร็จได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้นั้น ครูผู้สอนคงต้องเลือกใช้วิธีสอนหลายๆ แบบที่แตกต่างกันไปในแต่ละครั้ง เพราะการเลือกใช้วิธีสอนเพียงแบบใดแบบหนึ่งคงไม่สามารถใช้ได้ผลดีในทุกๆ ครั้งหรือทุกกิจกรรม และโดยเฉพาะกิจกรรมผลศึกษานั้นมีค่อนข้างหลากหลาย มีรูปแบบการเคลื่อนไหวหรือใช้ร่างกายที่แตกต่างกันไปในแต่ละกิจกรรม เช่น ใช้มือเล่นบาสเกตบอล ใช้เท้าเตะตะกร้อและฟุตบอล เป็นต้น ด้วยเหตุผลนี้ นักผลศึกษาจึงทำการศึกษาคิดค้นวิธีการสอนขึ้นมาหลากหลายรูปแบบเพื่อให้ครูผลศึกษาสามารถเลือกนำไปใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรม เนื้อหาวิชา หรือลักษณะทักษะการเคลื่อนไหวที่ต้องสอนในแต่ละครั้ง (จิรากรณ์ ศิริประเสริฐ, 2543)

นักผลศึกษาได้อธิบายถึงวิธีการสอนไว้อย่างหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น จิรากรณ์ ศิริประเสริฐ (2543) ได้อธิบายถึงรูปแบบ (Style) การสอนผลศึกษาไว้ 3 รูปแบบคือ

1. รูปแบบการสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง ได้แก่ การสอนโดยตรง (Direct Teaching) ซึ่งครูจะทำการอธิบายเนื้อหาพร้อมกับสาธิตท่าทางประกอบการอธิบาย

2. รูปแบบการสอนที่ครูและนักเรียนร่วมมือกัน ได้แก่ การสอนเป็นสถานี (Station Teaching) การสอนโดยให้งาน (Task Teaching) การสอนแบบแลกเปลี่ยนกันระหว่างครูกับนักเรียน (Reciprocal Teaching) และการสอนเป็นกลุ่มย่อย (Small Group Teaching)

และ 3. รูปแบบการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง รูปแบบวิธีการสอนลักษณะนี้จะเป็นการสอนแบบโดยอ้อม (Indirect) ได้แก่ การสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving) การสอนแบบค้นพบด้วยตนเอง (Individual Discovery) การสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) และการสอนแบบรายบุคคล (Individual Style)

ในขณะที่ มอสตันและอาชเวิร์ธ (Mosston & Ashworth, 1986) ได้อธิบายวิธีสอนผลศึกษาไว้เป็นลักษณะของสเปกตรัม (Spectrum) หรือรูปแบบของกราฟแถบเส้นที่มีความต่อเนื่อง ซึ่งสามารถจัดแบ่งกลุ่มวิธีการสอนได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. กลุ่มวิธีการสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) ได้แก่ การใช้วิธีสอนโดยตรง (Direct Teaching Style) ซึ่งครูเป็นผู้คิด ควบคุมและตัดสินใจเลือกกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ ด้วยตนเองเพียงผู้เดียว โดยที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบหรือเลือกกิจกรรมน้อยมากหรือไม่มีเลย ซึ่งสามารถเรียกวินิจฉัยการสอนแบบนี้ว่าคอมมานด์ (Command Teaching Style) คือหมายถึง การสอนโดย

ใช้ระบบการฝึกแบบทหารซึ่งมีผู้บังคับบัญชาทำหน้าที่สั่งการ ส่วนผู้ใต้บังคับบัญชามีหน้าที่ทำตามคำสั่งเท่านั้น กลุ่มวิธีการสอนที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการสอนมากขึ้น

2. กลุ่มวิธีการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Center) คือผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรม หรือตัดสินใจเลือกรูปแบบการเคลื่อนไหวด้วยตนเอง วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่ วิธีสอนโดยอ้อม (Indirect Teaching Styles) ทั้งหลาย เช่น สอนแบบแก้ปัญหา (Problem Based or Problem Solving) แบบกีฬาศึกษา (Sport Education) การสอนโดยใช้เกม (Game-based) เพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) การสอนแบบแก้ปัญหา (Problem-solving) การสอนแบบสอบสวนค้นคว้า (Inquiry) และการสอนแบบแทคติกอล (Tactical) เป็นต้น (Griffin, Mitchell & Oslin, 1997; Rink, 2006; Siedentop, 1991)

1.4.7 การวัดและการประเมินทางพลศึกษา การวัดและประเมินผลถือว่าเป็นสิ่งสำคัญของทุกกิจกรรมการเรียนการสอน ด้วยเพราะจะช่วยให้ครูผู้สอนทราบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือมีพัฒนาการในเรื่องที่เรียนหรือตามจุดมุ่งหมายการเรียนพลศึกษาที่ตั้งไว้ไปในทิศทางใดบ้าง จะต้องปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไปอย่างไร

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) ได้อธิบายหลักการวัดและประเมินผล (Measurement and Evaluation) ว่าคือ กระบวนการในการหาปริมาณของการพัฒนาหรือปริมาณพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนแล้วนำผลหรือปริมาณที่รวบรวมได้ มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่มีลักษณะเดียวกัน ซึ่งหลักในการวัดและประเมินผล ประกอบด้วย

1. การวัดผลทางด้านทักษะ เป็นการวัดทักษะความสามารถทางการเคลื่อนไหวต่างๆ ตามลักษณะของกิจกรรมการออกกำลังกายหรือชนิดกีฬาที่สอน
2. การวัดผลทางด้านความรู้ เป็นกระบวนการทดสอบที่แตกต่างจากการวัดด้านทักษะ เพราะมีเรื่องของสติปัญญาความรู้เข้ามาเกี่ยวข้องมากกว่าการเคลื่อนไหวหรือทักษะกลไก
3. การวัดผลทางด้านเจตคติ ต้องใช้เทคนิคที่ต่างจากการวัดทางด้านความรู้เพราะเจตคติเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ การรับรู้และความรู้สึกในมโนธรรมที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

และ 4. การวัดผลทางด้านสังคม เป็นจุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษาข้อหนึ่งที่มีความจำเป็น การวัดทางด้านสังคมมีขอบข่ายเกี่ยวกับการปรับตัว เจตคติ และความสนใจที่มีต่อสังคมของผู้เรียน รวมทั้งประสิทธิภาพในการเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์ของการเล่นและการออกกำลังกายด้วย

สวนการประเมินผล

กรรวิ บุญชัย (2550) ได้แบ่งการประเมินผลออกเป็น 2 ลักษณะ ประกอบด้วย

1. การประเมินเชิงปริมาณ (Quantitative evaluation) หมายถึงการประเมินที่ทำการวัดผลออกมาเป็นในลักษณะที่เป็นจำนวนตัวเลข เช่น การวัดความเร็วในการวิ่ง 100 เมตร (ได้เป็นระยะเวลาซึ่งวัดด้วยนาฬิกาจับเวลา) การวัดระยะทางในการขึ้นกระโดดไกล (ได้ผลเป็นระยะทางจากการวัดด้วยเทปวัด) และการลุก-นั่ง 1 นาที (ได้จำนวนครั้งที่ปฏิบัติได้) เป็นต้น ซึ่งแบบทดสอบที่ใช้ในการวัดผลส่วนใหญ่ จะเป็นลักษณะของแบบทดสอบปรนัย (Objective Test) ก็จะมีลักษณะการทดสอบที่ชัดเจน ซึ่งผู้ให้คะแนนจะไม่มีผลต่อการให้คะแนน

และ 2. การประเมินเชิงคุณภาพ (Qualitative evaluation) หมายถึงลักษณะของการประเมินความถูกต้อง ความสวยงามของท่าทางการปฏิบัติทักษะหรือความสามารถในการเล่นกีฬาชนิดต่างๆ ที่ไม่สามารถประเมินออกมาในเชิงปริมาณได้ เช่น ท่าทางของยิมนาสติกลีลา กระโดดน้ำ การเดินรำ กิจกรรมเข้าจังหวะ ดาบสากล หรือการเหวี่ยงตีกอล์ฟ เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการประเมินด้วยการสังเกตของครูผู้สอน (Subjective test) ซึ่งอาจจะมีผลต่อการให้คะแนน เพราะในบางครั้งอาจเกิดจากความพึงพอใจของผู้ให้คะแนนแต่ละคน

ขณะที่ วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้อธิบายถึงหลักวิธีการวัดและประเมินผลว่าเป็นกระบวนการในการหาปริมาณของพัฒนาการหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน ปริมาณที่วัดนี้อาจเป็นสิ่งที่เราสามารถมองเห็นได้ เช่น ส่วนสูง น้ำหนัก ความยาว ความกว้าง เป็นต้น แต่กับพัฒนาการในด้านพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น ความมีน้ำใจ ความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนการสอนนั้น เป็นปริมาณที่มองเห็นด้วยตามเปล่าได้ยาก จนกว่าผู้เรียนจะแสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน หรืออาจถามคำถามเพื่อให้ผู้เรียนตอบคำถามหรือปฏิบัติให้ดูจึงจะวัดผลได้ สำหรับการประเมินผลนั้นเป็นการนำผลหรือปริมาณที่เราวัดได้มารวบรวมแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานหรือเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นไว้ เช่น กระโดดไกลได้ 90 เซนติเมตร เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้ระดับดีมาก ซึ่งหลักการวัดผลทางพลศึกษานั้น ควรวัดผลให้ครอบคลุมด้านต่างๆ ดังนี้

1. วัดผลด้านสมรรถภาพทางกาย เพื่อจะได้ทราบว่าหลังจากผู้เรียนได้ทำการเรียนกิจกรรมพลศึกษาแล้วสมรรถภาพทางกายพัฒนาขึ้นมากน้อยเพียงใด

2. วัดผลด้านความรู้ ความเข้าใจเพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระของกิจกรรมที่เรียนมากน้อยเพียงใด เช่น ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะและวิธีการเล่นที่ถูกต้อง กฎ กติกาตลอดจนความมีน้ำใจนักกีฬา เป็นต้น

3. วัดผลด้านทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นและทักษะกีฬา เพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการเคลื่อนไหวดีเพียงใด

4. วัดผลด้านคุณธรรม เพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัย มีน้ำใจนักกีฬาด้วยการนำไปปฏิบัติในสังคมได้มากน้อยแค่ไหน

และ 5. วัดผลด้านเจตคติหรือการเห็นความสำคัญของคุณค่าในการออกกำลังกาย เพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนมีความรักและความสนใจในการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายเป็นประจำสม่ำเสมอหรือไม่

ขณะที่ เกษมสันต์ พานิชเจริญ, สุปราณีวี ขวัญบุญจันทร์, อนันต์ มลารัตน์ และวาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2558) รวมทั้งกริฟฟินและคณะ (Griffin. et. al. 2001) ได้นำเสนอวิธีการวัดและการประเมินผลทางพลศึกษาอีกวิธีการหนึ่งซึ่งเรียกว่า การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) หมายถึง การวัดผล (สอบ) โดยที่ไม่จำเป็นต้องแยกสอบผู้เรียนเป็นรายทักษะซึ่งส่งผลในทางลบตามมาหลายประการ แต่ครูจะคอยให้คะแนนความรู้ความสามารถของผู้เรียนตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในเกมหรือกิจกรรมต่างๆ ในระหว่างการเรียนการสอน ยกตัวอย่างเช่น การสอนด้วยวิธีแทคติกอล (Tactical) เป็นวิธีการสอนที่จะเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้แทคติกต่างๆ ในการแก้ไขปัญหาในแต่ละสถานการณ์ของเกมที่เปลี่ยนแปลงไปตามคู่ต่อสู้หรือเหตุการณ์ ทำให้ครูสามารถวัดผลการเรียนไปพร้อมกับที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกมต่างๆ หรือที่เรียกว่าการวัดผลตามสภาพจริง ซึ่งถือว่าเป็นวิธีการสอบสอดคล้องไปกับวิธีการสอน

การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) นี้ นับเป็นวิธีการวัดผลทางเลือกอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจสำหรับการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬาในปัจจุบัน ด้วยเพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำเล่นเกม แข่งขัน หรือทำกิจกรรมต่างๆ ที่ได้แสดงทักษะความสามารถที่สอดคล้องกับทักษะที่เรียนได้อย่างต่อเนื่อง โดยไม่จำเป็นต้องแยกสอบทีละทักษะ ทำให้ไม่เกิดเวลาว่างรอคอยการสอบตามเลขที่

2. ความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาและกีฬา

2.1 ความหมายของความสนุกสนานการเรียนพลศึกษาและกีฬา

คำว่า “ความสนุกสนาน” มีแม่คำมาจากคำว่า “สนุก” มีความหมายว่า ร่าเริงบันเทิงใจ, เพลิดเพลินเจริญใจ, เช่น เด็ก ๆ เล่นสาดน้ำในเทศกาลสงกรานต์กันอย่างสนุกสนาน (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. 2558) และมีความหมายตรงกับภาษาอังกฤษ คำว่า Fun เช่น I like to play Angry Birds. It's such a fun game. คำว่า Enjoy เช่น He enjoyed traveling all around the world. หรือคำว่า Enjoyment เช่น His Complaint spoiled our enjoyment of the boat ride. (พ. เสถิบุตร. 2551)

สำหรับในการศึกษานี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอข้อมูลในส่วนต่างๆ โดยใช้คำว่า “ความสนุกสนาน” และ “สนุก” แยกต่างกันไปตามแต่บริบทและลักษณะของข้อมูล แต่เป็นการใช้คำที่อยู่ภายใต้ความหมายเดียวกันตามที่ได้อธิบายมาแล้วข้างต้น

2.2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาและกีฬา

สำหรับถึงปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกหรือความสนุกสนานในการเรียนการสอนพลศึกษานั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งจากหนังสือ ตำรา งานวิจัย รวมถึงได้ทำการสรุปแยกเป็นประเด็นและขอนำเสนอเป็นลำดับ ดังนี้

1. ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะทางธรรมชาติวิทยาของวิชาพลศึกษาและกีฬา หมายถึง ด้วยลักษณะธรรมชาติของการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬาชนิดต่างๆ นั้น ต่างมีความสนุกสนานในตัวเองอยู่แล้ว ด้วยเพราะลักษณะกิจกรรมส่วนใหญ่ ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ใช้ร่างกายในการแสดงความสามารถทางการเคลื่อนไหวควบคู่ไปกับการใช้ความคิดในการทำกิจกรรมหรือแบบฝึกต่างๆ ในช่วงชั่วโมงพลศึกษาอยู่เสมอ ซึ่งการที่ผู้เรียนได้ใช้สมองและเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอดเวลาของการเรียนนับว่าเป็นการตอบสนองขั้นพื้นฐานทางด้านร่างกายและทางด้านจิตวิทยาของมนุษย์ทุกเพศและทุกวัยที่ต้องการเคลื่อนไหวที่มากกว่าอยู่กับที่เป็นเวลานานๆ โดยเฉพาะกับผู้เรียนที่เป็นเด็ก ก็มักจะดีใจ ตื่นเต้น และให้ความสนใจเป็นพิเศษเมื่อถึงชั่วโมงพลศึกษาหรือได้เล่นกีฬา (วรศักดิ์ เพ็ชรชอบ, 2548)

2. ปัจจัยเกี่ยวกับความสามารถและความสำเร็จในการเรียนรู้ กล่าวคือ ความสำเร็จในการเรียนรู้นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความมั่นใจและความสนุกในการเรียนวิชาพลศึกษา ผู้เรียนที่ปฏิบัติทักษะต่างๆ ได้ดี หรือที่เรียนว่าความเก่ง (Ability) หรือสามารถนำทักษะที่เรียนไปใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้เป็นอย่างดี จะส่งผลให้เชื่อมั่นในความสามารถและสนุกไปกับการทำหรือเข้าร่วมในกิจกรรมนั้นๆ แต่ในทางตรงกันข้าม ทักษะหรือกิจกรรมใดก็ตามที่ผู้เรียนเริ่มทำไม่ได้หรือทำได้ไม่ดี ความมั่นใจและความสนุกในการเรียนก็จะลดลงด้วยเช่นเดียวกัน (สาลี สุภภรณ์, 2559) ครูพลศึกษาจึงควรที่จะออกแบบกิจกรรมที่สนับสนุนผู้เรียนได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่และได้รับรู้ถึงความสำเร็จที่เกิดจากความพยายามและความสามารถของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้สนุกสนานไปกับการเรียนรู้

3. ปัจจัยเกี่ยวกับความพร้อมทางด้านสภาพร่างกายและจิตใจของผู้เรียน หมายถึง ความพร้อมของผู้เรียนเองมีส่วนเกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมต่างๆ ในช่วงชั่วโมงพลศึกษา ซึ่งกิจกรรมส่วนใหญ่

มักต้องมีการเคลื่อนไหวหรือใช้ร่างกายในการทำกิจกรรมต่างๆ อยู่เสมอ ผู้เรียนที่มีปัญหาทางด้านสภาพร่างกาย เช่น บาดเจ็บหรือเจ็บป่วย ก็อาจส่งผลกระทบต่อจนทำให้เข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่เต็มที่ หรือในบางครั้ง ผู้เรียนอาจมีปัญหาด้านสภาพจิตใจที่ไม่เอื้อต่อการเรียนพลศึกษา เช่น มีความกังวลเรื่องส่วนตัวหรือเรื่องการสอน ก็ล้วนส่งผลกระทบต่อในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้ เช่นเดียวกัน ซึ่งก็จะทำให้ความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาลดลงด้วย (สาลี สุภาภรณ์. 2556)

4. ปัจจัยเกี่ยวกับความยากง่ายของแบบฝึกหรือกิจกรรม หมายถึง แบบฝึกทักษะหรือกิจกรรมต่างๆ ที่ให้ผู้เรียน ได้ทำ ได้เล่น ในชั่วโมงพลศึกษานั้น ถ้ามีความยากง่ายที่เหมาะสมกับความสามาถของผู้เรียนแล้ว ก็จะเป็นการทำท่ายให้ผู้เรียน ได้แสดงออกถึงทักษะท่าทางหรือแสดงความสามารถที่มีอยู่ออกมาเพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้นๆ เช่น การทำสถิติได้ดีขึ้น หรือการชนะคู่แข่งที่ฝีมือสูสี เป็นต้น ซึ่งจะความท้าทายลักษณะนี้จะส่งผลให้ผู้เรียนสนุกสนานและมีความตั้งใจสนใจในการทำกิจกรรมนั้น (สาลี สุภาภรณ์. 2559ก; Garn & Cothran. 2006) ให้ทางตรงกันข้าม หากแบบฝึกทักษะหรือกิจกรรมที่ผู้เรียนเข้าร่วมนั้นมีความยากหรือง่ายเกินไป ผู้เรียนก็จะมีความรู้สึกเบื่อเมื่อทำกิจกรรมไม่สำเร็จหรือสำเร็จได้ง่ายจนเกินไป ความสนุกก็จะลดลงด้วยเช่นเดียวกัน

5. ปัจจัยเกี่ยวกับสภาพอากาศและสิ่งแวดล้อมในการเรียน หมายถึง การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาหรือกีฬาในสภาพอากาศที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น มีอากาศที่ร้อนอบอ้าวในอาคารเรียนหรือความร้อนจากแสงแดดในการเรียนกลางแจ้ง ล้วนส่งผลให้ความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษานั้นลดลงได้ เพราะถึงแม้กิจกรรมการเรียนจะมีความสนุกสนานมากเพียงใด แต่ความร้อนความอบอ้าวย่อมทำให้ผู้เรียนเหนื่อยล้าหรืออ่อนเพลียได้ง่ายกว่าปกติ ความอยากเรียนหรือความสนใจในการเรียนก็ย่อมน้อยลงเช่นเดียวกับความสนุกสนานที่น้อยลง (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558; สาลี สุภาภรณ์. 2556)

6. ปัจจัยเกี่ยวกับอุปกรณ์และสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ กล่าวคือ การเรียนพลศึกษาหรือกีฬาในชั้นเรียนที่มีอุปกรณ์หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ที่ไม่เพียงพอต่อจำนวนหรือความต้องการของผู้เรียน เช่น ลูกฟุตบอลหรือลูกบาสเกตบอลไม่พอ สนามเบดมินตันมีพอส ย่อมส่งผลทำให้ผู้เรียนบางคนต้องรอคอยเป็นเวลานานหรือได้ทำกิจกรรมเพียงเวลาสั้นๆ เพื่อให้เพื่อนนักเรียนคนอื่นๆ ได้พลัดกันใช้อุปกรณ์จนครบทุกคน ซึ่งย่อมส่งกระทบโดยตรงผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนและความสนุกสนานในการเรียนได้ไม่มากนัก (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

7. ปัจจัยเกี่ยวกับตัวครูผู้สอน นับเป็นปัจจัยที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษา ครูพลศึกษาที่สอนดี ซึ่งหมายถึง ครูที่เตรียมกิจกรรมการสอนได้ดี เลือกวิธีการสอนหรือเตรียมแบบฝึกที่หลากหลาย ให้ข้อมูลย้อนกลับได้ชัดเจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถปฏิบัติทักษะต่างๆ ได้ รวมถึงมีวิธีการสอบวัดผลอย่างเป็นธรรมและหลากหลาย เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างมากที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดี มีความสุขและสนุกไปกับการเรียนรู้ (มหาลาก ป้อมสุข, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. 2559; อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

8. ปัจจัยเกี่ยวกับรูปแบบหรือวิธีการสอนของครู หมายถึง การเลือกวิธีการสอนที่หลากหลายหรือสอดคล้องและเหมาะสมกับสภาพและความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียน ย่อมส่งผลโดยตรงต่อความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาเช่นเดียวกัน ครูที่เลือกสอนแบบโดยตรง (Direct Teaching) มากจนเกินไป เช่น การสอนแบบสั่งการ (Command Style) ซึ่งครูจะเป็นผู้ออกแบบ ควบคุมและสั่งการให้ผู้เรียนปฏิบัติตามในกระบวนการทุกขั้นตอนที่ตนเองสอน ถึงแม้จะเป็นวิธีการที่อาจจะได้ผลที่ดีและมีครูที่เลือกรูปแบบการสอนในลักษณะนี้ค่อนข้างเยอะ แต่มีการศึกษาที่พบว่าการใช้วิธีการสอนโดยตรงมากเกินไป อาจส่งผลกระทบต่อทำให้ผู้เรียนเกิดความกดดันหรือขาดอิสระในการเรียนรู้ (สาลี สุภาภรณ์. 2556) ทำให้ไม่สนุกกับการเรียน ซึ่งในทางกลับกันนั้น ครูที่เลือกใช้วิธีการสอนโดยอ้อม (Indirect Teaching) เช่น การสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) การสอนแบบแทคติคอล (Tactical Approach) กลับเป็นวิธีการสอนที่ผู้เรียนได้เกิดเรียนรู้ผ่านกระบวนการที่เป็นอิสระได้มากกว่าการทำทอดความรู้จากครูโดยตรง ส่งผลทำให้มีความสนุกสนานได้มากกว่า (มหาลาก ป้อมสุข, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. 2559; อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

9. ปัจจัยเกี่ยวกับการวัดผลและประเมินผลการเรียน ในประเด็นนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับการเลือกวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของครู ซึ่งถึงแม้ว่ากระบวนการวัดผลทางพลศึกษาจะสามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ (กรรวิ บุญชัย. 2550) คือ การวัดเชิงปริมาณ (Quantitative evaluation) และการวัดเชิงคุณภาพ (Qualitative evaluation) แต่ก็จะพบได้ว่าการสอนพลศึกษาของครูส่วนใหญ่ นั้น มักจะเลือกใช้วิธีการวัดผลเชิงปริมาณเป็นส่วนใหญ่ เช่น การสอบชู้ตลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วงตามจำนวนครั้งที่กำหนด การสอบเจาะลูกตะกร้อให้ได้ตามเวลาที่กำหนด การวิ่งให้เข้าเส้นชั้นให้ได้ตามเวลาที่กำหนด เป็นต้น ซึ่งถึงแม้ว่าการวัดผลเชิงปริมาณในลักษณะนี้จะง่ายและสามารถแปรผลออกมาเป็นตัวเลขได้ไม่ยาก แต่กลับมีผลกระทบกับผู้เรียนบางส่วน เช่น ผู้เรียนที่ตัวเล็กหรือแรงน้อยก็ จะชู้ตลูกบาสเกตบอลได้ไม่ถึงแปด ผู้เรียนที่ไม่ถนัดกีฬาแบดมินตันที่ต้องสอบเสิร์ฟหน้ามือหลังมือ

ให้ลงในจุดที่ครูกำหนดเพื่อให้ได้คะแนน หรือนักเรียนผู้หญิงที่ต้องยิงฟุตบอลให้เข้าประตูหรือเลี้ยงลูกบอลในเวลาที่กำหนดเพื่อให้ได้คะแนน เป็นต้น ซึ่งจะพบได้ว่าลักษณะการสอนเช่นนี้ส่งผลทำให้ผู้เรียนที่ไม่เก่งหรือถนัดในกีฬานั้นๆ เกิดความกดดันหรือรู้สึกเครียด (มหาลาภ ป้อมสุข, สาลี สุภภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. 2559; สาลี สุภภรณ์. 2556) ความสนุกสนานในการเรียนรู้ของผู้เรียนก็ย่อมจะลดน้อยลงด้วยเช่นกัน

10. ปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยในประเด็นนี้อธิบายได้ว่า เพื่อนร่วมชั้นเรียนนั้นมีส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาของแต่ละบุคคลไม่ว่าเด็กเล็กหรือผู้ใหญ่ ด้วยเพราะกิจกรรมต่างๆ ในวิชาพลศึกษาล้วนจำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนแต่ละคน ทั้งเป็นลักษณะที่ทำร่วมกันหรือแข่งขันกัน น้อยครั้งมากที่จะทำให้ทำอะไรเพียงคนเดียวโดยไม่ต้องยุ่งหรือมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในชั้นเรียน ดังนั้น หากผู้เรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่รู้จักกันสนิทกัน หรือมีความเป็นมิตรที่ดีแม้ว่าไม่เคยรู้จักกันมาก่อน ย่อมช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนพลศึกษาหรือกีฬานั้นๆ ได้มากขึ้น (สาลี สุภภรณ์. 2559ข)

3. การสอนกีฬาบาสเกตบอล

3.1 กีฬาบาสเกตบอล (Basketball)

บาสเกตบอล (Basketball) เป็นกีฬาสากลชนิดหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในปัจจุบัน มีหน่วยงานที่กำกับดูแลและควบคุมการดำเนินงานต่างๆ ในระดับนานาชาติเรียกว่า สหพันธ์บาสเกตบอลระหว่างประเทศ (International Basketball federation) ซึ่งก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2475 และได้มีการจัดการแข่งขันในกีฬาโอลิมปิกครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2479

กีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาประเภททีมชนิดหนึ่งที่แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีมๆ ละ 5 คนเพื่อแข่งขันกันทำคะแนนด้วยการ โยนหรือยิง (Shoot) ลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วงของฝ่ายตรงข้าม ซึ่งทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเมื่อจบเวลาการแข่งขันจะเป็นผู้ชนะ โดยการแข่งขันจะประกอบด้วย 4 ควอเตอร์ (Quarter) แต่ละควอเตอร์ใช้เวลา 10-12 นาที (ขึ้นอยู่กับรายการแข่งขัน) พักระหว่างควอเตอร์ 2 นาที โดยเวลาจะหยุดทุกครั้งที่ถูกอยู่นอกการเล่น เช่น การฟาล์ว ลูกออก หรือชู้ตลูกโทษ เป็นต้น

ทักษะส่วนใหญ่ในการเล่นหรือการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล ส่วนมากจะเป็นการใช้มือทั้งสองข้างในการเล่นซึ่งประกอบไปด้วยทักษะพื้นฐาน 3 ประการได้แก่ ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล

(Pass) ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล (Dribble) และทักษะการยิงหรือชู้ตลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วง เพื่อทำคะแนน (Shoot) ซึ่งจะมีทักษะย่อยๆ อีกหลายประการ ดังนี้

1. ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing) คือการส่งบอลไปมาระหว่างผู้เล่นในทีมเดียวกัน ซึ่งมีหลายลักษณะ ได้แก่ การส่งบอลมือเดียว ส่งบอลสองมือระดับออกหรือเหนือศีรษะ เป็นต้น

2. ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล (Dribble) คือทักษะที่บังคับลูกบาสเกตบอลไปตามทิศทางต่างๆ ด้วยการดั่งพื้น โดยการที่ผู้เล่นจะใช้มือดันลูกให้ลงสู่พื้นแล้วให้กระเด็นกลับขึ้นหามือสลับไปมาระหว่างเคลื่อนที่เลี้ยงบอล และสามารถสลับมือในการเลี้ยงได้ ซึ่งถือว่าไม่ผิดกติกา แต่หากผู้เล่นเลี้ยงและหยุดโดยการจับบอลด้วยสองมือ จะไม่สามารถทำการเลี้ยงต่อได้ จะต้องเป็นการเล่นต่อด้วยการส่งบอลเท่านั้น

และ 3. ทักษะการยิงหรือชู้ตลูกบาสเกตบอลให้ลงห่วงเพื่อทำคะแนน (Shooting) คือการส่งลูกให้ลงห่วงของทีมฝ่ายตรงข้าม โดยที่ลูกบาสเกตบอลต้องลงผ่านห่วงจากทางด้านบนเท่านั้นจึงจะได้คะแนน โดยการนับคะแนนจะนับตามระยะของการชู้ต คือ ระยะ 2 คะแนนกับระยะ 3 คะแนน ส่วนการยิงลูกโทษจะนับลูกละ 1 คะแนน (ตามจำนวนลูกยิงขึ้นกับดุลพินิจของผู้ตัดสิน)

3.2 การสอนกีฬาบาสเกตบอล

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ได้แนะนำให้ใช้กีฬาสาขาลชนิดต่างๆ เป็นสื่อที่ใช้สำหรับจัดการเรียนรู้พลศึกษาให้แก่ผู้เรียน ซึ่งกีฬาบาสเกตบอลนับได้ว่าเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา ได้ตรงตามเป้าหมายในการจัดการศึกษาของหลักสูตร อีกทั้งยังเป็นกีฬาที่สนุกสนานและเป็นที่ยินชอบของผู้เรียน ประกอบกับใช้สนามหรืออุปกรณ์ที่หาได้ง่ายและมีต้นทุนไม่สูงมาก ทำให้สถานศึกษาส่วนใหญ่ในประเทศไทย มักเปิดสอนรายวิชาพลศึกษาที่ใช้กีฬาบาสเกตบอลเป็นสื่อในการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอล ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การสอนทักษะพื้นฐานต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น การรับ-ส่งบอล การเลี้ยงบอล และการยิงหรือชู้ตลงห่วง ผ่านแบบฝึกที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ในแต่ละสัปดาห์ รวมถึงการสอนวิธีหรือเทคนิคในการเล่นเป็นทีม ซึ่งผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำทักษะที่เรียนไปใช้ผ่านการเล่นเป็นเกมหรือการแข่งขันเสมือนจริง

สำหรับการจัดการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลของสถานศึกษา อิงมาตรฐานการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 และเป็นหนึ่งในรายวิชาเรียนของ หลักสูตรสถานศึกษา (ขอสงวนนามของสถานศึกษา) โดยถูกจัดให้อยู่ในรายวิชาเลือกเสรีในระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้เรียนมีอิสระในการเลือกลงทะเบียนเรียนตามความสนใจ ซึ่งเนื้อหาวิชาเน้นไปที่การใช้กีฬาบาสเกตบอลเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ออกกำลังกายและมีทักษะการเคลื่อนไหวอัน นำไปสู่สมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรง ได้มีเจตคติที่ดีต่อการดูแลสุขภาพร่างกายด้วยกิจกรรมออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา โดยมีรายละเอียดของรายวิชาดังนี้

ชื่อรายวิชา	บาสเกตบอล
รหัสวิชา	พ33212
ลักษณะวิชา	สาระเพิ่มเติม
กลุ่มสาระการเรียนรู้	สุขศึกษาและพลศึกษา
ระดับช่วงชั้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย
จำนวนหน่วยกิต	1 หน่วย (2 ชั่วโมง/สัปดาห์)
คำอธิบายรายวิชา	

การจัดการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอล มีจุดมุ่งหมายหลักให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาและ เสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย จิตใจ สังคม อารมณ์และสติปัญญา ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในกิจกรรม ภายบริหาร การออกกำลังกาย นันทนาการ และเล่นกีฬา โดยผู้เรียนต้องเรียนรู้ในเนื้อหากีฬา บาสเกตบอลประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาที่สำคัญและกฎกติกาสากลของกีฬาบาสเกตบอล และ เรียนรู้ทักษะพื้นฐานเบื้องต้น ได้แก่ การรับ-ส่งลูกระดับต่างๆ การเลี้ยง การยิงทำคะแนน การยืน ตำแหน่ง และการแข่งขันเป็นทีม ทั้งนี้ ในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนต้องรู้จักการเคารพกฎ ระเบียบ กติกา มารยาท หลักความปลอดภัย และการเคารพในสิทธิของผู้อื่น การทำงานเป็นทีม การเล่นและ แข่งขันอย่างสนุกสนาน การเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง และสามารถนำเอาความรู้ที่ได้ ไปใช้ในการ เสริมสร้างสุขภาพและสมรรถภาพทางกาย ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

การจัดการเรียนรู้กิจกรรมกีฬาบาสเกตบอล เป็นการผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางกับการจัดการเรียนรู้แบบครูเป็นผู้นำ ใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามความสามารถ ความต้องการ และความสนใจของผู้เรียน เช่น การจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเกม การเรียนรู้ระหว่างเพื่อน การเรียนรู้โดยครูเป็นผู้นำ การเรียนรู้แบบฐานการเรียนรู้ เป็นต้น ทั้งนี้ เน้นให้ ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกับการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา

สนุกสนาน ทักษะที่ดีต่อการออกกำลังกายและกีฬา และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

การวัดและประเมินผลในวิชาฟุตบอล เป็นการประเมินผลที่มีเป้าหมาย 2 ข้อคือ ตัดสินผลการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านพฤติกรรม ด้านกระบวนการทำงานเดี่ยวและสังคม ที่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ครูผู้สอนใช้วิธีประเมินโดยใช้แบบทดสอบความรู้และทักษะ และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้รวมถึงพัฒนาการของผู้เรียน ตามบริบทที่แตกต่างและเหมาะสมกับผู้เรียนทั้งแบบกลุ่มและเป็นรายบุคคล

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจกฎกติกากีฬาบาสเกตบอลที่ใช้ในการแข่งขันระดับสากลสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้/แข่งขันกีฬาบาสเกตบอลได้
2. นักเรียนมีทักษะพื้นฐานในการเล่นบาสเกตบอล ทั้งรูปแบบบุคคลและแบบทีม
3. นักเรียนมีสมรรถภาพตามเกณฑ์มาตรฐานและแข็งแรงสมบูรณ์จากการใช้กีฬาบาสเกตบอล
3. นักเรียนเห็นคุณค่าของการออกกำลังกายด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาบาสเกตบอล
4. นักเรียนให้ความเคารพสิทธิ และปฏิบัติตามระเบียบ กติกา และข้อตกลงในการเรียนบาสเกตบอลอย่างเคร่งครัด
5. นักเรียนแสดงออกถึงการมีน้ำใจนักกีฬา และชื่นชมในสุนทรียภาพของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ตาราง 1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล

สัปดาห์	สาระการเรียนรู้	กระบวนการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้
1	ทดสอบสมรรถภาพทางกาย	- อธิบายการเรียนรู้ - ปฏิบัติ/บันทึก	- อุปกรณ์ทดสอบสมรรถภาพ
2	ชี้แจงบทเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ - ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- เอกสารการสอน
3	- การสร้างความคุ้นเคยกับบาสเกตบอล - ทักษะการครอบครองลูกบาสเกตบอล	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - นกหวีด
4	- ทักษะการรับ-ส่งลูกบาสเกตบอล - ทักษะการเลี้ยงบาสเกตบอล	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - กรวยพลาสติก

5	- ทักษะการเลี้ยงขี้ขึ้นยั้งประตุทำคะแนน - ทักษะการยิงประตุทำคะแนน	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - กรวยพลาสติก
6	การเล่นทีม 2V2 (แยกชาย-หญิง) - หน้าที่ตำแหน่งการเล่น - การเล่นทีมป้องกัน/ทีมรุก	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - กรวยพลาสติก - เสื่อเอี่ยม
7	เล่นทีม 3V3 (คละชาย-หญิง) - หน้าที่ตำแหน่งการเล่น - การเล่นทีมป้องกัน/ทีมรุก	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - กรวยพลาสติก - เสื่อเอี่ยม
8	เล่นทีม 5V5 (คละชาย-หญิง) - หน้าที่ตำแหน่งการเล่น - การเล่นทีมป้องกัน/ทีมรุก	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - กรวยพลาสติก - เสื่อเอี่ยม
9-15	การจัดการแข่งขันทีม 5V5 คน (คละชาย-หญิง)	- อธิบายและฝึกปฏิบัติ	- ลูกบาสเกตบอล - เสื่อเอี่ยม
16	สมรรถภาพทางกาย	- อธิบายการเรียนรู้ - ปฏิบัติ/บันทึก - เปรียบเทียบผลการทดสอบ	- อุปกรณ์ทดสอบสมรรถภาพ

เกณฑ์การวัดผล

ทักษะปฏิบัติ	50 คะแนน
เข้าร่วมการแข่งขัน	40 คะแนน
ความรู้กติกากีฬาบาสเกตบอล	10 คะแนน

เกณฑ์การประเมินผล

ต่ำกว่า 50 %	ได้เกรด 0
50 % - 54 %	ได้เกรด 1
55 % - 59 %	ได้เกรด 1.5
60 % - 64 %	ได้เกรด 2
65 % - 69 %	ได้เกรด 2.5
70 % - 74 %	ได้เกรด 3
75 % - 79 %	ได้เกรด 3.5
80 % - ขึ้นไป	ได้เกรด 4

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ตามการรับรู้ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนคณิตศาสตร์ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งรวมทั้งสิ้น 24 คน (ชาย 20 คน และหญิง 4 คน) อายุระหว่าง 19-21 ปี และอาจารย์ผู้สอนวิชาคณิตศาสตร์ 1 คน กลุ่มตัวอย่างทุกคนสมัครใจยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีอุปนัยโดยการตรวจสอบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า ผลการวิจัยสามารถสรุปได้เป็น 3 หัวเรื่อง ประกอบด้วย

หัวเรื่องที่ 1 ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ 1.1 ประสบการณ์ที่ดี คือ ได้เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ มีพัฒนาการทักษะเพิ่มขึ้น ความเชื่อมั่นเพิ่มขึ้นเมื่อทำกิจกรรมได้ ความกลัวลดลงเพราะมีการช่วยเหลือและให้ความปลอดภัยที่ดี เกิดกำลังใจเมื่อเห็นเพื่อนทำได้ 1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี คือ มีการบาดเจ็บมาก่อนและกลัวการบาดเจ็บ

หัวเรื่องที่ 2 ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอนมีวิธีการสอนที่ดี อาจารย์ผู้สอนมีความรู้และประสบการณ์สูง กิจกรรมการเรียนมีความแปลกใหม่และหลากหลาย มีการสอนจากท่าง่ายไปสู่ท่างาย การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี วิธีการช่วยเหลือและให้ความปลอดภัยแก่ตนเองและผู้อื่น และสนุกกับการเรียน

และหัวเรื่องสุดท้าย ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียน ได้แก่ สถานที่เรียนไม่เหมาะสมเพราะอากาศร้อนและมีเสียงรบกวนในขณะที่เรียน อุปกรณ์การเรียนที่ไม่เพียงพอหรือชำรุดและความความดูแลรักษา จำนวนผู้เรียนมีมากเกินไป สมรรถภาพทางกายของผู้เรียนไม่ดีพอ และผู้เรียนขาดการฝึกซ้อม

ผลของการศึกษานี้สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ให้ได้ผลดีและสำเร็จตามเป้าหมายได้นั้น ปัจจัยเกี่ยวข้องประกอบด้วยความพร้อมของสถานที่เรียน อุปกรณ์การเรียนการสอน ตัวครูผู้สอน และการเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสม อีกทั้งควรเลือกเวลาในช่วงเช้าเพราะมีอาการที่ไม่

ร้อนมาก และไม่มีเสียงรบกวนจากชั้นเรียนอื่น นอกจากนี้ ควรจำกัดจำนวนผู้เรียนให้เป็นกลุ่มเล็ก เพื่อสะดวกต่อการดูแลได้ง่ายและทั่วถึง

สาตี สุภาภรณ์ (2556) ได้ทำการศึกษาผลกระทบของการสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติกคอลลและการสอนแบบโดยตรง กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตที่ลงเรียนทะเบียนวิชาเทนนิส 1 ภาคเรียน จำนวน 24 คน (ชาย 20 คนและหญิง 4 คน) และครูผู้สอน 1 คนที่ทำการสอน 2 วิธีคือ สอนแบบแทคติกคอลลในสัปดาห์ที่ (1/3/5/7/...) และการสอนแบบโดยตรง (2/4/6/8/...) เก็บรวบรวมด้วยวิธีการสังเกต บรรยายเหตุการณ์สำคัญ สัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างและวิเคราะห์สาร ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย ด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า ผลการศึกษาพบว่า การสอนทั้งสองแบบส่งผลดีและช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การสอนแบบแทคติกคอลลช่วยให้ผู้เรียนแก้ปัญหาในเกมได้ดี ส่วนการสอนตรงเหมาะกับการสอนผู้เรียนมือใหม่ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างอยากให้เริ่มด้วยการสอนแบบโดยตรงแล้วตามด้วยการสอนแบบแทคติกคอลล นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างสนุกสนานไปกับการเรียนเมื่อปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้ดี และความสนุกสนานจะเริ่มลดลงเมื่อเกิดการเจ็บป่วยไม่สบายและทำทักษะหรือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่ดี

สาตี สุภาภรณ์ (2559ข) ได้ศึกษาเกี่ยวกับคอร์สโยคะที่นิสิตปริญญาตรีต้องการ กลุ่มตัวอย่างเป็นอาจารย์ผู้สอนและนิสิตที่ลงทะเบียนเรียน โยคะ 1 ภาคเรียน รวม 40 คน (ชาย 26 คนและหญิง 14 คน) อายุระหว่าง 20-21 ปี เรียนโยคะสัปดาห์ละครั้งๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 4 เดือน การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ การสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล โดยวิธีการสามเส้า ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. เนื้อหาของคอร์สโยคะที่นิสิตต้องการมี 7 หัวข้อได้แก่ 1.1 การสวดมนต์ การฝึกปราณ และสมาธิ 1.2 การลำไ้ที่จุดตันเถียน 20 ท่า 1.3 โยคะนิทรา 1.4 โยคะท่าพื้นฐาน 1.5 หลักการและวิธีการสอนโยคะ 1.6 โยคะกับกีฬา/การออกกำลังกาย และ 1.7 โยคะในสำนักงาน

2. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเรียน จำแนกได้เป็น 3 หัวข้อ ได้แก่ 2.1 ผู้เรียนมีความพร้อมและมีความตั้งใจ เข้าเรียนสม่ำเสมอมีการบาดเจ็บจึงเรียนได้ไม่ดี 2.2 ผู้สอนมีความรู้ดีในเนื้อหาที่สอน มีวิธีการสอนและการคิดท่าที่ดี และ 2.3 ห้องเรียนมีความเหมาะสมและมีจำนวนผู้เรียนไม่มาก

และ 3. ประสบการณ์ในการเรียนรู้ ได้แก่ 3.1 มีความรู้ในศาสตร์ของโยคะ 3.2 นำความรู้เรื่องโยคะไปใช้ในชีวิต 3.3 สนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำได้ดี

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญและให้เวลากับการสอนเนื้อหาใน 7 หัวข้อที่นิสิตต้องการเรียนเพื่อให้คอร์สโยคะนี้มีความหมายและมีประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างแท้จริงสูงสุด

ประสิทธิ์ ปัทม (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับสภาพประสบการณ์และปัญหาในการเรียนวิชาว่ายน้ำของนิสิตปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาว่ายน้ำ จำนวนรวมทั้งสิ้น 35 คน (ชาย 17 คนและหญิง 18 คน) โดยที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนสมัครใจและลงลายมือชื่อแสดงความยอมในการเข้าร่วมงานวิจัย กลุ่มตัวอย่างจะได้เรียนว่ายน้ำสัปดาห์ละ 1 วันครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ และการเขียนบรรยายเหตุการณ์สำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการสามเส้า ผลการวิจัยสามารถสรุปออกได้เป็น 2 หัวเรื่องคือ

1. ปัญหาในการเรียนว่ายน้ำ ประกอบด้วย อากาศร้อน สภาพสระน้ำ เสียง และจำนวนผู้เรียน
2. ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนว่ายน้ำ ประกอบด้วย สุขภาพดีขึ้น ได้เรียนรู้ทักษะใหม่ มีพัฒนาการในการเรียนว่ายน้ำ และต้องการว่ายน้ำเป็น ช่วยเหลือตัวเองได้

และ 3. ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการเรียนวิชาว่ายน้ำ ประกอบด้วย ผู้เรียนมีความพร้อม ผู้สอนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาและวิธีสอน การมีกลุ่มเพื่อนที่ดี และเวลาในการเรียน

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

เบอสทิน, ฟิลลิป และซิลเวอร์แมน (Bernstein, Phillips & Silverman, 2011) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเจตคติและการรับรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อกิจกรรมการแข่งขันในวิชาพลศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม การสังเกต และการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 24 คน (ชาย 10 คน และหญิง 14 คน) โดยจำแนกกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนทักษะสูง (11 คน) ทักษะปานกลาง (11 คน) และทักษะต่ำ (2 คน) ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนที่มีทักษะสูงไม่ต้องการให้มีการแข่งขัน ควรเน้นการเรียนรู้และควรจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้มีความสุข สนุกสนาน ต้องการกิจกรรมในวิชาพลศึกษากับเพื่อนๆ อย่างมีความสุข
2. นักเรียนที่มีทักษะปานกลาง ต้องการกิจกรรมการแข่งขันที่มีความสนุกสนานในการเล่นกับเพื่อนๆ และกิจกรรมการแข่งขันควรมีความท้าทายเพื่อปรับปรุงทักษะให้ดีขึ้น
- และ 3. นักเรียนที่มีทักษะต่ำ ให้ความสำคัญกับการทำกิจกรรมร่วมกันในวิชาพลศึกษาและมีความสนุกสนานมากกว่าการแข่งขัน

โรบินสัน (Robinson. 2009) ได้ทำการศึกษาเจตคติในการเรียนพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวนรวม 509 คน เครื่องมือประกอบด้วยการสัมภาษณ์กลุ่มและการบรรยายเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับประสบการณ์ ประโยชน์ที่ได้รับ ความรู้สึกและแรงจูงใจในการเรียนพลศึกษา ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างต้องการประสบความสำเร็จจากการเรียน อยากให้ครูผู้สอนปฏิบัติกับผู้เรียนอย่างเท่าเทียม ต้องการความสนุกสนานไปกับกิจกรรมการเรียน ต้องการโอกาสในการเลือกชนิดกีฬาที่เรียน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าวิชาพลศึกษามีความสำคัญ รวมถึงเห็นว่าการประเมินผลความใช้วิธีการที่หลากหลาย

เบิร์นสแตน, ฟิลลิป และซิลเวอแมน (Bernstein, Phillips, & Silverman. 2011) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเจตคติและมุมมองของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อการเรียนวิชาพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนรวม 24 คน (ชาย 10 คนและหญิง 14 คน) โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มระดับทักษะได้แก่ ทักษะระดับสูง (11 คน) ทักษะระดับกลาง (11 คน) และทักษะต่ำเก็บ (4 คน) เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง ผลการศึกษาพบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างที่มีทักษะระดับสูง ไม่ต้องการให้มีการแข่งขัน แต่ต้องการให้กิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษานั้นเรื่องของการเรียนรู้และเน้นความสนุกสนานที่ได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับเพื่อนๆ อย่างมีความสุข
2. กลุ่มตัวอย่างที่มีทักษะระดับปานกลาง ต้องการให้มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสนุกสนานที่ได้เล่นกับเพื่อนๆ ต้องการกิจกรรมที่มีความท้าทายและช่วยให้ทักษะต่างๆ ให้ดีขึ้น
- และ 3. กลุ่มตัวอย่างที่มีทักษะระดับต่ำ ต้องการให้มีกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนานมากกว่าการแข่งขัน

คาร์ลสัน (Carlson, 1995) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเจตคติในการเรียนพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอน 1 คนและนักเรียนจำนวน 36 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกต การสัมภาษณ์ การกระตุ้นความจำด้วยภาพหรือวิดีโอ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติในการเรียนพลศึกษาประกอบด้วย ปัจจัยด้านวัฒนธรรม ได้แก่ ความชื่นชอบในชนิดกีฬา และความแตกต่างทางร่างกายและจิตใจ ปัจจัยทางด้านสังคม ได้แก่ ครอบครัว สื่อต่างๆ ประสบการณ์ที่ได้เข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ระดับของทักษะ และเพื่อนร่วมชั้นเรียน ปัจจัยด้านรายวิชา ได้แก่ ตัวครูผู้สอน นอกจากนี้ยังพบว่า ความคาดหวังของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการเรียนวิชาพลศึกษา ประกอบด้วย ต้องการความสนุกสนานในการเรียน และต้องการกิจกรรมที่ทำท่ายความสามารถ

ริการ์ด และแบนวิลล์ (Rikard & Banville, 2006) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปลายที่มีต่อการเรียนวิชาพลศึกษา (ด้านสมรรถภาพทางกายและกิจกรรมในวิชาพลศึกษา) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 515 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และใช้การสนทนากลุ่ม ผลจากการศึกษาวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในรูปแบบของกิจกรรมการเรียนวิชาพลศึกษาที่มีความหลากหลายของชนิดกีฬา รวมทั้งความหลากหลายของกิจกรรมต่างๆ ที่เรียน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเรียนวิชาพลศึกษาที่เน้นการใช้การเล่นเป็นสื่อในการเรียน และมีกิจกรรมที่สนุกสนานทำท่ายความสามารถของผู้เรียน มีการเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนอยู่เสมอ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งในและนอกโรงเรียน ซึ่งทั้งหมดส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาเพื่อสุขภาพที่มีประโยชน์ต่อตัวผู้เรียน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 5) จำนวน 35 คน ประกอบไปด้วยนักเรียนชาย 17 คน และนักเรียนหญิง 18 คน โดยในการนำเสนอในส่วนต่างๆ ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอใช้ชื่อสมมุติ M1 – M17 แทนชื่อของกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และ W1 – W18 แทนชื่อของกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้มาด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นนักเรียนมัธยมปลายที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอหรือเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 (ขาดเรียนไม่เกิน 3 ครั้งจากเวลาเรียนทั้งหมด 16 ครั้ง) และต้องเป็นผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยการลงลายมือชื่อในใบยินยอมพร้อมผู้ปกครอง ภายใต้เงื่อนไขที่ว่า การเข้าร่วมในการศึกษาวิจัยนี้จะไม่เกิดผลกระทบใดๆ ทั้งสิ้นกับกลุ่มตัวอย่าง และสามารถถอนตัวจากการเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ตลอดเวลา แม้ว่าจะงานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม

อนึ่ง การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาและได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขรหัสที่ HU 090/2561

สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา

สนามศึกษา สนามศึกษาในการวิจัยนี้ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายของโรงเรียนแห่งหนึ่ง จากโรงเรียนที่อยู่ในเขตจังหวัดชลบุรีจำนวน 4 แห่งที่เปิดสอนในรายวิชานี้และมีลักษณะบริบทที่คล้ายคลึงกันคือ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมปลายที่มีจำนวนนักเรียนชายและหญิงในปริมาณที่ใกล้เคียงกันรวม 35-40 คน ดำเนินการสอนโดยครูประจำการและมีกิจกรรม

การเรียนการสอนเป็นไปอย่างต่อเนื่องตลอด 1 ภาคการศึกษา รวมทั้งเป็นชั้นเรียนที่ครูผู้สอนอนุญาต และผู้เรียนให้ความร่วมมือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย

การเลือกสนามศึกษา การดำเนินการคัดเลือกสนามศึกษาเริ่ม โดยการที่ผู้วิจัยเข้าสังเกตการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderat Participation Observation) และเข้าพูดคุยเมื่อมีโอกาเพื่อขอข้อมูลเบื้องต้นกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องของสถานศึกษาทั้ง 4 แห่ง เช่น ผู้บริหาร ครูผู้สอน ประจำวิชา หรือนักเรียน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อใช้ในการประกอบการพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลวิจัย ทั้งเรื่องกระบวนการเรียนการสอน ระยะเวลาในการเดินทาง และการให้ความร่วมมือของผู้ที่เกี่ยวข้อง สุดท้ายจึงคัดเลือกชั้นเรียนจากสถานศึกษาแห่งหนึ่ง (ขอสงวนชื่อสถานศึกษา) ที่เหมาะสมที่สุดเป็นสนามศึกษาของการศึกษานี้

คุณลักษณะเฉพาะของสนามศึกษา สนามศึกษาในการศึกษานี้ เป็นโรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี (ขอสงวนชื่อสถานศึกษา) สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ภายใต้การเป็นส่วนหนึ่งของคณะศึกษาศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี มีลักษณะเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ มีนักเรียนทุกระดับชั้นรวมไม่ต่ำกว่า 2,500 คน เปิดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลจนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 เป็นแนวทางหลักในการจัดหลักสูตรสถานศึกษา มีอาคารสถานที่และสิ่งสนับสนุนสำหรับการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัยและเพียงพอต่อการเรียนรู้ของแต่ละรายวิชา รวมทั้งมีครูผู้สอนแต่ละรายวิชาที่มีวุฒิการศึกษาตรงสาขาวิชาที่สอน

สำหรับชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลที่เป็นสนามศึกษาหลักของการศึกษานี้ เป็นชั้นเรียนบาสเกตบอลระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยครูพลศึกษา (ครูผู้ชาย อายุประมาณ 35-40 ปี) ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโททางด้านพลศึกษาโดยตรง ดำเนินการเรียนการสอนสัปดาห์ละครั้งๆ ละ 60 นาที เป็นรายวิชาเลือกเสรีที่มีนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียน 35 คน (ตามใบรายชื่อผู้เรียน) การเรียนการสอนใช้อาคารพลศึกษาของโรงเรียนซึ่งเป็นลักษณะแบบรวมหลายชนิดกีฬา (บาสเกตบอล 2 สนาม วอลเลย์บอล 1 สนาม และโต๊ะเทเบิลเทนนิส 5 ตัว) ภายในตัวอาคารมีอากาศค่อนข้างร้อนอบอ้าว เนื่องจากมีประตูเปิดได้เพียงด้านเดียว (ประตูแบบเลื่อนขึ้นเปิดปิดแทนกำแพงตลอดแนว 7-8 บาน) และไม่ถ่ายพัดลมหรือเครื่องระบายอากาศ ทำให้ไม่เกิด

การหมุนเวียนของสภาพอากาศภายในตัวอาคาร แสงสว่างในตัวอาคารมีเพียงพอจากหลังคาโปร่งรับแสงโดยไม่ต้องเปิดไฟ

การเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลตลอดภาคการศึกษา รวมทั้งสิ้น 16 สัปดาห์ ใช้เวลาเรียน สัปดาห์ละ 60 นาที โดยเริ่มต้นด้วยการตรวจสอบรายชื่อนักเรียนประมาณ 2-3 นาที ยืดเหยียดและอบอุ่นร่างกาย 7-8 นาที เรียนรู้ทักษะและฝึกทักษะตามแบบฝึก 15-20 นาที เล่นเกมหรือกิจกรรมนำทักษะไปใช้ (แข่งขันกลุ่มย่อย) 10-15 นาที และคลายกล้ามเนื้อพร้อมสรุปการเรียนรู้ประมาณ 5 นาที

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Method) มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) โดยผู้วิจัยเข้าสังเกตการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอล ตลอดภาคการศึกษา (16 สัปดาห์) การสังเกตเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำแบบฝึกหรือกิจกรรมต่างๆ ที่ครูสอนนำมาใช้จัดการเรียนรู้ ความสามารถในการปฏิบัติทักษะ พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนแสดงออกในช่วงเวลาระหว่างการเรียนการสอน

2. การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยเน้นประเด็นข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนบาสเกตบอล

3. แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) ซึ่งเป็นเทคนิควิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพสมัยใหม่ ที่ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างเขียนหรือพูดบรรยายถึงเหตุการณ์ในวันที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสนุกสนานกับการเรียนบาสเกตบอลมากกว่าวันอื่นๆ และวันที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกไม่สนุกหรือมีความสนุกสนานกับการเรียนบาสเกตบอลน้อยกว่าวันอื่นๆ

และ 4. การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) เป็นวิธีที่ผู้วิจัยขอเอกสารประกอบการสอนหรือเอกสารที่เกี่ยวข้องจากครูผู้สอนมาทำการวิเคราะห์ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ของครู แบบบันทึกการประเมินผล แบบบันทึกการสอน เป็นต้น

สำหรับเครื่องมือวิจัยที่เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ ผู้วิจัยได้ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบ และได้นำไปทดลองใช้ในการศึกษานำร่อง (Field Test) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวิจัย ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงหัวหน้าสถานศึกษาและครูผู้สอนรายวิชาบาสเกตบอล เพื่อขออนุญาต เข้าสำรวจและเก็บข้อมูลการวิจัยอย่างเป็นทางการ โดยผู้วิจัยเป็นผู้นำส่งหนังสือด้วยตนเอง พร้อมแนบ เอกสารชี้แจงรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการวิจัย เพื่อใช้ประกอบการพิจารณาอนุญาต

2. หลังจากได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการสถานศึกษาและครูผู้สอนประจำวิชาให้สามารถ เข้าเก็บรวบรวมข้อมูลในสนามศึกษาได้แล้ว ผู้วิจัยจึงเข้าอธิบายสิทธิและเงื่อนไขต่างๆ ให้แก่นักเรียนที่ ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลที่คาดว่าจะเป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมกับขอความร่วมมือให้เข้าร่วมเป็น กลุ่มตัวอย่าง โดยนักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคนจะลงลายมือชื่อลงในหนังสือแสดง ความยินยอมและเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนซึ่งมีอายุต่ำกว่า 18 ปี ผู้ปกครองของนักเรียนแต่ละ คนจึงต้องลงหนังสือแสดงความยินยอมเพื่ออนุญาตให้นักเรียนในปกครองของตนเป็นกลุ่มตัวอย่าง ด้วย

3. ผู้วิจัยและทีมผู้ช่วยวิจัยเข้าสังเกต (แบบมีส่วนร่วมปานกลาง) การเรียนการสอนรายวิชา บาสเกตบอลที่โรงพลศึกษาของสถานศึกษา ครั้งละประมาณ 1-2 ชั่วโมง ทั้งช่วงก่อนและหลังการ เรียนแต่ละครั้ง ตลอดภาคการศึกษา (16 สัปดาห์) โดยสังเกตเน้นไปที่การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการ เรียนการสอน ความสามารถของกลุ่มตัวอย่างในการปฏิบัติทักษะหรือแบบฝึกต่างๆ ที่ครูสอนสอน รวมถึงพฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนแสดงออกในระหว่างการเรียนการสอน โดยในการเก็บข้อมูลด้วยการ สังเกต ผู้วิจัยและทีมผู้ช่วยวิจัยจะอยู่ในตำแหน่งที่สามารถมองเห็นและได้ยินเสียงภายในสนาม ศึกษาได้อย่างชัดเจน และใช้วิธีการบันทึกเสียงบรรยายของผู้วิจัยร่วมกับการจดบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ลงในสมุดบันทึก

4. ผู้วิจัยทำการพูดคุยและนัดหมายช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนสะดวก เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้เขียนหรือพูดบรรยายเหตุการณ์ในวันที่กลุ่มตัวอย่างสนุกกับเรียนบาสเกตบอล และวันที่มีความสนุกสนานน้อยหรือรู้สึกไม่สนุกกับการเรียนบาสเกตบอล โดยกลุ่มตัวอย่างจะเขียนหรือพูดบรรยายเพื่อให้ผู้วิจัยบันทึกเสียง (MP3) และนำเทปเสียงไปถอดความลักษณะเดียวกับการสัมภาษณ์

5. ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตามตารางนัดหมายรายบุคคลด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนในช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างสะดวกให้ข้อมูลและไม่ใช่ในช่วงเวลาเรียน และบันทึกการสัมภาษณ์ด้วยเครื่องบันทึกเสียง (MP3)

ทั้งนี้ ในกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและการสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นวิธีการเก็บข้อมูลหลักในการศึกษานี้ ผู้วิจัยจะทำการนัดหมายกับนักเรียนที่ยินยอมเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในช่วง 1-2 สัปดาห์สุดท้ายของภาคเรียนเพื่อเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคล โดยใช้ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างสะดวกและไม่เป็นการรบกวนเวลาเรียนปกติ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต (Observation) ที่ผู้วิจัยทำการจดและบันทึกเสียงภาคสนาม จะถูกนำมาพิมพ์บันทึกลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) หลังจากการเข้าสังเกตภาคสนามแต่ละครั้งเสร็จสิ้นลง เพื่อให้เป็นระบบต่อการจัดเก็บและการตรวจสอบ รวมถึงสะดวกต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในระดับต่อไป

ข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) จะถูกนำมาพิมพ์สรุปแบบจำแนกหมวดหมู่ในแต่ละส่วน เพื่อใช้สำหรับนำไปวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลส่วนอื่นๆ ต่อไป

ข้อมูลจากแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) ในส่วนที่ได้จากการบันทึกเสียงการพูดบรรยายของกลุ่มตัวอย่าง จะถูกนำมาพิมพ์บันทึกลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) และนำไปรวมกับส่วนที่กลุ่มตัวอย่างเขียนบรรยาย ทั้งนี้เพื่อง่ายต่อการจัดเก็บและตรวจสอบความถูกต้อง ก่อนที่จะนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

สุดท้ายคือข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ผู้วิจัย
 นำบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ทั้งหมดมาถอดความแบบคำต่อคำ (Verbatim) โดยพิมพ์บันทึกลงใน
 คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) เพื่อจัดทำสคริปการสัมภาษณ์ไว้ใช้วิเคราะห์ข้อมูลต่อไป
 การศึกษานี้วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Inductive) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของ
 ข้อมูล (Constant Comparison) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

1. การอ่านข้อมูลเพื่อหาหัวข้อ (Scanning Data for Common Category)
2. จัดกลุ่มหัวเรื่อง (Classifying Common Theme)
3. นำข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม (Placing Data into Common Category)

และ 4. อธิบายหัวข้อ (Explaining of Category) เพื่อหาหัวเรื่องและหัวข้อเกี่ยวกับปัจจัย
 เกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล (สาตี สุภาภรณ์, 2550)

การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

การศึกษานี้ ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้าของวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
 (Methodologies Triangulation) จากการเก็บข้อมูลด้วยวิธีสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate
 Participation Observation) สัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) บรรยายเหตุการณ์
 สำคัญ (Critical Incident) และการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) เพื่อใช้ในการสรุปและ
 อภิปรายผลการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้ เป็นการนำเสนอผลสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบด้วย สังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) โดยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย ด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล มีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องดังนี้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล

คำถามการวิจัย

- ปัจจัยเกี่ยวข้องใดบ้างที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานกับการเรียนวิชาบาสเกตบอล
- เพราะเหตุใดความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอลจึงน้อยลง

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 5) จำนวน 35 คน (นักเรียนชาย 17 คน และนักเรียนหญิง 18 คน) ได้มาด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือเป็นนักเรียนมัธยมปลายที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอหรือเข้าเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 (ขาดเรียนไม่เกิน 3 ครั้งจากเวลาเรียนทั้งหมด 16 ครั้ง) และต้องเป็นผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยการลงลายมือชื่อในใบยินยอมพร้อมผู้ปกครอง ภายใต้เงื่อนไขที่ว่า การเข้าร่วมใน

การศึกษาวิจัยนี้จะไม่มีผลกระทบใดๆ กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น และสามารถถอนตัวจากการเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ตลอดเวลา แม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และการนำเสนอในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ชื่อสมมุติ M1 – M17 แทนกลุ่มตัวอย่างเพศชาย และ W1 – W18 แทนกลุ่มตัวอย่างเพศหญิง โดยมีคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังนี้ (ตาราง 2)

คุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 2 รายการแสดงคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ลำดับที่	นามสมมุติ	เพศ	ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล	ความชื่นชอบในกีฬาบาสเกตบอล	
				ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	M1	ชาย	ไม่เคยเล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
2	M2	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบมาก	ชอบมาก
3	M3	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
4	M4	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบมาก	ชอบมาก
5	M5	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบมาก
6	M6	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบมาก	ชอบมาก
7	M7	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
8	M8	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
9	M9	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
10	M10	ชาย	ไม่เคยเล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
11	M11	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบมาก
12	M12	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบมาก
13	M13	ชาย	เป็นนักกีฬาบาสเกตบอล	ชอบมาก	ชอบมาก
14	M14	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
15	M15	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง

ลำดับที่	นามสมมุติ	เพศ	ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล	ความชื่นชอบในกีฬาบาสเกตบอล	
				ก่อนเรียน	หลังเรียน
16	M16	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
17	M17	ชาย	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
18	W1	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
19	W2	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
20	W3	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
21	W4	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
22	W5	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
23	W6	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
24	W7	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบมาก	ชอบมาก
25	W8	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
26	W9	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
27	W10	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
28	W11	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบมาก	ชอบมาก
29	W12	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
30	W13	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
31	W14	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
32	W15	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
33	W16	หญิง	ไม่เคยเล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง
34	W17	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบมาก
35	W18	หญิง	เล่นกีฬาบาสเกตบอล	ชอบปานกลาง	ชอบปานกลาง

หมายเหตุ: ระดับความชื่นชอบที่มีต่อกีฬาบาสเกตบอลแบ่งได้ออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ชอบมาก ชอบปานกลาง และชอบน้อยหรือไม่ชอบ โดยให้กลุ่มตัวอย่างเลือกแสดงความรู้สึกลงในแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ ทั้งในการเรียนครั้งแรกและหลังการเรียนครั้งสุดท้าย

สรุปผลการวิจัย

ตารางที่ 3 สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชา
บาสเกตบอล

1. ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น	2. สาเหตุที่ส่งผลทำให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง
1.1 มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี	2.1 สถานที่เรียนมีอากาศร้อน
1.2 กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่	2.2 อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ
1.3 ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม	2.3 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย
1.4 ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม	2.4 กัดดันกับการสอบวัดทักษะ
1.5 มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล	2.5 ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย)
1.6 ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี (สนุกสนาน มุ่งมั่นตั้งใจกับการสอน)	2.6 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้เป็น 2 หัวเรื่อง โดยหัวเรื่องแรกคือ ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น ประกอบด้วย (1) มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี (2) กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่ (3) ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม (4) ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม (5) มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล และ (6) ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี ส่วนหัวเรื่องที่ 2 คือ สาเหตุที่ส่งผลทำให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง ประกอบด้วย (1) สถานที่เรียนอากาศร้อน (2) อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ (3) มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย (4) กัดดันกับการสอบวัดทักษะ (5) ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) และ (6) ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็นดังนี้

1. ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนรู้บาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น

1.1 มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า บรรยากาศการเรียนบาสเกตบอลร่วมชั้นเรียนกับเพื่อนที่รู้จักหรือสนิทสนมกันดีนั้น จะมีความสุขสนุกสนานมากกว่าการเรียนกับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะปรึกษากับเพื่อนๆ เพื่อช่วยกันพิจารณาก่อนที่จะเลือกลงทะเบียนเรียนบาสเกตบอล ดังเช่นที่ M2 อธิบายว่า “ถ้าได้เรียนได้เล่นกับเพื่อนที่รู้จักกันดี มันก็จะสนุกดีครับ อย่างถ้าคนที่เราไม่ค่อยคุ้นหรือไม่รู้จัก เราก็จะเกรงๆ เล่นไม่เต็มที่เท่าไร” ขณะที่ M1 ก็ได้อธิบายไว้ว่า “คือที่เรียนแล้วสนุกเพราะว่าส่วนใหญ่รู้จักกันดี สนิทกันเลยชวนกันมาเรียน เราก็จะรู้นิสัยกันคืออยู่แล้ว เวลาทำอะไรเรียนอะไรก็จะเล่นกันเต็มที่ มันทำให้สนุกดีครับ” ส่วน W9 ก็กล่าวในประเด็นนี้ว่า

“หนูชอบตรงที่เราได้เรียนกับเพื่อนที่เราสนิทกัน ทำให้เวลาที่เรียนมันสนุก คือแบบเราใส่กันได้เต็มที่ เจ็บก็ไม่โกรธ อะไรประมาณนี้ค่ะ”

1.2 กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่ การเรียนบาสเกตบอลที่มีแบบฝึกแปลกใหม่ หลากหลายหรือมีกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถของผู้เรียน ช่วยให้ความสนุกสนานในการเรียนเพิ่มมากขึ้น เช่นที่ W2 บรรยายว่า “ชั่วโมงที่อาจารย์ให้เล่นเกมหรือให้แข่งกัน มันทำให้เล่นสนุกขึ้น เพราะได้เล่นเยอะมากขึ้น” หรือที่ W13 กล่าวว่า “ชั่วโมงที่สนุกมากๆ คือวันที่อาจารย์เอาเกมมาให้เล่นเหมือนจำได้ว่าลิ่งชิงบอลนะ เขาก็ให้ใช้ทักษะแบบที่เรียน (ทักษะบาสเกตบอล) แล้วก็ให้ไปเล่นลิ่ง มันสนุกมาก เหนื่อยมากด้วยแต่สนุก ชอบค่ะ” ส่วน W15 เล่นในทำนองเดียวกันว่า

“อาจเป็นเพราะกิจกรรมด้วยค่ะ คือถ้าแบบกิจกรรมบางอาทิตย์ไม่ซ้ำกันเลย ก็จะชอบตรงที่ได้ลุ้นว่าอาทิตย์นี้จะได้อะไรกับเพื่อนคนไหน มันก็เลยสนุกดี”

1.3 ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและรู้สึกสนุกสนานเมื่อมีการเล่นเป็นทีม เพราะเป็นช่วงเวลาที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและแสดงความสามารถของตนเอง

อย่างเต็มที่ ดังเช่นที่ W1 กล่าวว่า “สนุกที่สุดน่าจะเป็นตอนแข่งอะไรอย่างนี้คะ คือแบ่งทีมแข่งรวมกัน ทั้งหญิงชายเลย มันก็สนุกดีคะ เพราะมันได้คุยได้เล่นกับเพื่อนต่างห้องด้วย เขาก็สอนหนูอย่างนี้ถึงหนู จะเล่นไม่ค่อยเก่งแต่เขาก็ช่วยสอนอะไรแบบนี้ก็สนุกดี” ขณะที่ M14 อธิบายว่า “ชอบตอนได้เล่นทีม ครับ สนุกที่สุดแล้ว ทุกชั่วโมงเลย เวลาเล่นกันเราก็ช่วยกันในทีม เพราะต้องมีทั้งผู้ชายและผู้หญิง ต้อง คอยช่วยๆ กัน มันสนุกมาก” ส่วน M5 ก็กล่าวเสริมว่า

“สนุกที่สุดก็คงเป็นแข่งทีมครับ เพราะว่าเราได้ลงไปเล่นกับเพื่อน ต้องลงไปเล่นด้วยกัน แลมันทำให้เราได้รู้ว่าคนไหนเล่นตำแหน่งอะไร คนไหนเล่นได้ไหม เพื่อนคนไหนเก่งหรือเปล่า อะไรอย่างนี้”

1.4 ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐานต่างๆ ในกีฬาบาสเกตบอลก่อนเป็นเบื้องต้น เพราะการมีทักษะที่ดีจะช่วยให้การทำ กิจกรรมต่างๆ ในการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลมีความสุขสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ดังเช่นที่ W1 กล่าวว่า “สำหรับหนู หนูว่ากิจกรรมต่างๆ มันสนุกอยู่แล้ว แต่มันจะได้รู้สึกสนุกมากขึ้นถ้าเรามีทักษะที่ดี อย่างเช่นเวลาลงทีมกันมันก็ต้องมีทักษะลงไปใช้ในสนามบ้าง ไม่อย่างนั้นก็เล่นไม่ได้เลย” ส่วน M5 ก็ อธิบายไว้ว่า

“ผมว่าพื้นฐานเลยคือแต่ละคนต้องพอได้ทักษะพื้นฐาน บ้าง แบบส่งบอลรับบอลหรือชูต เพราะเวลาลงทีมมันก็จะเล่นด้วยกันได้ ถ้าไม่มีทักษะพื้นฐานเลยลงไปเล่นมันไม่สนุก”

1.5 มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล กลุ่มตัวอย่างที่ลงทะเบียนเรียนบาสเกตบอล ส่วนใหญ่ เป็นผู้ที่สนใจและมีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลเป็นพื้นฐานมาก่อนแล้ว ซึ่งทำให้การเรียน บาสเกตบอลมีความสุขสนุกสนานมากขึ้น โดยในประเด็นนี้ M13 กล่าวว่า “ผมชอบกีฬาชนิดนี้อยู่แล้ว ครับ แล้วผมก็เป็นนักบาสเกตบอลด้วย ก็เลยเลือกลงวิชานี้ เวลาเรียนหรือทำกิจกรรมอะไรมันก็จะง่าย เพราะว่าเราทำได้” ขณะที่ W7 กล่าวว่า “ตั้งใจจะเลือกลงบาสเกตบอลอยู่แล้วคะ เพราะว่าชอบกีฬา

อยู่ก่อนแล้ว คือหนูคิดว่าถ้าได้เรียนอะไรที่เราชอบมันก็จะไม่ยากมาก แล้วพอตอนที่ได้เรียนมันก็เป็นแบบนั้นจริงๆ มันจะเรียนง่ายเรียนสนุกกว่าอะไรที่เราไม่ชอบเรียน” ส่วน M2 กล่าวเสริมว่า

“เลือกเรียนวิชานี้เพราะชอบเล่นบาสเกตบอลอยู่แล้วครับ ยากเล่นมากกว่าต้องไปเรียนวิชาอื่น แล้วเพื่อนอีกหลายคนก็ชอบเล่นเหมือนกันครับ ก็ชวนๆ กันมาเรียน มันจะได้สนุกๆ”

1.6 ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี (สนุกสนาน มุ่งมั่นตั้งใจกับการสอน) ตัวครูผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญและส่งผลโดยตรงต่อความสนุกสนานในการเรียนของผู้เรียน ครูที่มีบุคลิกเป็นกันเอง เตรียมการสอนเป็นอย่างดี รวมทั้งมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนางานการสอนของตนเองเสมอ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนและสนุกไปกับการเรียนรู้ กรณีนี้ W1 อธิบายว่า “ส่วนหนึ่งที่ทำให้การเรียนวิชานี้สนุกก็เพราะว่าอาจารย์เขาสอนดี แล้วก็เป็นที่กันเองกับนักเรียน เขาใจธรรมชาติของเราว่าเด็กต้องการแบบไหน คืออาจารย์จะคอยถามอยู่บ่อยๆ ว่าแบบนี้ดีไหม อยากให้ปรับตรงไหนหรือเปล่า มันทำให้เราไม่เครียดอะ แล้วก็สนุกด้วย” หรืออย่างเช่นที่ W14 กล่าวเสริมว่า

“หนูว่ามันขึ้นอยู่กับอาจารย์แต่ละวิชาด้วยอะ หนูชอบเรียนกับอาจารย์ที่ตลกๆ ง่ายๆ ไม่เรื่องมาก ยืดหยุ่นสูง อย่างวิชานี้ (บาสเกตบอล) นี่ใช่เลย เรียนกับอาจารย์คนนี้แล้วสนุก ที่ผ่านมามีบางทีพานี้ถึงกับเครียดด้วยซ้ำ”

2. ปัจจัยที่ส่งผลให้มีความสุขในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง

2.1 สถานที่เรียนอากาศร้อน ช่วงเวลาเรียนวิชาบาสเกตบอล ตรงกับช่วงเวลาที่มียุคอากาศก่อนข้างร้อน (11.20-12.20 น.) แม้จะเรียนกันในอาคารพลศึกษาที่มีหลังคา แต่ด้วยเป็นอาคารที่มีผนังปิดทุกด้าน ทำให้อากาศไม่ค่อยถ่ายเทและอบอ้าวเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ความสนุกสนานในการเรียนลดลง ดังเช่นที่ M6 กล่าวว่า “ข้อเสียตรงที่อากาศมันร้อนมาก มันทำให้เล่นได้ไม่นานเท่าไร เหงื่อออกเยอะมาก ก็เลยเล่นได้แปบเดียว ถ้ามันไม่ค่อยร้อนหรือมีลมพัดผ่านในอาคารสักหน่อยมันคงสนุกกว่านี้ครับ” ส่วน W11 ก็กล่าวเสริมว่า “มันไม่ค่อยดีตรงที่มันร้อนมากๆ เล่นแล้วเหงื่อออกเยอะมากอะ

เล่นไปสักพักมันก็จะล้าๆ เบื่อๆ เหนื่อยก็ออกเยอะมาก เหม็นด้วยคะ” หรือ W2 ก็กล่าวในทำนองเดียวกันว่า

“หนูว่าไม่ดีตรงที่มันร้อนคะ ร้อนแบบอบๆ มันเรียนสนุกก็จริงแต่มันร้อนจนไม่ไหว เหนื่อยออกเยอะมาก ถ้ามันไม่ร้อนหรือมันมีลมพัดเข้ามาหน่อยมันก็จะดี”

2.2 อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ ความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนมีส่วนสำคัญประการหนึ่ง ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอน การศึกษานี้พบว่า จำนวนอุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอหรือ บางส่วนชำรุดทรุดโทรมจนใช้งานไม่ได้ไม่เต็มที่ ส่งผลให้ความสุขในการเรียนบาสเกตบอลลดลงได้ ประเด็นนี้ M14 อธิบายว่า “ผมอยากให้เปลี่ยนหรือไม่ก็ซ่อมแป้นบาสเกตบอลครับ คือมันหลวมๆ เวลาที่ลูกไปโดนมันก็จะโยกๆ แล้วลูกมันก็จะไม่ลง แล้วมันก็มีแค่ไม่กี่แป้น อันอื่นก็ตายขาดบ้าง มันจะสนุกกว่านี้ถ้ามันพร้อม” ส่วน W18 กล่าวว่า “หนูว่าโดยรวมมันดีอยู่นะ สนามก็ได้มาตรฐานที่เล่นได้ แต่ว่ามีเรื่องเส้นสนามที่เขาใช้เทปกาวสีแปะไว้ คือมันหลุดแล้วตอนที่ลงทีมมันก็เห็นไม่ชัดว่า เส้นออกคือตรงไหน มันดูกลางๆ ถ้ามันชัดมันก็จะเล่นได้เต็มที่แล้วก็มันมากกว่านี้แน่คะ” ขณะที่ M6 อธิบายไว้ว่า

“ผมว่าลูกบาสเกตบอลมันไม่ค่อยดีแล้วครับ มันไม่ค่อยดีเลย ที่พอดีๆ ใช้ได้จริงก็มีไม่กี่ลูก มันจับยากควบคุมก็ยากเพราะมันลื่นด้วย ทำให้เวลาเราได้ลูกที่ไม่ค่อยดีมันก็จะไม่สนุก”

2.3 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย การศึกษานี้พบว่า ความสุขในการเรียน บาสเกตบอลจะลดลงเมื่อผู้เรียน ไม่มีส่วนร่วมหรือมีส่วนร่วมน้อยมากในแต่ละกิจกรรม ดังเช่นที่ W10 กล่าวว่า “ก็ตอนแข่งคะเพื่อนผู้ชายเขาไม่ส่งลูกให้หนูเลย อยู่ทีมเดียวกันแต่ทำเหมือนหนูเป็นวิญญาน ไม่มีตัวตน เขาก็สนุกกันอยู่ไม่กี่คน ส่วนหนูเบื่อบ้าง เดี๋ยวไปเดินมา” เช่นเดียวกับที่ W13 ก็อธิบายว่า “บางทีก็ไม่สนุกนะ อย่างตอนที่ต้องเล่นกับเพื่อนหลายๆ คน โดยเฉพาะผู้ชาย ส่วนมากเขาก็จะไม่ค่อย

สนใจพวกหนูเท่าไร ไม่ค่อยส่งบอลให้นานๆ จะให้ที แล้วเขาก็เล่นแบบจริงจังมากจนบางทีไม่กล้าเล่นด้วย” ขณะที่ M1 เล่าว่า

“ผมว่าการเรียนแบบนี้มันไม่ควรจริงจังมาก อย่างเพื่อนบางคนก็เอาจริงจังมากๆ แล้วก็ชอบโชว์เดี่ยว เลี้ยงอย่างเดียวไม่ส่งให้เพื่อน คนอื่นในทีมเขาก็ไม่สนุกเพราะเขาไม่ได้บอล ทีมชนะก็จริงแต่มันไม่สนุกหรอกครับ ต้องให้เขาได้มีส่วนร่วมบ้างมันถึงจะสนุกทุกคน”

2.4 กัดดันกับการสอบวัดทักษะ ช่วงการสอบวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านทักษะต่างๆ ของกีฬาบาสเกตบอล เป็นช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกกดดัน ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้มีความสุขในการเรียนบาสเกตบอลลดลง โดยในประเด็นนี้ W1 อธิบายว่า “ช่วงที่รู้สึกไม่สนุกหรือคะ ก็น่าจะเป็นตอนที่ต้องสอบทักษะ โดยเฉพาะอย่างเช่นที่อาจารย์ให้สอบชู้ต หนูคิดว่ามันค่อนข้างกดดันเรื่องคะแนนด้วย เพราะถ้าพลาดก็จะไม่ได้คะแนนลูกนั้น มันเลยกดดันด้วย เครียดด้วยอะไรอย่างนี้คะ” ขณะที่ W8 ก็อธิบายว่า “พอเป็นช่วงที่ต้องสอบหรือเก็บคะแนน อารมณ์พวกหนูก็จะเปลี่ยนไปอีกแบบหนึ่ง (หัวเราะ) คือมันต้องจริงจังมากขึ้น ทีนี้มันก็ต้องตั้งใจมากๆ ความรู้สึกมันก็จะไม่ค่อยสนุก เหมือนกับตอนที่เล่นแบบสบายๆ สนุกๆ ไม่ต้องคิดอะไรมาก” สอดคล้องกับ W1 ที่เล่าว่า

“ตอนช่วงที่อาจารย์ให้แข่งกันแล้วมีเก็บคะแนน เพื่อนอีกทีมเขาจริงจังมาก ตอนที่เล่นพวกเขาก็เล่นแบบเต็มที่มาก พวกหนูนี่ปกติก็สู้ไม่ได้อยู่แล้วเพราะเขาเก่งกว่า พอยังต้องมีเก็บคะแนนด้วยทุกคนก็เลยจะจริงจังมาก มันก็จะไม่สนุกเหมือนกับตอนที่เล่นปกติ”

2.5 ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) พลศึกษาเป็นวิชาที่กิจกรรมส่วนใหญ่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ผู้เรียนที่สภาพร่างกายไม่พร้อมกับการเรียน เช่น มีอาการเจ็บป่วยหรือไม่สบาย ย่อมส่งผลเสียโอกาสหรือไม่สามารถเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ และส่งผลให้ไม่สนุกกับการเรียนด้วยเช่นกัน ประเด็นนี้ W11 ได้กล่าวว่า “ช่วงที่ไม่สนุกคงน่าจะเป็นตอนที่หนูป่วย ถ้าจำไม่ผิดตอนนั้นน่าจะปวดท้องประจำเดือนคะ แล้วคือบาสเกตบอลนี่ต้องมีวิ่งเป็นปกติ แต่หนู

เล่นได้ไม่เต็มที่ ต้องเบบั้งเบาๆ ประคองๆ ไป ได้แค่เหนื่อยเดียวก็ขออาจารย์มาพักดีกว่า” ส่วน W2 ก็กล่าวในทำนองเดียวกันว่า

“จำได้ว่าตอนที่อาจารย์ให้แข่งกันแล้วนี้หนู โคนดูบอล มันเจ็บมากอะ ตอนนั้นพอ โคนก็แบบไม่ไหวแล้ว ขอพอก่อน น้ำตาไหลเลย แล้วหลังจากนั้นมันก็เริ่มบวม เวลาเล่นมันก็ต้องคอยระวังตลอด คือมันทำอะไรก็ได้ไม่เต็มที่เท่าไร มันก็ไม่นุกเหมือนตอนเราปกติอะ”

ในขณะที่ M9 ก็อธิบายว่า “ผมของนี่คือเจ็บเข่าอยู่แล้วครับ มาจากที่เล่นบาสเกตบอลนี่แหละ มีจังหวะที่กับลังขึ้นชู้ตแล้วตอนที่ลงพื้นมันก็เจ็บที่เดิมขึ้นมาอีก ที่นี้เวลาเล่นมันก็จะไม่เต็มที่ครับ เพราะมันกลัวจะเป็นมากกว่าเดิม อยากเล่นให้สนุกๆแหละ แต่ว่ากลัวเจ็บมากกว่า”

2.6 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน กีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาปะทะมีโอกาสทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดการบาดเจ็บได้ ซึ่งเมื่อมีการบาดเจ็บเกิดขึ้น จะส่งผลให้ความสุขในการเรียนมีน้อยลง ประเด็นนี้ M17 เล่าว่า “ช่วงทำๆ เทอมมานี้ผมจะเล่น ไม่เต็มที่เท่าไรครับ เพราะว่าผมดันเจ็บที่หัวเข่า มันเคยเป็นมาก่อนนี้แต่นานมากแล้ว แล้วมาเจ็บซ้ำตอนที่แข่งกับอีกทีมหนึ่ง มันก็เลยเล่นได้ไม่ค่อยเต็มที่เท่าไรครับ มันก็เลยทำให้เล่นได้ไม่ค่อยสนุกเท่าไร” ในขณะที่ W5 ก็เล่าว่า “ที่ลงเรียนวิชานี้ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนผู้ชาย แต่ละคนเขาก็เล่นกันแรงด้วยอะ แล้วเวลาที่เล่นด้วยหนูจะเจ็บตัวทุกอาทิตย์เลย (หัวเราะ) แต่มันก็สนุกดีนะ แต่ถ้าเล่นกันแรงมากหรือหนูเจ็บมากมันก็ไม่สนุก อย่างสองอาทิตย์ที่แล้ว หนูโดนแย่งบอลแล้วมือเพื่อนเขากระแทกปากหนูแตก เคยโดนทิ้งลูกมากระแทกหัว แขน คือก็หยุดเล่นเดี่ยวหนึ่งแล้วมาเล่นต่อ ถ้าเจ็บมากๆ ก็หยุด” ในประเด็นเดียวกันนี้ W4 ก็บรรยายว่า

“หนูไม่ชอบอย่างหนึ่งตรงที่เพื่อนบางคนเขาเล่นแรง เขาอาจคิดว่าต้องเต็มที่ แล้วเขาเป็นผู้ชายด้วยแต่เราผู้หญิง เราสู้เขาไม่ได้หรอก เขาก็จะแย่งเรา ชนเรา คือหนูอยากบอกเขาว่าเบาๆ หน่อย หนูเจ็บ หนูไม่สนุกกับที่เขาเล่น”

งานศึกษาวิจัยนี้สรุปได้ว่า ความสนุกสนานในการเรียนบาสเกตบอลจะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเล่นหรือแข่งขันกันเป็นทีมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี ประกอบกับที่ได้ฝึกทักษะพื้นฐานที่จำเป็นผ่านกิจกรรมต่างๆ จากครูผู้สอนที่มีบุคลิกเป็นกันเองกับผู้เรียน ในขณะที่สภาพอากาศที่ร้อนอบอ้าว สภาพวัสดุอุปกรณ์ใช้สอยในการเรียนที่ไม่เพียงพอและไม่พร้อมต่อการเรียน สภาพร่างกายที่ไม่พร้อมของผู้เรียนหรือบาดเจ็บจากการเรียน ประกอบกับต้องมีความกดดันจากการสอบวัดผลทักษะ ซึ่งล้วนทำให้ความสนุกสนานในการเรียนบาสเกตบอลลดลง

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้เป็น 2 หัวเรื่อง ประกอบด้วย หัวเรื่องแรก ปัจจัยที่ช่วยให้นักเรียน บาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น ประกอบด้วย (1) มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี (2) กิจกรรมมีความ หลากหลายและแปลกใหม่ (3) ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม (4) ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขัน (5) มี เจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล และ (6) ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี ส่วนหัวเรื่องที่ 2 คือสาเหตุที่ ส่งผลทำให้ความสุขในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง ประกอบด้วย (1) สถานที่เรียนอากาศร้อน (2) อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ (3) มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย (4) กัดดันกับการสอบวัด ทักษะ (5) ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) และ (6) ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน โดยมีรายละเอียดในแต่ละประเด็นดังนี้

อภิปรายผลการวิจัย

1. ปัจจัยที่ช่วยให้นักเรียนบาสเกตบอลมีความสุขมากขึ้น

1.1 มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า บรรยากาศการเรียน บาสเกตบอลร่วมชั้นเรียนกับเพื่อนที่รู้จักหรือสนิทสนมกันดีนั้น จะมีความสุขสนุกสนานมากกว่าการ เรียนกับเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะปรึกษากับเพื่อนๆ เพื่อช่วยกัน พิจารณาก่อนที่จะเลือกลงทะเบียนเรียนบาสเกตบอล ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า เพื่อนเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนบาสเกตบอลหรือพลศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ สาดิ สุภา ภรณ์ และเอกลักษณ์ พุฒิธนสมบัติ (2550) และการศึกษาของ มหาลาก ป้อมสุขและคณะ (2559) ที่ พบว่า การได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนที่รู้จักกันดีหรือมีความสนิทสนมกัน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ได้เร็วและสนุกสนาน ไปด้วยการเรียนรู้มากขึ้น เพราะนอกจากได้สังคมกับเพื่อนแล้วยังได้ฝึกทักษะไปพร้อมๆ กันด้วย

1.2 กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่ การเรียนบาสเกตบอลที่มีแบบฝึกแปลกใหม่ หลากหลายหรือมีกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถของผู้เรียน ช่วยให้ความสนุกสนานในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การสอนบาสเกตบอลหรือพลศึกษานั้น ครูผู้สอนควรมีการจัดกิจกรรมให้หลากหลายและให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะต่างๆ ที่เรียนผ่านเกมการเล่น เพราะช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปพร้อมกับการทำกิจกรรมมากกว่าการฝึกด้วยรูปแบบเดิมๆ สอดคล้องกับที่ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) อธิบายว่า ครูพลศึกษาที่ประสบความสำเร็จในการสอนต้องมีความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สอนจากพื้นฐานไปสู่กิจกรรมที่ สลับซับซ้อนขึ้น จัดกิจกรรมให้มีความสนุกสนานและทำทลายความสามารถของผู้เรียน

1.3 ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบและรู้สึกสนุกสนาน เมื่อมีการเล่นเป็นทีม เพราะเป็นช่วงเวลาที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมและแสดงความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนชอบและสนุกเมื่อได้มีส่วนร่วมในการเล่นหรือแข่งขัน โดยเฉพาะกีฬาประเภททีมเช่น บาสเกตบอล ฟุตบอล หรือวอลเลย์บอล ดังนั้น ครูพลศึกษาจึงควรจัดกระบวนการเรียนการสอนให้มีช่วงที่เป็น โอกาสให้ผู้เรียนได้นำทักษะที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง เช่น ลงแข่งขันกันเองภายในชั้นเรียน เป็นต้น สอดคล้องกับที่ วรศักดิ์ เพ็ชรชอบ (2548) อธิบาย หลักการสอนพลศึกษาในโรงเรียนว่า ควรจัดให้มีการแข่งขันหรือมีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเล่นหรือนำทักษะที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.4 ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐานต่างๆ ในกีฬาบาสเกตบอลก่อนเป็นเบื้องต้น เพราะการมีทักษะที่ดีจะช่วยให้การทำ กิจกรรมต่างๆ ในการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลมีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ครูผู้สอนบาสเกตบอลหรือกีฬาอื่นๆ ควรสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นและเพียงพอต่อการ

นำไปใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกมหรือลงแข่งขัน เป็นต้น สอดคล้องกับที่สาลี สุภาภรณ์ (2556) ได้ศึกษาพบว่า ผู้เรียนมือใหม่ต้องการให้ครูสอนเริ่มต้นทักษะต่างๆ ด้วยวิธีการสอนตรง (Direct Teaching) แล้วจึงตามด้วยการสอนแบบแทคติคอล (สอนแบบอ้อม หรือ Indirect Teaching) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแทคติคและสนุกไปกับการเล่นก่อนผลการศึกษาวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ครูผู้สอนบาสเกตบอลหรือกีฬาอื่นๆ ควรสอนทักษะพื้นฐานที่จำเป็นและเพียงพอต่อการนำไปใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นเกมหรือลงแข่งขัน เป็นต้น

1.5 มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล กลุ่มตัวอย่างที่ลงทะเบียนเรียนบาสเกตบอล ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่สนใจ ชื่นชอบและมีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลเป็นพื้นฐานอยู่ก่อนแล้ว จึงเลือกลงทะเบียนเรียนในวิชานี้ และยังส่งผลทำให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกสนานมากขึ้นด้วย ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับที่ วันวิสาข์ สายสนั่น ณ อุทยาน และคณะ (2559) ได้ศึกษาพบว่า การที่แต่ละบุคคลจะให้ความสนใจและเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาประเภทใดอย่างมุ่งมั่นตั้งใจได้นั้น ปัจจัยสำคัญประการหนึ่งคือ บุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีต่อแต่ละกิจกรรมที่เข้าร่วม

1.6 ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี (สนุกสนาน มุ่งมั่นตั้งใจกับการสอน) ตัวครูผู้สอนมีบทบาทที่สำคัญและส่งผลโดยตรงต่อความสนุกสนานในการเรียนของผู้เรียน ครูที่มีบุคลิกเป็นกันเอง เตรียมการสอนเป็นอย่างดี รวมทั้งมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนางานการสอนของตนเองเสมอ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนและสนุกไปกับการเรียนรู้ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับที่ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ที่ดีจากการเรียน ส่วนหนึ่งมาจากตัวอาจารย์ผู้สอนที่สอนดี มีความรู้และมีประสบการณ์สูง สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย ไม่ซ้ำซาก สอนจากง่ายไปยาก รวมทั้งบุคลิกภาพของอาจารย์ที่มีส่วนช่วยกระตุ้นให้การเรียนการสอนเป็นไปในแนวทางที่สนุกสนานมากยิ่งขึ้น

2. ปัจจัยที่ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาทเกษตรบอลดน้อยลง

2.1 สถานที่เรียนอากาศร้อน ช่วงเวลาเรียนวิชาบาทเกษตรบอล ตรงกับช่วงเวลาของวันที่มีอากาศค่อนข้างร้อนอบอ้าว (11.20-12.20 น.) ซึ่งถึงแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะได้เรียนกันในอาคารพลศึกษาที่มีหลังคา แต่ด้วยลักษณะที่เป็นอาคารแบบปิดที่มีผนังและประตูปิดทุกด้าน ทำให้อากาศภายในตัวอาคารไม่ค่อยถ่ายเทและร้อนอบอ้าวเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ความสนุกสนานในการเรียนลดลง ผลการศึกษานี้ไปสอดคล้องกับที่อุษากร พันธุ์วานิช (2558) และประสิทธิ์ ปิปทุม (2558) ซึ่งศึกษาพบว่าสภาพอากาศที่ไม่เหมาะสม เป็นอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อ การเรียนพลศึกษาหรือกีฬา เพราะสภาพอากาศที่ร้อน จะส่งผลทำให้ผู้เรียนรู้สึกเหนื่อยล้าเร็วและมากกว่าปกติ ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ก็จะลดลงและไม่อยากเรียน

2.2 อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ ความพร้อมของอุปกรณ์การเรียนมีส่วนสำคัญประการหนึ่ง ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอน ชั้นเรียนใดที่ผู้เรียนไม่ต้องรอคอยเป็นเวลานานๆ หรือต้องคอยสับเปลี่ยนหมุนเวียนกันทำกิจกรรมเพียงเพราะอุปกรณ์ไม่พอ ย่อมทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่องมากกว่าชั้นเรียนที่อุปกรณ์ไม่ครบกับจำนวนผู้เรียน ซึ่งการศึกษานี้พบว่า จำนวนอุปกรณ์ที่ไม่เพียงพอหรือมีบางส่วนชำรุดทรุดโทรมจนใช้งานได้ไม่เต็มที่ ส่งผลให้ ความสนุกในการเรียนบาทเกษตรบอลลดลงได้ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ สาลี สุภภรณ์ (2553) ที่ศึกษาพบว่า อุปกรณ์การเรียนการสอนมีส่วนอย่างยิ่งต่อความสำเร็จในการสอนพลศึกษาและกีฬา ชั้นเรียนที่มีไม่เพียงพอ ชำรุด และมีเสียงดังรบกวนจากภายนอก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายได้ง่าย เรียนรู้ได้อย่างไม่เต็มที่ และรู้สึกไม่สนุกกับการเรียนแบบมินตัน

2.3 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อย การศึกษานี้พบว่า ความสนุกในการเรียน บาทเกษตรบอลจะลดลงเมื่อผู้เรียน ไม่มีส่วนร่วมหรือมีส่วนร่วมน้อยมากในแต่ละกิจกรรม ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นได้ว่า ความสนุกสนานในการเรียนจะลดน้อยลงเมื่อผู้เรียนไม่ได้ทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ น้อยกว่าที่ควรจะเป็น ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นได้ว่า ความสนุกสนานในการเรียนจะลดน้อยลงเมื่อผู้เรียนไม่ได้ทำกิจกรรมหรือมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ น้อยกว่าที่ควรจะเป็น

สอดคล้องกับที่ รีนค์ (Rink, 2006) ได้อธิบายเกี่ยวกับหลักการสอนพลศึกษาไว้ว่า การที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีนั้น ครูจำเป็นต้องเตรียมกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสม คือ ทำท่ายความสามารถ เน้นความสนุกสนาน และมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

2.4 กัดดันกับการสอบวัดทักษะ ช่วงของการสอบวัดผลการเรียนรู้ด้านทักษะต่างๆ ของกีฬาบาสเกตบอล เป็นช่วงเวลาที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกกดดันเพราะเกี่ยวข้องกับคะแนนและเกรด ดังนั้น เมื่อถึงช่วงเวลาที่ต้องมีการสอบเก็บคะแนน ก็ส่งผลให้มีความสุขในการเรียนบาสเกตบอลของกลุ่มตัวอย่างลดน้อยลงด้วย ผลจากการศึกษานี้จึงสรุปได้ว่า ความสนุกสนานในการเรียนบาสเกตบอลจะลดลงในช่วงของการสอบเก็บคะแนนหรือสอบทักษะ เพราะผู้เรียนส่วนใหญ่จะรู้สึกกดดันและมีความวิตกกังวลมากกว่าเดิม สอดคล้องกับที่ สาลี สุภาภรณ์. (2559ก) ได้อธิบายไว้ว่า การวัดและประเมินผลในวิชาพลศึกษาส่วนใหญ่ยังคงมีปัญหา เพราะเน้นวัดทักษะมากเกินไป ส่งผลให้ต้องใช้เวลาสอบนาน หรือสอบได้เพียงครั้งละ 1-2 คน รวมทั้งไม่มีกิจกรรมให้กับผู้เรียนที่รอสอบ ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา

2.5 ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) พลศึกษาเป็นวิชาที่กิจกรรมส่วนใหญ่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย ผู้เรียนที่สภาพร่างกายไม่พร้อมกับการเรียน เช่น มีอาการเจ็บป่วยหรือไม่สบาย ย่อมส่งผลให้เสียโอกาสหรือไม่สามารถเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ และส่งผลให้ไม่สนุกกับการเรียนด้วยเช่นกัน ผลจากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า ความพร้อมทางร่างกายและจิตใจของผู้เรียน มีผลต่อความสุขในการเรียนบาสเกตบอลด้วย สอดคล้องกับที่ ประสิทธิ์ ปัทม (2558) และสาลี สุภาภรณ์. (2559ข) ได้ศึกษาพบว่า ความพร้อมของตัวผู้เรียน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ ผู้เรียนที่มีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ จะเรียนรู้ได้ดีและเร็วกว่าผู้ที่ขาดความพร้อมในการเรียน

2.6 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน การบาดเจ็บจากการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาแต่ละชนิดเป็นอุบัติเหตุที่ทุกคนไม่อยากให้เกิดขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม กีฬาบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่มีการเข้าปะทะ

และทำให้มีโอกาสที่อาจทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดการบาดเจ็บในลักษณะต่างๆ ได้ง่าย ซึ่งเมื่อใดที่มีการบาดเจ็บเกิดขึ้น จะส่งผลให้ความสนุกในการเรียนมีน้อยลง ผลการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่า เมื่อเกิดการบาดเจ็บจากการเรียนบาดเจ็บ ความสนุกในการเรียนก็จะลดน้อยลงด้วย สอดคล้องกับที่ อูษากร พันธุ์วานิช (2558) ศึกษาพบว่า การบาดเจ็บหรือการเจ็บป่วย ส่งผลให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่เต็มที่ หรือไม่สามารทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ได้ เช่นเดียวกับที่ มหาลาภ ป้อมสุข, สาลี สุภาภรณ์ และอูษากร พันธุ์วานิช (2559) ได้ศึกษาพบว่า การบาดเจ็บที่เกิดขึ้นจากการเรียนพลศึกษา เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ความสนุกสนานเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการสอนพลศึกษา เพราะช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็วมากขึ้น ผลจากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าครูพลศึกษาควรให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและมีโอกาสได้แข่งขันกันในระดับเรียน รวมถึงตัวครูผู้สอนควรเข้าใจถึงความต้องการของผู้เรียน โดยการเตรียมกิจกรรมการสอนหลากหลายและแปลกใหม่อยู่เสมอ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็ควรหาทางแก้ไขในเรื่องอุปกรณ์ที่มีจำกัด สภาพอากาศที่ไม่เหมาะสม กิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมน้อย รวมถึงการสอบที่สร้างความกดดันให้กับผู้เรียน เพราะปัจจัยเหล่านี้ส่งผลทำให้ความสนุกในการเรียนลดลง นอกจากนี้ ควรที่จะต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมต่อไปว่า การสอนพลศึกษาที่มีกิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่แตกต่างกันนั้น มีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องต่อความสนุกสนาน เพื่อเป็นการทำความเข้าใจและช่วยให้จัดการเรียนการสอนได้ตรงกับความต้องการและเกิดผลสัมฤทธิ์แก่ผู้เรียนได้มากที่สุด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเรียนบาดเจ็บ ในบริบทของชั้นเรียนที่แตกต่างกัน เช่น รูปแบบหรือวิธีการสอนที่ต่างกัน ชั้นเรียนที่มีเฉพาะนักเรียนเพศชายหรือเพศหญิงล้วน หรือผู้เรียนระดับชั้นอื่นๆ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรรวิ บุญชัย (2550). การวัดและประเมินผลทางพลศึกษาขั้นสูง. (เอกสารประกอบการเรียนการสอน รายวิชาการวัดและประเมินผลทางพลศึกษาขั้นสูง). กรุงเทพฯ: ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กุศล ช่วงบุญศรี, ไพบุลย์ ศรชัยสวัสดิ์ และวัฒนา สุทธิพันธ์. (2555). สภาพและความต้องการออกกำลังกายของนักเรียน นักศึกษาในโรงเรียนพณิชยการสยามในพระอุบลรัตน์. วารสารคณะพลศึกษา. 15(1), 163-173.
- เกษมสันต์ พานิชเจริญ, สุปราณีวี ขวัญบุญจันทร์, อนันต์ มลารัตน์ และวาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2558). การพัฒนารูปแบบการประเมินผลตามสภาพจริงในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารศึกษาศาสตร์, 26(3), 114-126.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2543). ทักษะและเทคนิคการสอนพลศึกษา ในระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจริญ กระบวนรัตน์ และสาตี สุภาภรณ์. (2557). ผลการออกกำลังกายด้วยยางยืด ตารางเก้าช่องและการยืดเหยียดกล้ามเนื้อที่มีต่อสุขภาพ. วารสารคณะพลศึกษา. 17(2), 45-62.
- ประสิทธิ์ ปิปทุม. (2558). สภาพปัญหาและประสบการณ์ในการเรียนวิชาว่ายน้ำของนิสิตปริญญาตรี. วารสารคณะพลศึกษา. 18(2), 69-78.
- พ. เสถบุตร. (2551). พจนานุกรมอังกฤษ-ไทย พ. เสถบุตร เพื่อการใช้ภาษาร่วมสมัย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- พินดา วราสุนันท์. (2558). การพัฒนาผู้เรียน โดยการให้ข้อมูลย้อนกลับ โดยเพื่อน. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 9(1), 33-40.
- มหาลาก ป้อมสุข, สาตี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. (2559). เจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียน. วารสารคณะพลศึกษา. 19(1), 167-182.

- ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, ปนัดดา จูเกาส์ และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. (2560). การวิจัยเชิงคุณภาพ เกี่ยวกับการเรียนวิชาไปโลน่าของนักเรียนมัธยมปลาย: กรณีศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม. 13(1), 46-56.
- ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. (2559). พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ของนักเรียนในชั้นเรียนพลศึกษา ตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง: กรณีศึกษา. วารสารคณะพลศึกษา. 19(1), 183-193.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). รวบบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัดเพื่อประเมินผล ทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิศร่า ฟุ้งสูงเนิน และสาลี สุภาภรณ์. (2557). เจตคติและปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติในการเข้าร่วมเต้นแอโรบิกตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง. วารสารคณะพลศึกษา. 17(2), 126-134.
- วัฒนา สหุทธิพันธ์. (2548). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการออกกำลังกายของประชาชนในสวนสาธารณะและสนามกีฬาในกรุงเทพมหานคร. ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วันวิสาข์ สายสนั่น ณ อุรุขยา, ศิริวรรณ สุขดี, ชิตพิงษ์ สุขดี และชงชาติ ภูเจริญ. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมลีลาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารคณะพลศึกษา. 189(2), 112-121.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2561). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ฉบับปรับปรุง 2561. (พิมพ์ครั้งที่ 3). ม.ป.ท.
- ศิริรัตน์ ยอดสมสวย. (2542). ความสามารถในการกระโดดของผู้เล่นบาสเกตบอลของวิทยาลัยพลศึกษาภาคกลาง. ปริญญาโท กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาลี สุภาภรณ์ และเอกลักษณ์ พุฒิชนสมบัติ. (2550). การเรียนคุณดาลีนี้ โยคะด้วยวิธีสอน โดยตรงและสอน แบบเพื่อนสอนเพื่อน. งานวิจัยเชิงคุณภาพ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์.
- สาลี สุภาภรณ์. (2543). ชีวกลศาสตร์การกีฬากับการสอน. วารสารคณะพลศึกษา. 2: 43-52.

- สาตี สุภาภรณ์. (2550). วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- สาตี สุภาภรณ์. (2553). การสอนพลศึกษาด้วยวิธีแทคติกอลตามการรับรู้ของผู้เรียน. วารสารคณะพลศึกษา 13(1), 246-253.
- สาตี สุภาภรณ์. (2555). วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- สาตี สุภาภรณ์. (2556). ผลกระทบของการสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติกอลและการสอนแบบโดยตรง. วารสารคณะพลศึกษา 16(1), 21-34.
- สาตี สุภาภรณ์. (2559ก). การสอนพลศึกษา กีฬาและการออกกำลังกายแนวใหม่. (เอกสารประกอบการบรรยาย). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สาตี สุภาภรณ์. (2559ข). คอร์สโยคะที่นิสิตปริญญาตรีต้องการ. วารสารคณะพลศึกษา 19(2), 37-52.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2558). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2558. (พจนานุกรมออนไลน์). เข้าถึงจาก <http://www.royin.go.th/dictionary/> เมื่อวันที่ 3 กันยายน 2562.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2544). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสพิศ หนูแก้ว. (2553). ความคิดเห็นและความต้องการที่มีต่อการออกกำลังกายของ นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเครือคณะภคินีพระหฤทัยของพระเยซูเจ้าแห่งกรุงเทพฯเขตกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุษากร พันธุ์วานิช. (2558). การเรียนวิชายิมนาสติกตามการรับรู้ของผู้เรียน. วารสารคณะพลศึกษา. 18(1), 27-41.
- Bernstein, E., Phillips, R. & Silverman, S. (2011). Attitudes and Perceptions of Middle School Students toward Competitive Activities in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30(1): 69-83.
- Carlson, T. B. (1995). We Hate Gym: Student Alienation from Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*. 14, 467-477.

- Coon, D., & Mitterer, J. (2013). *Psychology: A Journey* (5th Ed). By Coon, Dennis, Mitterer
- Cothran, D. J., & Kulinna, P. H. (2006). Students' Perspectives on Direct, Peer, and Inquiry Teaching Strategies. *Journal of Teaching in Physical Education*. 25, 166-181.
- Fitts, P. M., & Posner, M. I. (1967). *Human performance*. Oxford, England: Brooks/Cole.
- Fronske, H. A., & Wilson, R. (2002). *Teaching Cues for Basic Sport Skills for Elementary and Middle School Students*. Boston: Benjamin Cummings.
- Garn, A. C., & Cothran, D. (2006). The Fun Factor in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25, 281-297.
- Giffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching Sport Concept and Skill: A Tactical Game Approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Griffin, L. L.; et al. (2001). Middle School Students' Conception of Soccer: Their Solution to Tactical Problems. *Journal of Teaching in Physical Education*. 20: 324-340.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1986). *Teaching Physical Education*. 3rd ed. Columbus, OH: Merrill Publishing.
- Rink, J. (2006). *Teaching Physical Education for Learning*. 5th ed. Boston, MA: McGraw-Hill.
- Daniel, B. R. (2009). *Understanding Physical Education Attitude: An Investigation of Students' Experience, Belifit, Feeling, and Motivation*. Retrieved October 31, 2018, from <http://search.proquest.com/docview/305060857/>
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. 3rd ed. Mountain View, CA: Mayfield Company

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident)

ภาคผนวก ข
แบบสัมภาษณ์ (Interview Protocol)

แบบสัมภาษณ์ (Interview Protocol)

1. นักเรียนเคยเรียนกิจกรรมหรือกีฬาชนิดใดมาบ้างในวิชาพลศึกษา
2. นักเรียนชอบเรียนวิชาพลศึกษาหรือไม่ เพราะอะไร
3. กิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่นักเรียนชอบเรียนมากที่สุดคืออะไร และเพราะเหตุใด
คำถามตาม แล้วกิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่นักเรียนชอบเรียนน้อยที่สุดคืออะไร และเพราะ
 อะไร
5. เหตุผลอะไรที่ทำให้นักเรียนเลือกลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
6. นักเรียนคิดว่าความสนุกสนานในการเรียน มีความจำเป็นและสำคัญอย่างไรต่อการเรียนวิชา
 บาสเกตบอล ช่วยอธิบายเพิ่มเติมโดยละเอียด
7. การเรียนวิชาบาสเกตบอลที่มีความสนุกสนาน มีลักษณะกิจกรรมหรือบรรยากาศในการเรียนเป็น
 อย่างไร
8. ความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล เกิดขึ้นได้เพราะอะไร และเกิดขึ้นช่วงใดบ้าง (ตอบได้
 มากกว่า 1 ข้อ พร้อมอธิบายเหตุการณ์หรือเหตุผลโดยละเอียด)
9. แล้วนักเรียนคิดว่า ความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอลที่ลดน้อยลงหรือรู้สึกไม่สนุกกับ
 การเรียน มีสาเหตุเกิดจากอะไร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
10. ต้องทำอย่างไรบ้าง จึงจะช่วยให้การเรียนวิชาบาสเกตบอลมีความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้น
11. ช่วยประเมินความสามารถโดยรวมของตนเอง ในการเรียนวิชาบาสเกตบอล (ระบุเป็นคะแนน 1-5)
 (1 ไม่เก่ง 2 พอเล่นได้ 3 ปานกลาง 4 เก่ง 5 เก่งมาก)
12. หากมีข้อเสนอแนะอื่น ๆ ให้อธิบายเพิ่มเติม

ภาคผนวก ค
แบบบันทึกการสังเกต (Observation Form)

ภาคผนวก ง
เอกสารชี้แจงสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย
(Participant Information Sheet)

เอกสารชี้แจงสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย
(Participant Information Sheet)

รหัสโครงการวิจัย: HU 090/2561

ชื่อโครงการวิจัย: ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
เรียน ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า นายระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี ตำแหน่งอาจารย์ สังกัดสำนักงานจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โครงการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยก่อนที่ท่านจะตัดสินใจตอบตกลงเข้าร่วมในการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าขอเรียนให้ท่านทราบรายละเอียดของโครงการดังนี้

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล โดยเป็นกรณีศึกษาในชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อที่จะนำผลการวิจัยนี้ไปใช้สำหรับพัฒนาการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาหรือการสอนกีฬาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไปในอนาคต

หากท่านตกลงสมัครใจเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าจะขออนุญาตเข้าสังเกตการณ์เรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลที่ท่านลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 และจะขอความร่วมมือจากท่านในการนัดวันและเวลาที่ท่านสะดวกในช่วงประมาณเดือนสุดท้ายของการเรียน เพื่อให้ข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และเขียนหรือพูดบรรยายเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความสนุกในการเรียนวิชาบาสเกตบอล

ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ ส่วนการนำเสนอผลการวิจัยจะใช้ในลักษณะที่เป็นนามสมมติ แทนการระบุชื่อบุคคลหรือสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่าง

การเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เป็นไปด้วยความสมัครใจและไม่มีค่าตอบแทน และไม่ว่าท่านจะปฏิเสธหรือสมัครใจยินยอมที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัย ก็จะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวท่าน อีกทั้งท่านยังสามารถถอนตัวจากการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ได้ทุกเมื่อถึงแม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม โดยที่จะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวท่านเช่นกัน

หากท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามในประการใดเกี่ยวกับโครงการวิจัยนี้ สามารถติดต่อข้าพเจ้าได้ที่ สำนักงานจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หรือที่เบอร์โทรศัพท์ 0841489172 หรือที่ E-mail: rapeepat@buu.ac.th ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ หากท่านพบว่าข้าพเจ้าในฐานะผู้วิจัย ไม่ปฏิบัติตามที่ได้ชี้แจงไว้ในเอกสารชี้แจงฉบับนี้ ท่านสามารถแจ้งเรื่องไปยังคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยบูรพา กองบริหารการวิจัย และนวัตกรรม หมายเลขโทรศัพท์ 038102561-62

หากท่านพิจารณารายละเอียดและยินดีสมัครใจที่จะเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในโครงการวิจัยนี้ ขอให้ท่านลงลายมือชื่อในใบยินยอมที่ได้แนบมาพร้อมกับเอกสารฉบับนี้

ขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือมา ณ ที่นี้

ภาคผนวก จ
เอกสารชี้แจงสำหรับผู้ปกครองของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย
(Participant Information Sheet)

เอกสารชี้แจงสำหรับผู้ปกครองของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

(Participant Information Sheet)

รหัสโครงการวิจัย: HU 090/2561

ชื่อโครงการวิจัย: ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
เรียน ผู้ปกครองของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า นายระพีพัฒน์ เคื่อนเพ็ญศรี ตำแหน่งอาจารย์ สังกัดสำนักงานจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ขอเรียนเชิญนักเรียนในการปกครองของท่าน เข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง โครงการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยก่อนที่จะตัดสินใจตอบตกลงให้นักเรียนในการปกครองของท่าน เข้าร่วมในการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าขอเรียนให้ท่านทราบรายละเอียดของโครงการวิจัยดังนี้

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล โดยเป็นกรณีศึกษาในชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อที่จะนำผลการวิจัยนี้ไปใช้สำหรับพัฒนาการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาหรือการสันทนาการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไปในอนาคต

หากท่านตกลงสมัครใจอนุญาตให้นักเรียนในการปกครองของท่านเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าจะขออนุญาตเข้าสังเกตการณ์เรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลที่ท่านลงทะเบียนเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 และจะขอความร่วมมือจากนักเรียนในการปกครองของท่าน นัดวันและเวลาที่สะดวกในช่วงประมาณเดือนสุดท้ายของการเรียน เพื่อให้ข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และเขียนหรือพูดบรรยายเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล

ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ ส่วนการนำเสนอผลการวิจัยจะใช้ในลักษณะที่เป็นนามสมมติ แทนการระบุชื่อบุคคลหรือสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มตัวอย่าง

การเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้จะเต็มไปด้วยความสมัครใจและไม่มีค่าตอบแทน และไม่ว่าท่านหรือนักเรียนในการปกครองของท่านจะปฏิเสธหรือสมัครใจยินยอมที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัย ก็จะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวท่านและนักเรียนในการปกครองของท่าน อีกทั้งนักเรียนในการปกครองของท่านยังสามารถถอนตัวจากการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ได้ทุกเมื่อถึงแม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม โดยที่ไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อตัวนักเรียนในการปกครองของท่านเช่นกัน

หากท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามในประการใดเกี่ยวกับโครงการวิจัยนี้ สามารถติดต่อข้าพเจ้าได้ที่สำนักงานจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หรือที่เบอร์ 0841489172 หรือที่ E-mail: rapeepat@buu.ac.th ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ หากท่านหรือนักเรียนในการปกครองของท่านพบว่าข้าพเจ้าในฐานะผู้วิจัย ไม่ปฏิบัติตามที่ได้ชี้แจงไว้ในเอกสารชี้แจงฉบับนี้ ท่านหรือนักเรียนในการปกครองของท่าน สามารถแจ้งเรื่องไปยังคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยบูรพา กองบริหารการวิจัย และนวัตกรรม หมายเลขโทรศัพท์ 038102561-62

หากท่านพิจารณารายละเอียดและอนุญาตให้นักเรียนในการปกครองของท่านเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในโครงการวิจัยนี้ ขอให้ท่านลงลายมือชื่อในใบยินยอมของผู้ปกครองที่ได้แนบมาพร้อมกับเอกสารฉบับนี้

ขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือมา ณ ที่นี้

ภาคผนวก ฉ

เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วม โครงการวิจัย (Consent Form)

(สำหรับผู้ที่อายุตั้งแต่ 12 ปี แต่ไม่ถึง 18 ปี)



เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (Consent Form)

(สำหรับผู้ที่อายุตั้งแต่ ๑๒ ปี แต่ไม่ถึง ๑๘ ปี)

รหัส โครงการวิจัย : HU 090/2561

(สำนักงานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เป็นผู้ออกรหัส
โครงการวิจัย) โครงการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาเบสเทบอล:
กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ให้คำยินยอม วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ก่อนที่จะลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย วิธีการวิจัย และรายละเอียดต่างๆ ตามที่ระบุในเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ไว้แก่ข้าพเจ้า และข้าพเจ้าเข้าใจคำอธิบายดังกล่าวครบถ้วนเป็นอย่างดีแล้ว และผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ข้าพเจ้าสงสัยเกี่ยวกับการวิจัยนี้ด้วยความเต็มใจ และไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนข้าพเจ้าพอใจ

ข้าพเจ้าเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ด้วยความสมัครใจ และมีสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้

เมื่อใดก็ได้ การบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยนั้นไม่มีผลกระทบต่อการเรียนการสอนหรือผลการเรียน ที่ข้าพเจ้าจะพึงได้รับต่อไป

ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปแบบที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้วมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม ผู้ยินยอม
(.....)

ข้าพเจ้า..... บิดามารดาหรือผู้ปกครอง
ยินยอมให้..... เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้

กรณีที่ข้าพเจ้าไม่สามารถอ่านหรือเขียนหนังสือได้ ผู้วิจัยได้อ่านข้อความในเอกสารแสดง
ความยินยอมให้แก่ข้าพเจ้าฟังจนเข้าใจดีแล้ว ข้าพเจ้าจึงลงนามหรือประทับลายนิ้วหัวแม่มือของ
ข้าพเจ้าในเอกสารแสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม

(.....)

บิดามารดาหรือผู้ปกครอง

ลงนาม

พยาน

(.....)

หมายเหตุ กรณีที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองให้ความยินยอมด้วยการประทับลายนิ้วหัวแม่มือ ขอให้มิพยาน
ลงลายมือชื่อรับรองด้วย

ภาคผนวก ช

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย



บันทึก

ส่วนงาน สำนักงานจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๒๐๐๕

ที่

วันที่ ๔ มกราคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขออนุญาตเข้าเก็บข้อมูลวิจัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. สำเนาโครงการวิจัย ๒. สำเนานั่งสื่อบรรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ๓. สำเนาเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วม โครงการวิจัย และ ๔. สำเนาตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ”

กระผม นายระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา สังกัด สำนักงานจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำโครงการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” ทั้งนี้ กระผมมีความประสงค์ขออนุญาตท่านผู้อำนวยการและอาจารย์ประจำวิชา บาสเกตบอล (อาจารย์เอกยศ มานะสม) เพื่อเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล ในภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๑ โดยการเก็บข้อมูลจะใช้ระเบียบวิธี เชิงคุณภาพ ประกอบด้วยการสังเกต สัมภาษณ์ และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ ภายใต้เงื่อนไขหลัก จริยธรรมวิจัยในการปกป้องคุ้มครองสิทธิของกลุ่มตัวอย่างทุกประการ และหากท่านมีข้อสงสัย ประการใด สามารถติดต่อกระผม นายระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ที่หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๔- ๑๔๘๕๑๗๒ หรือที่ E-Mail: rapeepat@buu.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ

(นายระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี)

หัวหน้าโครงการวิจัย

ภาคผนวก ซ
เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา
(แนบฉบับสำเนา)