



มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอล
ด้วยเกมพลศึกษา

High School Students Perspective about on Learning
Basketball Course through Physical Education Game.

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี

กฤษฎา สุร่าไพ

ประทีป ปุณวัฒนา

เกษมสันต์ พานิชเจริญ

ปนัดดา จูเกอส์

เอกยศ มานะสม

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์
งบประมาณเงินอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา
ประจำปีงบประมาณ 2567

มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอล
ด้วยเกมพลศึกษา

ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี

กฤษฎา สุร่าไพ

ประทีป ปุณวัฒนา

เกษมสันต์ พานิชเจริญ

ปนัดดา จูภោล์

เอกยศ มานะสม

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์
งบประมาณเงินอุดหนุนการวิจัยจากเงินรายได้ส่วนงาน มหาวิทยาลัยบูรพา
ประจำปีงบประมาณ 2567

High School Students Perspective about on Learning
Basketball Course through Physical Education Game.

Raphiphat Dueanphensi

Kritsada Surumpai

Prateep Poonwatana

Kasemsan Panitcharoen

Panatda Jupao

Aekkayos Manasom

PHYSICAL EDUCATION PROGRAM,
FACULTY OF EDUCATION, BURAPHA UNIVERSITY

2024

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, กฤษดา สุร่าไพ, ประทีป ปุณวัฒนา, เกษมสันต์ พานิชเจริญ, ปณิตดา จูเกอส์ และเอกยศ มานะสม. (2567). มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชา บาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา.

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียน ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียน และความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชา บาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตพื้นที่จังหวัดชลบุรี จำนวน 35 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการ สัมภาษณ์แบบมีส่วนร่วมปานกลาง การเขียนแผนที่ความคิด การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และการ สัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยวิธีสามเส้า ผลการศึกษาแบ่งได้ 3 หัวข้อ โดยหัวข้อแรกได้แก่ ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประกอบด้วย ประสบการณ์ที่ดี คือ (1) ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น (2) ทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น (3) สนุกสนานกับการ เรียนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมมากขึ้น ขณะที่ประสบการณ์ที่ไม่ดี คือ ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน ส่วนหัวข้อที่ 2 คือปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประกอบด้วย ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน ได้แก่ (1) เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอย ช่วยเหลือ (2) เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น (3) เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ ร้อนจากแสงแดด (4) อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับนักเรียน ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อ การเรียน ประกอบด้วย (1) อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ (2) ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกม พลศึกษา (3) มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา (4) ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้ สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น และหัวข้อที่ 3 คือ ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการ เรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประกอบด้วย (1) ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจ นักกีฬา (2) เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายขึ้น

คำสำคัญ: วิชาบาสเกตบอล, เกมพลศึกษา, นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

Raphiphat Dueanphensi, Kritsada Surumpai, Prateep Poonwatana, Kasemsan Panitcharoen, Panatda Jupao, and Aekkyos Manasom. (2024). High School Students Perspective about on Learning Basketball Course through Physical Education Game.

Abstract

This qualitative research aimed to study the learning experiences, related factors affecting learning, and the needs of high school students on learning basketball through physical education games. The key informants were 35 high school students from a secondary school in Chonburi province. Data were collected through moderate participant observation, mind mapping, critical incident technique, and semi-structured interviews. The data were analyzed inductively using the constant comparison method, and the credibility of the data was verified through triangulation. The results are divided into three main topics. The first topic, experiences of high school students' perspective in learning basketball through physical education games, includes positive experiences: (1) improved relationships among classmates, (2) enhanced basketball skills of learners, and (3) increased enjoyment and participation in learning activities. The negative experience was injuries sustained during lessons. The second topic, related factors affecting the learning of basketball through physical education games from the high school students' perspective, comprises supportive factors: (1) supportive and helpful classmates, (2) physical education games making learning more enjoyable and interesting, (3) indoor learning environment protecting from sun exposure, and (4) fun and friendly teaching approach. Obstacles to learning include: (1) wet equipment or court, (2) poor fundamental skills affecting game participation, (3) rough play and lack of sportsmanship, and (4) overcrowding in the court due to shared facilities with other classes. The third topic, the needs of high school students' perspective in learning basketball through physical education games, consists of: (1) reduce aggressive play and promote sportsmanship, and (2) greater variety of physical education games.

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยและคณะผู้วิจัย ขอกราบขอบพระคุณ ครูอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ทางด้านวิชาชีพพลศึกษา และสาขาวิชาด้านวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา ให้แก่ผู้วิจัยและคณะ อาทิ ศาสตราจารย์ ดร.สาตี สุภาภรณ์, รองศาสตราจารย์ ดร.ประทุม ม่วงมี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชิดชัย ชาญสมุทร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันติพงษ์ ปลั่งสุวรรณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์เอนก สุตรมงคล รวมถึงครูบาอาจารย์ท่านอื่น ๆ ที่ได้เอื้อนาม ณ ที่นี้

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัยตามประกาศคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ 0019/2567 เรื่อง ผลการพิจารณาการจัดสรรงบประมาณอุดหนุนทุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปี 2567 ซึ่งมีส่วนสำคัญและเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยให้งานวิจัยชิ้นนี้สามารถดำเนินงานจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอบกพร่องหรือขอผิดพลาดประการใดในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยกราบขอภัยและขออนุมัติไว้เพื่อใช้ในปรับปรุงแก้ไขผลงานวิชาการชิ้นต่อไปในอนาคต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี และคณะ

พฤศจิกายน 2567

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
คำถามในการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	4
การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	5
สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา.....	5
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
การจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	6
การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาด้วยกีฬาบาสเกตบอล.....	13
เกมพลศึกษา.....	17
ประสบการณ์ในการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	21
ประสบการณ์ที่ดีจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	22
ประสบการณ์ที่ไม่ดีจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	23
ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนพลศึกษาและกีฬา.....	23
ปัจจัยเกี่ยวข้องที่สนับสนุนการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา.....	23
ปัจจัยเกี่ยวข้องที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา.....	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
งานวิจัยในประเทศ.....	28
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	37
ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	37
การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	38
ทีมวิจัย.....	38
สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา.....	39
เครื่องมือการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	42
การเก็บรักษาและการทำลายข้อมูล.....	44
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล.....	45
4 สรุปผลการวิจัย.....	46
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	46
คำถามในการวิจัย.....	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	46
สรุปผลการวิจัย.....	46
ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา.....	48
ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นวิชาบาสเกตบอลด้วยเกม พลศึกษา.....	49
ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเล่นวิชา บาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา.....	53
ข้อมูลที่ได้จากงานวิจัย.....	54

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	55
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	55
คำถามในการวิจัย.....	55
ระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	55
สรุปผลการวิจัย.....	55
อภิปรายผลการวิจัย.....	56
ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา.....	56
ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกม พลศึกษา.....	58
ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชา บาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา.....	60
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	61
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	62
กิตติกรรมประกาศ.....	62
เอกสารอ้างอิง	63
ภาคผนวก	68
ภาคผนวก ก แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ	69
ภาคผนวก ข แบบสัมภาษณ์.....	72
ภาคผนวก ค แบบแบบเขียนแผนที่ความคิด.....	74
ภาคผนวก ง โครงสร้างเนื้อหาการเรียนวิชาบาสเกตบอล.....	78
ภาคผนวก จ เอกสารรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ฯ.....	80
ภาคผนวก ฉ เอกสารชี้แจงสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....	83
ภาคผนวก ช เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....	86

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก ช หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือวิจัยและแบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือวิจัย.....	89
ภาคผนวก ฉ ผลการตรวจคุณภาพและความเที่ยงตรงเครื่องมือวิจัย.....	100
ภาคผนวก ชู บันทึกข้อความขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยใช้ชั้นเรียน เป็นสนามศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย.....	114
ภาคผนวก ฎ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา.....	116
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	189

สารบัญ (ต่อ)

บัญชีตาราง	หน้า
ตาราง	
1	สรุปผลการวิจัย..... 47
2	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 1 เรื่อง“RRE และทดสอบสมรรถภาพทางกายก่อนเรียน” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 102
3	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 2 เรื่อง“ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 103
4	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 3 เรื่อง“ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 104
5	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 4 เรื่อง“ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็วและแบบช้า” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 105
6	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 5 เรื่อง“ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลในทิศทางต่าง ๆ” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 106
7	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 6 เรื่อง“การทำคะแนนด้วยวิธีต่าง ๆ” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 107
8	ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 7 เรื่อง“กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 1:1” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ..... 108

สารบัญ (ต่อ)

บัญชีตาราง	หน้า
ตาราง	
9 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 8 เรื่อง“กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 2:2” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	109
10 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 9 เรื่อง“กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 3:3” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	110
11 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 10 เรื่อง“กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 5:5” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	111
12 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 11 เรื่อง“การแข่งขันภายในชั้นเรียน” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	112
13 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้แผนจัดการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอล แผนที่ 12 เรื่อง“การทดสอบสมรรถภาพทางกายหลังเรียน” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	113
14 โครงสร้างการเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Block Plan)	118
15 การวัดผลและประเมินผล.....	119

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาพลศึกษา เป็นรายวิชาที่มีความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้สำคัญ 3 ประการคือ การเรียนรู้ด้านทักษะทางการเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบด้วยทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและทักษะกีฬา ประเภทต่าง ๆ การเรียนรู้ด้านความรู้ ประกอบด้วยวิธีการดูแลสมรรถภาพและสุขภาพ เกมนันทกีฬา กฎ กติกา กลวิธีในการเล่นเกมหรือกีฬาชนิดต่าง ๆ และการเรียนรู้ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล ประกอบด้วย ความมุ่งมั่น ตั้งใจ ความรับผิดชอบ การเคารพและให้เกียรติ ตนเองและผู้อื่น รวมถึงความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งในฐานะผู้ชม และผู้เล่นการแข่งขัน ซึ่งจากตั้งที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า วิชาพลศึกษาที่มีความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในลักษณะองค์รวม คือ เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายได้นั้น จำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้อง เลือกลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย เช่น กีฬาไทย กีฬาสากล กิจกรรมทางกาย การออกกำลังกาย หรือนันทนาการ รวมถึงเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและชั้นเรียน เช่น สอนแบบตรง (Direct Teaching) สอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) หรือสอนแบบแทคติกอล (Tactical Game Approach) เป็นต้น ทั้งนี้ จะพบได้ว่าครูพลศึกษาส่วนใหญ่นิยมใช้คือวิธีการสอน 5 ชั้นในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย ชั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ชั้นอธิบายสาธิตโดยครู ชั้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ชี้นำไปใช้ และชั้นสรุปหรือประเมินผล อีกทั้งยังพบว่า ครูพลศึกษาแต่ละคนมี รายละเอียดในวิธีการสอน 5 ชั้นที่ไม่เหมือนกัน เช่น เน้นการฝึกปฏิบัติ หรือใช้เวลามากกับการอธิบายสาธิต เป็นต้น ซึ่งหากครูพลศึกษาเลือกวิธีการสอนหรือมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนการสอนที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ สอดคล้องกับบริบทหรือความต้องการของผู้เรียน อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ เจตคติ หรือความสนุกในการเรียนของผู้เรียนได้ (มหาลาก ป้อมสุข, สาลี สุภาภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. 2559)

จากงานศึกษาวิจัยของผู้วิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกในการเรียนวิชาบาสเกตบอล พบว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและสนุกไปกับการเรียนที่มีกิจกรรมที่หลากหลายและแปลกใหม่ มีเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี มีครูผู้สอนที่เป็นกันเองและสอนดี และได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม ขณะเดียวกันผู้เรียนจะเรียนรู้ได้น้อยและไม่สนุกกับการเรียนเมื่อมีส่วนร่วมกิจกรรมน้อย (ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562) นอกจากนี้ยังผู้วิจัยยังทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาวินด์เซิร์ฟ โดยพบว่าการมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน (เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี. 2565) ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัยประกอบกับงานวิจัยของนักวิชาการท่านอื่น ๆ อีกทั้งตามหลักการทฤษฎีทางพลศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ทำการสังเคราะห์องค์ความรู้ และนำเสนอแนวคิดรวมถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเชิงรุกในโครงการบริการวิชาการและ

โครงการสัมมนาวิชาการทางพลศึกษา (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2564, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และมหาลาภ บ่อมสุข. 2566) โดยผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ชั้นนำไปใช้ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ชั้น ด้วยการใช้อุปกรณ์พลศึกษา

การใช้อุปกรณ์พลศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ในชั้นนำไปใช้ (ขั้นที่ 4) ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ชั้น นอกจากเป็นเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายสำคัญของวิชาพลศึกษาคือ เรียนรู้ด้านความรู้ (Cognitive Domain) คือการปฏิบัติตามกติกาของการเล่นเกมพลศึกษา เรียนรู้ด้านทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย (Psychomotor Domain) คือการเคลื่อนไหวร่างกายหรือปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ที่เรียนผ่านการเล่นเกมพลศึกษา และเรียนรู้ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล (Affective Domain) คือ การแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพในตนเองและผู้อื่น การมุ่งมั่นตั้งใจในการเล่น และเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมพลศึกษา เกมพลศึกษายังเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและมีความสุขไปกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาให้ประสบความสำเร็จ

หลักการแนวคิดของการใช้อุปกรณ์พลศึกษามีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การแข่งขัน (Competition) เป้าหมาย (Goal) และกติกา (Rule) เป็นพื้นฐานสำคัญ (ณัฐภูมิ สิทธิชัย. 2561) โดยเกมพลศึกษาจะมีลักษณะของการจัดการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ในเกม และมีลักษณะพิเศษคือผู้เรียนจะได้สนุกสนานและมีความสุขไปกับการเล่นเกมพลศึกษาซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวคิดของเกมพลศึกษานี้ ไปใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ชั้นนำไปใช้ (ขั้นที่ 4) ผ่านเกมการเล่นอย่างน้อย 2-3 เกมที่ต้องใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่เรียน ควบคู่ไปกับการได้เรียนรู้กฎกติกาด้วยการปฏิบัติ ได้เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา และสนุกสนานไปกับการเรียน

การใช้อุปกรณ์พลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนพลศึกษา 5 ชั้น จะเริ่มต้นด้วยขั้นที่ 1 คือขั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียน (8-10 นาที) ด้วยเกมอบอุ่นร่างกายและยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Game Warm Activity) ต่อด้วยขั้นที่ 2 อธิบายสาธิตทักษะ (1-2 นาที) โดยใช้นำเสนอขั้นตอนปฏิบัติทักษะด้วยวิธีการสอน (Teaching Cues) ในขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติทักษะ (10-15 นาที) เป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะที่เรียนผ่านแบบฝึก 1-2 แบบฝึก จากนั้นเป็นขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) ขั้นตอนนี้ครูจะเป็นการออกแบบเกมพลศึกษาอย่างสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับทักษะต่าง ๆ ของกีฬาบาสเกตบอล เช่น ทักษะการเลี้ยงบอล จะมีการออกแบบเกม 2-3 เกม ให้สอดคล้องกับทักษะการเลี้ยงบอล เช่น เกมแบ่งทีมเลี้ยงบอลไป-กลับ เกมเลี้ยงบอลอ้อมหลัก หรือเกมวิ่งเปี้ยวเลี้ยงบอล เป็นต้น และสุดท้ายคือขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (5-8 นาที) โดยจะเป็นการสรุปผลการเรียนรู้ในภาพรวมหรือรายกลุ่มไปหรือประเมินผลการเรียนพร้อมกับการคลายอุ่นร่างกาย (Cool Down)

การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาชั้นนำไปใช้ด้วยเกมพลศึกษา ถือเป็นแนวทางหรือเป็นทางเลือกที่สอดคล้องเหมาะสมกับเป้าหมายการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ผู้วิจัยในฐานะเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่หลักในการผลิตบัณฑิตสาขาวิชาพลศึกษาและศึกษาวิชาวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาชีพพลศึกษา อีกทั้งยังมีภารกิจตามแผนยุทธศาสตร์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564-2567 แพลตฟอร์ม 2 การเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน

อุตสาหกรรมเป้าหมายและเป็นที่ยิ่งในการพัฒนาพื้นที่ภาคตะวันออกอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำองค์ความรู้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยของผู้วิจัยและงานวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา ไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลที่สูงขึ้น จึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยศึกษาเชิงลึกไปที่ประสบการณ์ในการเรียน ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียน และความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา เพื่อที่ผลการวิจัยที่ได้จะเป็นแนวทางของการในการนำเกมพลศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาด้วยกีฬา กิจกรรมทางกาย หรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนในทุกระดับและในสถานศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

คำถามการวิจัย

1. ประสบการณ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้าง ที่ส่งผลดีหรือช่วยสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
3. ปัจจัยที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
4. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความต้องการอะไรบ้าง จากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

การใช้เกมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา นอกจากจะมีจุดเด่นในเรื่องของความสนุกสนาน ยังมีส่วนช่วยในการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะ ด้านความรู้ และด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล เพราะด้วย ธรรมชาติของเกมในวิชาพลศึกษา จะมีสถานการณ์ที่ผู้เล่นได้ใช้ทักษะต่าง ๆ ที่เรียน ร่วมกับการเรียนรู้การปฏิบัติตามกฎและกติกาของการเล่น รวมถึงได้แสดงคุณลักษณะส่วนบุคคลที่สำคัญ เช่น การมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพในผลแพ้ชนะ หรือความมุ่งมั่นตั้งใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้น ผลของการศึกษานี้

จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับครูพลศึกษา ในการนำไปประยุกต์ใช้ออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาตามบริบทความแตกต่างของแต่ละระดับชั้นต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 1 ห้องเรียน รวม 35 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตพื้นที่จังหวัดชลบุรี ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selected) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้า คือ

- 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล (พ32101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567
- 2) เป็นผู้สมัครใจร่วมกับผู้ปกครองในการยินยอมเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยโดยการลงลายมือชื่อในยินยอม (Consent Form) ภายใต้เงื่อนไขว่า จะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญไม่ว่าจะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้ก็ตาม และสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ตลอดเวลา แม้ว่าจะงานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม
- 3) เป็นนักเรียนที่เข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา (รวม 16-18 สัปดาห์)

เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญออก คือ

- 1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา
- 2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความประสงค์ขอถอนตัวหรือไม่สะดวกต่อการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในทุกกรณี โดยสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ตลอดเวลา แม้ว่าจะงานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และจะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับนิสิตที่ถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย

การประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยและรับสมัครผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

โครงการวิจัยนี้ใช้วิธีประชาสัมพันธ์ประกอบด้วย 1. หลังจากได้รับอนุญาตจากสถานศึกษาและอาจารย์ประจำวิชา ทีมวิจัยจะเข้าชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลเพื่อประชาสัมพันธ์และแจกเอกสารแนะนำพร้อมช่องทางลงทะเบียนแสดงความสนใจผ่านช่องทางออนไลน์ (Google Form) ให้กับนักเรียนที่มีคุณสมบัติ เพื่อเชิญชวนเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย 2. ให้นักเรียนที่สนใจเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ลงทะเบียนผ่านช่องทางออนไลน์ (Google Form) 3. นัดหมายนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในช่วงเวลาที่นักเรียนสะดวก เพื่อให้ทีมวิจัยเข้าชี้แจงรายละเอียดสำคัญต่างๆ และแจกเอกสารยินยอม (Consent Form) ให้แก่นักเรียนนำกลับไปอ่านและพิจารณาด้วยตนเองร่วมกับผู้ปกครอง ณ ที่พักส่วนตัว และ 4. นัดหมายนำไปยินยอมกลับมาส่งให้กับทีมผู้ช่วยวิจัยในภายหลัง

การปกป้องสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ งานวิจัยนี้ปกป้องสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญโดยการใช้นามสมมติแทนชื่อจริงในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของการวิจัย และไม่เปิดเผยชื่อสถานศึกษา รวมถึงจะมีการขออนุญาตผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกครั้งหากต้องมีการบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ หรือการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ แต่จะไม่มี การบันทึกภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวใดๆ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงใช้นามสมมติแทนชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของการวิจัย คือ MB1 –MB20 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศชาย และ WB1-WB15 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศหญิง

การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

การวิจัยเรื่องนี้ ผ่านการพิจารณาและรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขที่รับรองโครงการวิจัย HU036/2567 ที่ IRB2-048/2567 รับรองวันที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2567

สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา

สนามศึกษาในการวิจัยนี้ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล (พ32101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งเป็นรายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 0.5 หน่วยกิต เรียนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ทุกวันอังคารเวลา 11.30-12.30 น. ช่วงระหว่างเดือนพฤษภาคมถึงเดือนสิงหาคม 2567 โดยใช้อาคารพลศึกษาในร่ม (บาสเกตบอลขนาดมาตรฐาน) ของสถานศึกษาเป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนและเก็บข้อมูลการวิจัย

กิจกรรมการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอล (พ32101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 มุ่งเน้นการใช้เกมพลศึกษาเป็นสื่อสำคัญในการจัดการเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (สัปดาห์ที่ 1-11) ประกอบด้วย ทักษะการเคลื่อนที่ในกีฬาบาสเกตบอล ทักษะการรับส่งบอล ทักษะการเลี้ยงบอล ทักษะการทำแต้ม กลยุทธ์ความเข้าใจในเกมการเล่นแบบ 1x1, 2x2 และ 3x3 และกลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับแบบทีม 5 คน

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษานี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผลสรุปที่ได้จากการศึกษานี้ อาจมีบริบทที่แตกต่างไปจากการเรียนการสอนบาสเกตบอลในโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาอื่นๆ ดังนั้น การนำผลการศึกษานี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการสอนพลศึกษานั้น ควรพิจารณาปัจจัยและขอบเขตของงานวิจัยนี้ ให้สอดคล้องและเหมาะสมกับชั้นเรียนที่จะนำไปประยุกต์ใช้

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมพลศึกษา หมายถึง เกมที่ใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมและกีฬา เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติและความมุ่งมั่น โดยแต่ละเกมมีคุณลักษณะสำคัญ คือเน้นการเคลื่อนไหวร่างกายตามจุดมุ่งหมายภายใต้กฎกติกาของเกม

2. การเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา หมายถึง การจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล โดยใช้เกมพลศึกษาเป็นสื่อในการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 หน่วย ได้แก่ หน่วยทักษะกีฬาบาสเกตบอล หน่วยกลยุทธ์ในการเล่นเกมรุกและเกมรับ และหน่วยของการแข่งขันภายในชั้นเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ จะใช้เกมพลศึกษา ซึ่งมีลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายตามทักษะเป้าหมายร่วมกับการปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมและความมีน้ำใจนักกีฬาในการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ครอบคลุมทั้งทางด้านทักษะ ความรู้ และคุณลักษณะ

3. ประสบการณ์ในการเรียน หมายถึง มุมมอง ความคิด ความรู้สึก หรือการรับรู้ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้เกี่ยวกับประสบการณ์ที่ดีและไม่ดี หลังการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

4. ปัจจัยเกี่ยวข้อง หมายถึง ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีส่วนสนับสนุนหรือส่งผลดีต่อการเรียนรู้ และปัจจัยที่เป็นอุปสรรคหรือปัญหาต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ตามความคิดเห็น การรับรู้ หรือมุมมองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้

5. ความต้องการ หมายถึง มุมมองหรือความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้เกี่ยวกับความต้องการอยากให้มีและไม่อยากให้มี หลังจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

6. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนชายและนักเรียนหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี (ปกปิดรายชื่อสถานศึกษาตามมาตรฐานจริยธรรมวิจัยในมนุษย์) ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล (พ32101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 และเป็นนักเรียนที่ยินยอมเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญของสนามศึกษาของงานวิจัยนี้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียน ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียน และความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนวรรณกรรม และค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีประเด็นสำคัญและรายละเอียดดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา
2. การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาด้วยกีฬาบาสเกตบอล
3. เกมพลศึกษา
4. ประสบการณ์ในการเรียนพลศึกษาและกีฬา
 - 4.1 ประสบการณ์ที่ดีจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา
 - 4.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดีจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา
5. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนพลศึกษาและกีฬา
 - 5.1 ปัจจัยเกี่ยวข้องที่สนับสนุนการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา
 - 5.2 ปัจจัยเกี่ยวข้องที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีการกำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา มีกรอบเนื้อหาและขอบข่ายองค์ความรู้ประกอบไปด้วย 5 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค และสาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต โดยทั้ง 5 สาระนั้น อยู่ในขอบข่ายและบทบาทหน้าที่ของรายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนี้ พันธกิจหลักของรายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับ สุขภาพควบคู่กันไป ขณะที่รายวิชาพลศึกษา พันธกิจหลักจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การ ออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาองค์รวมของผู้เรียนทั้งในด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

1.1 เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

การจัดการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษาในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 นั้น องค์ประกอบเป้าหมายสำคัญ คือเมื่อผู้เรียนจบการศึกษาในแต่ละ ระดับชั้น จะมีการกำหนดคุณภาพของผู้เรียนไว้ประกอบด้วย

เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- มีสุขนิสัยที่ดีในเรื่องการกิน การพักผ่อนนอนหลับ การรักษาความสะอาดอวัยวะทุกส่วนของ ร่างกาย การเล่น และการออกกำลังกาย

- ควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้ตามพัฒนาการในแต่ละช่วงอายุ มีทักษะการเคลื่อนไหวขั้น พื้นฐาน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางกาย กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ และเล่นได้ อย่างสนุกสนานและปลอดภัย

- ปฏิบัติตนตามกฎ ระเบียบข้อตกลง คำแนะนำ และขั้นตอนต่างๆ และให้ความร่วมมือกับผู้อื่นด้วย ความเต็มใจจนงานประสบความสำเร็จ

- ปฏิบัติตามสิทธิของตนเองและเคารพสิทธิของผู้อื่นในการเล่นเป็นกลุ่ม

เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- มีทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และการควบคุมตนเองในการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

- รู้หลักการเคลื่อนไหวและสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย เกม การละเล่นพื้นเมือง กีฬาไทย กีฬาสากลได้อย่างปลอดภัยและสนุกสนาน มีน้ำใจนักกีฬา โดยปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ และหน้าที่ของตนเองจนงานสำเร็จลุล่วง

- วางแผนเลือกปฏิบัติกิจกรรมทางกาย กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพได้ตามความเหมาะสมและความต้องการเป็นประจำ

เมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

- เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนาน และปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ

- แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรค การดำรงสุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

- ปฏิบัติตามกฎกติกา หน้าที่รับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบด้วยความมุ่งมั่นและมีน้ำใจนักกีฬา จนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชมและสนุกสนาน

เมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

- ออกกำลังกาย เล่นกีฬา เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างถูกต้องสม่ำเสมอด้วยความชื่นชมและสนุกสนาน

- แสดงความรับผิดชอบต่อให้ความร่วมมือและปฏิบัติตามกฎ กติกา สิทธิ หลักความปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และเล่นกีฬาจนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายของตนเองและทีม

- แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดู การเล่น การแข่งขัน ด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา และนำไปปฏิบัติในทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี

สำหรับรายวิชาพลศึกษานั้น มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์โดยตรงกับสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา มาตรฐาน พ 3.2 ระวังการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา และสาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ทั้งนี้ ในจำนวน 2 สาระ และ 3

มาตรฐานดังที่กล่าวมา จะมีรายละเอียดของตัวชี้วัดในแต่ละระดับชั้นปีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพลศึกษา โดยสามารถวิเคราะห์เป้าหมายในภาพรวมในแต่ละมาตรฐาน ได้ดังนี้

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

พ 3.1 เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา มาตรฐาน

เป็นตัวชี้วัดชั้นปีระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว ร่างกายตั้งแต่ระดับขั้นพื้นฐานไปจนถึงการเคลื่อนไหวระดับการเล่นกีฬาและการออกกำลังกาย โดยในระดับ ประถมศึกษานั้น จะเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน (Fundamental Movement Skills) 3 รูปแบบ ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวร่างกายขณะอยู่กับที่ (Non-locomotive Movement Skills) การเคลื่อนไหว ร่างกายขณะเคลื่อนที่ (Locomotive Movement Skills) และการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์ (Manipulative Movement Skills) โดยเป็นการเคลื่อนไหวในระดับพื้นฐานเบื้องต้นจากง่ายไปหายาก มีความสลับซับซ้อนน้อย ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และเพิ่มความยากหรือความสลับซับซ้อนมากขึ้น เมื่อ เรียนในระดับที่สูงขึ้น เช่น การเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่กำหนด การเคลื่อนไหวประกอบเพลง หรือการ เคลื่อนไหวพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬา

นอกจากนี้ ตัวชี้วัดชั้นปีในสาระและมาตรฐานนี้ ยังมีเป้าหมายสำคัญที่ให้ผู้เรียนได้เข้าไปมีส่วนร่วม ในกิจกรรมทางกายประเภทต่างๆ เช่นการเล่นเกมเบ็ดเตล็ด การเล่นกีฬา หรือกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งหมายถึง กิจกรรมทั้งในระดับโรงเรียนและภายนอกโรงเรียน ในแบบส่วนบุคคลหรือร่วมกิจกรรมกับผู้อื่น

พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการเล่นกีฬา

ในมาตรฐานการเรียนรู้ มีการกำหนดตัวชี้วัดชั้นปีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะ ส่วนบุคคลของผู้เรียนในเชิงพลศึกษาและกีฬา โดยมีผลการเรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งระบุไว้ในตัวชี้วัดอย่างชัดเจน ประกอบไปด้วย การปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นและกีฬา การแสดงออกถึงการมีน้ำใจนักกีฬา การ เคารพให้เกียรติและมีมารยาททั้งในฐานะผู้ชมและผู้เล่น โดยเป็นผลการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนใช้กิจกรรม ทางพลศึกษา รูปแบบของเกม กิจกรรมทางกาย หรือกีฬา เกิดการเรียนรู้ในขั้นของการปฏิบัติ ด้วยตนเองในชั้น เรียน และสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมชีวิตประจำวัน ด้วยความตระหนักและเห็นคุณค่า

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการ สร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สำหรับในมาตรฐานนี้ เป็นการระบุกำหนดผลการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดชั้นปีที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม สุขภาพ และการป้องกันโรค โดยมีรายละเอียดเนื้อหาเกี่ยวกับ การดูแลตนเองผ่านการบริโภคอาหาร รวมถึง

โรคติดต่อและโรคไม่ติดต่อประเภทต่าง ๆ ที่พบเจอในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับปัจจัยหรือสาเหตุที่ทำให้เกิดโรค รวมถึงแนวทางการป้องกันและรักษาในกรณีที่เกิดโรค ในขณะที่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิชาพลศึกษานั้น จะเป็นตัวชี้วัดข้อสุดท้ายของแต่ละ ชั้นปี ซึ่งเกี่ยวข้องกับการทดสอบสมรรถภาพทางกายและกลไก รวมถึงการออกแบบวิธีการดูแลสมรรถภาพร่างกายและกลไกที่เหมาะสมกับตนเอง และยั้งรวมถึง การปรับปรุงแก้ไขสมรรถภาพทางกายและกลไกด้วยกิจกรรมและวิธีการที่เหมาะสมกับตนเอง

จากเนื้อหาตามสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดชั้นปีในแต่ละระดับการศึกษา สามารถสรุปได้ว่า เป้าหมายในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้น ประกอบไปด้วยผลการเรียนรู้ด้านทักษะ (Psychomotor Domain) คือ ทักษะการเคลื่อนไหวรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเคลื่อนไหวร่างกายแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวร่างกายแบบเคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวร่างกายแบบประกอบอุปกรณ์ การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผสมผสานและแบบพลัด ไปจนถึงเคลื่อนไหวร่างกายที่ใช้ทักษะกลไกและทักษะทางกีฬา ในขณะที่ผลการเรียนรู้ด้านความรู้ (Cognitive Domain) นั้น ประกอบไปด้วยความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกติกาของกิจกรรมเกมหรือกีฬาที่เลือกเล่น รวมไปถึงการเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสมกับการเล่นเกมหรือกีฬา และความรู้ที่ใช้ในการ วางแผนหรือปรับปรุงสมรรถภาพทางกายและกลไก และในด้านสุดท้ายนั้นคือผลการเรียนรู้ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคลหรือคุณธรรมจริยธรรม (Affective Domain) ซึ่งประกอบด้วย การแสดงออกถึงมารยาททั้งในฐานะผู้ดูและผู้เล่น การเคารพสิทธิและให้เกียรติตนเองและผู้อื่น การแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา

1.2 การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา

เมื่อครูผู้สอนเข้าใจเกี่ยวกับเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ในการสอนวิชาพลศึกษาแล้วนั้น โดยเฉพาะเป้าหมายและวัตถุประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ซึ่งถือเป็นมาตรฐานแกนกลางที่ใช้สำหรับจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาของประเทศไทย จึงเป็นหน้าที่ สำคัญของครูพลศึกษาในการที่จะออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการสอนวิชาพลศึกษา รวมไปถึง การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของปัจจัยเกี่ยวข้องด้านต่าง ๆ เช่น ด้านสภาพแวดล้อม ด้านผู้เรียนด้านวัสดุอุปกรณ์และสถานที่ เป็นต้น โดยมีลำดับขั้นตอนสำคัญประกอบด้วย

1.2.1 ขั้นตอนการวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยในขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการนำตัวชี้วัดหรือที่เรียกว่าวัตถุประสงค์ของการสอนวิชาพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มาใช้เป็น กระบวนการหลักในการจัดการเรียนรู้ โดยในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบ โครงสร้างการสอนรายวิชาระยะยาว (Block Plan) กล่าวคือเป็นโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งในระยะรายปี การศึกษาหรือในระยะรายภาคการศึกษา เพื่อให้ทราบโครงสร้างถึงเนื้อหาในการสอน แนวทางหลักที่จะใช้ใน

การจัดกิจกรรม รวมไปถึงกระบวนการวัดประเมินผลและโครงสร้างของคะแนนเก็บตลอดทั้งเทอมหรือทั้งปี การศึกษา ซึ่งในขั้นตอนของการออกแบบและวางแผนนี้ ยังหมายถึงแผนการสอน ระดับรายครั้งหรือราย ชั่วโมง (Lesson Plans) ซึ่งเป็นการออกแบบแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั่วโมง ที่ครูผู้สอนจะต้อง จัดการเรียนการสอนเป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์รายชั่วโมง

1.2.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยทั่วไปแล้ว วิชาพลศึกษามีลักษณะเฉพาะที่เน้นไปที่ การเรียนรู้ด้านทักษะเป็นหลัก กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูพลศึกษาส่วนใหญ่เลือกใช้ มักจะประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน (วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. 2561) ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน (Introductory Phase) 2) ขั้นการสอน (Teaching Skill Phase) 3) ขั้นการฝึกหัด (Practice Phase) 4) ขั้นการนำไปใช้ (Skill Laboratory) และ 5) ขั้นการสรุปและสรุปปฏิบัติ (Closing Phase) โดยการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ขั้นตอนนี้ ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบหรือวิธีการที่แตกต่างกันไปตามบริบทหรือ สถานการณ์ที่แตกต่างกันไปของแต่ละชั้นเรียน เช่น หากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกทักษะ ซึ่งจะใช้เวลา ในขั้นที่ 3 (ขั้นฝึกปฏิบัติหรือขั้นฝึกหัด) มากกว่าขั้นอื่นๆ หรือหากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมผ่านการเล่นหรือใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้ ซึ่งจะเน้นให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมเสมือนจริงในขั้นที่ 4 (ขั้นนำไปใช้) มากกว่าขั้นอื่นๆ หรือการใช้เกมในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจะใช้เวลาในขั้นของการนำเข้าสู่บทเรียนหรือ ขั้นเตรียมและขั้นนำไปใช้ ซึ่งครูจะออกแบบกิจกรรมเกมพลศึกษาที่ได้ประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้เรียนทั้งทักษะการ เคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานหรือการเรียนรู้ทักษะกีฬาชนิดต่างๆ ไปใช้ในการเล่นเกมหรือการแข่งขัน

1.2.3 ขั้นตอนประเมินผลเรียนรู้ เป็นขั้นตอนและกระบวนการที่ครูผู้เรียน ได้ประเมินผลการเรียนรู้ ของผู้เรียนว่า ประสบความสำเร็จหรือเกิดผลสัมฤทธิ์ได้ตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด โดยการประเมินผล ในวิชาพลศึกษานั้น สามารถแบ่งออกได้เป็นการประเมินเชิงผลลัพธ์เพื่อใช้ตัดสินผลการเรียน (Summative Assessment) และการประเมินเชิงประสิทธิภาพเพื่อใช้พัฒนากระบวนการเรียนรู้ (Formative Assessment) ซึ่งครูพลศึกษาส่วนใหญ่มักจะเลือกใช้ทั้ง 2 วิธีควบคู่ในการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยจะเป็นการดู พัฒนาการและความถูกต้องของกระบวนการปฏิบัติทักษะ ควบคู่ไปกับการแสดงคุณลักษณะส่วนบุคคลด้าน ความมีน้ำใจนักกีฬาในระหว่างการแข่งขันทั้งในและนอกเวลาเรียน รวมไปถึงการแสดงออกในการ ปฏิบัติตามกฎกติกา การเคารพในสิทธิ ยอมรับในความสามารถของตนเองและผู้อื่น ในการเล่นเกมหรือการทำ กิจกรรม หรือการแข่งขันกีฬาชนิดต่าง ๆ ในระหว่างการเรียนรู้วิชาพลศึกษา จากนั้นจึงเป็นการประเมินเพื่อให้ คะแนนผลการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน เพื่อนำไปสู่การรวบรวมคะแนนสำหรับการประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนใน ภาคการศึกษาหรือปีการศึกษา

2. การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาด้วยกีฬาบาสเกตบอล

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ได้มีเนื้อหาที่เป็นข้อแนะนำในสาระแกนกลางและรายละเอียดในตัวชี้วัดชั้นปี เกี่ยวกับการใช้กิจกรรมทางกายรูปแบบต่างๆ เป็นสื่อในกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น โดยจะพบว่าในชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย มีการระบุเกี่ยวกับ ผลลัพธ์การเรียนรู้ในตัวชี้วัดระดับชั้น ที่ให้ผู้เรียนได้เลือกเข้าร่วมหรือเลือกเล่นกิจกรรมกีฬาไทยกีฬาสากลอย่างน้อย 1 ชนิดในแต่ละชั้นปี โดยมีเป้าหมายสำคัญให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ กระบวนการเล่น ในกีฬานิตยต่างๆ เพื่อนำไปสู่การเลือกเล่นกีฬาที่ชื่นชอบด้วยตนเองในอนาคต โดยกีฬาอดนินยที่มีกมีเปิดการเรียนการสอนในโรงเรียนสังต่างๆ นั้น ตัวอย่างเช่น กีฬาฟุตบอล กีฬาวอลเลย์บอล กีฬาวายน้ำ กีฬาแบดมินตัน หรือกีฬาบาสเกตบอล เป็นต้น โดยจะสังเกตได้ว่ากีฬาตัวอย่างที่ได้กล่าวมานั้น มีอุปกรณ์การเล่นที่ไม่ยุ่งยาก และจะมีสนามกีฬาอยู่ในโรงเรียนต่างๆ ทั่วประเทศ

สำหรับกีฬาบาสเกตบอล (Basketball) เป็นกีฬาสากลประเภททีมซึ่งเป็นกีฬาประจำชาติของสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นกีฬาที่มีการประยุกต์ กิจกรรมการใช้ลูกบอลโยนใส่ห่วงตะกร้าที่เล่นกันในฤดูหนาว ซึ่งหลีกเลี่ยงกิจกรรมกลางแจ้งที่ไม่สามารถเล่นกลางแจ้งหรือสถานที่แจ้งที่มีอุณหภูมิต่ำได้ โดยมีลักษณะของการเล่นคือใช้ลูกบอลโยนใส่ตะกร้าที่แขวนอยู่ที่ผนังห้องพลศึกษา แล้วให้ผู้เล่นสองฝ่าย ๆ ละ 7 คนพยายามแข่งขันกันโยนลูกบอลให้ลงตะกร้าภายในพื้นที่และระยะเวลาที่กำหนด ซึ่งเป็นการเล่นที่สนุกสนานจึงได้มีการพัฒนากฎกติกาและวิธีการเล่นให้มีความปลอดภัยและยุติธรรม โดยในช่วงยุคแรกนั้น กีฬาบาสเกตบอลมีกติกาการเล่นอยู่ 4 ข้อใหญ่ ประกอบด้วย 1) ผู้เล่นที่ครอบครองลูกบอลอยู่นั้นจะต้องหยุดอยู่กับที่โดยห้ามเคลื่อนที่ขณะที่มีบอล 2) ประตูหรือห่วงจะต้องอยู่เหนือศีรษะของผู้เล่นและอยู่ขนานกับพื้น 3) ผู้เล่นสามารถครอบครองลูกบอลไว้นานเท่าใดก็ได้ โดยที่คู่ต่อสู้ไม่อาจเข้าไปถูกต้องตัวผู้เล่นที่ครอบครองบอลได้ 4) ห้ามการเล่นที่รุนแรงและอันตรายโดยเด็ดขาด ซึ่งหลังจากที่มีกฎกติกาการเล่นบาสเกตบอลเกิดขึ้นนั้น ตลอดระยะเวลาจนถึงปัจจุบัน มีการปรับเปลี่ยนแก้ไขเพิ่มเติมกฎกติการวมไปถึงระเบียบการเล่นให้ตีมากยิ่งขึ้น ซึ่งรวมถึงการลดจำนวนผู้เล่นให้เหลือเพียงทีมละ 5 คน เพื่อหลีกเลี่ยงการปะทะกัน เนื่องจากขนาดของสนามมีพื้นที่จำกัดตามขนาดพื้นที่ของอาคารหรือโรงยิมพลศึกษาที่ใช้ในการเล่นหรือแข่งขันกีฬาบาสเกตบอล (การกีฬาแห่งประเทศไทย. 2553) ซึ่งในเวลาต่อมา กีฬาบาสเกตบอลได้มีการพัฒนา ปรับเปลี่ยน แก้ไขกฎกติกาการเล่นจนปรากฏรวมทั้งสิ้น 13 ข้อ ประกอบด้วย 1) ห้ามผู้เล่นถือลูกบอลแล้ววิ่ง 2) ผู้เล่นจะส่งบอลไปทิศทางใดก็ได้โดยใช้มือเดียวหรือสองมือ 3) ผู้เล่นจะเลี้ยงบอลไปทิศทางใดก็ได้โดยใช้มือเดียวหรือสองมือ 4) ผู้เล่นต้องใช้มือทั้งสองข้างครอบครองบอลห้ามใช้ร่างกายช่วยในการครอบครองบอล 5) ในการเล่นจะใช้ไหล่กระแทก หรือใช้มือ

ดิ่ง ผลัก ตี หรือกระทำการใดๆ ให้ฝ่ายตรงข้ามล้มลงไม่ได้ ถ้าผู้เล่นฝ่าฝืนถือว่าการพาวล์ 1 ครั้ง ถ้าพาวล์ 2 ครั้ง หมดสิทธิ์เล่นจนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดทำประตูกันได้จึงจะกลับมาเล่นได้ อีก ถ้าเกิดการบาดเจ็บระหว่างแข่งขันจะไม่มีการเล่น 6) ห้ามใช้ขาหรือใช้เท้าเตะลูกถือเป็นการพาวล์ 1 ครั้ง 7) ถ้าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดทำพาวล์ติดต่อกัน 3 ครั้งให้อีกฝ่ายหนึ่งได้ประตู 8) ประตูที่ทำได้อีกหรือไม่นับว่าได้ประตูนั้น ต้องเป็นการโยนบอลให้ลงเตะกร้า ฝ่ายป้องกันจะไปยุ่งเกี่ยวกับประตูไม่ได้เด็ดขาด 9) เมื่อฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดทำลูกบอลออกนอกสนามให้อีกฝ่ายส่งลูกเข้ามาจากขอบสนามภายใน 5 วินาที ถ้าเกิน 5 วินาทีให้เปลี่ยนส่งและถ้าผู้เล่นฝ่ายใดพยายามถ่วงเวลาอยู่เสมอให้ปรับเป็นพาวล์ 10) ผู้ตัดสินมีหน้าที่ตัดสินว่าผู้เล่นคนใดพาวล์และลงโทษให้ผู้เล่นหมดสิทธิ์ 11) ผู้ตัดสินมีหน้าที่ตัดสินว่าลูกได้ออกนอกสนามและฝ่ายใดเป็นฝ่ายส่งลูกเข้าเล่น และจะทำหน้าที่เป็นผู้รักษาเวลาบันทึกจำนวนประตูที่ทำได้และทำหน้าที่ทั่วไปตามวิสัยของผู้ตัดสิน 12) การเล่นแบ่งออกเป็น 2 ครั้ง ๆ ละ 20 นาที 13) ฝ่ายที่ทำประตูได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ ในกรณีคะแนนเท่ากันให้ต่อเวลาออกไป และถ้าฝ่ายใดทำประตูได้ก่อนถือเป็นผู้ชนะ

ในปัจจุบันกีฬาบาสเกตบอลได้รับความนิยมอย่างมาก เด็กเยาวชนรวมไปถึงประชาชนทั่วไปมักให้ความสนใจ ในการเข้าร่วมกีฬาบาสเกตบอลทั้งในแบบการออกกำลังกายเป็นหมู่คณะ หรือเป็นกิจกรรมกีฬาเพื่อนันทนาการหรือเพื่อสุขภาพในยามว่าง ดังจะสังเกตเห็นได้จากในสนามกีฬาบาสเกตบอลตามสถานที่ต่างๆ ทั้งในหน่วยงานภาครัฐและเอกชน จะมีผู้ที่สนใจเข้ามาเล่นกีฬาบาสเกตบอลในเวลาต่างๆ ทุกอย่างต่อเนื่อง นี่จึงเป็นอีก หนึ่งชนิดกีฬาสากลประเภททีมที่ในแต่ละโรงเรียนจะมีการจัดการเรียนการสอนกีฬาบาสเกตบอลในรายวิชาพลศึกษา

การจัดการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลในรายวิชาพลศึกษานั้น ประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลักได้แก่ 1) ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล (ทักษะการเคลื่อนไหวและทักษะกีฬาบาสเกตบอล) 2) วิธีการเล่นและกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (การเล่นเกมรุกและเกมรับ) และ 3) การจำลองการแข่งขันในชั้นเรียน โดยมีรายละเอียดในแต่ละส่วนดังนี้

1) ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ประกอบไปด้วย 1.1 ทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบด้วย ทักษะการวิ่ง ทักษะการสไลด์ ทักษะการกระโดดและลงสู่พื้น การเคลื่อนที่และหยุดหรือเปลี่ยนทิศทาง เป็นต้น 1.2 ทักษะกีฬาบาสเกตบอล ประกอบด้วย ทักษะการรับส่งลูกบาสเกตบอล ทักษะการยิงประตูหรือยิงลูกทำคะแนน ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล (การเลี้ยงบอลเร็ว เลี้ยงบอลช้า เลี้ยงบอลระดับสูง/ระดับกลาง/ระดับล่าง เลี้ยงบอลเปลี่ยนทิศทาง หรือเลี้ยงบอลหมุนกลับตัว) เป็นต้น และ 1.3 เทคนิควิธีการเล่นส่วนบุคคล ประกอบด้วย เทคนิคการหลบหลีกเพื่อเอาตัวรอดแบบตัวเปล่า และแบบมีลูกบาสเกตบอล เทคนิคการแย่งลูกบาสเกตบอล เป็นต้น ทั้งนี้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น ครูผู้สอน อาจเลือกใช้วิธีการสอนได้หลากหลายวิธี ทั้งการสอนแบบตรง (Direct Teaching) เช่น วิธีการสอนแบบเน้นการฝึกหัดทักษะ วิธีการสอนแบบใช้ฐานฝึก

เป็นต้น และการสอนแบบทางอ้อม (Indirect Teaching) เช่น การสอนทักษะผ่านเกม การสอนทักษะผ่านการ เล่น เป็นต้น

2) วิธีการเล่นและกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ประกอบด้วย 2.1 กลยุทธ์การเล่นเกมรุกเป็น ทีม เช่น การเคลื่อนที่ของผู้เล่นที่ไม่มีบอลเพื่อให้ได้เปรียบในเกมรุก การสลับตำแหน่งการเล่นเกมรุก เป็นต้น และ 2.2 กลยุทธ์การเล่นเกมรับเป็นทีม เช่น กลยุทธ์การเล่นเกมรับด้วยการยืนคุมพื้นที่ กลยุทธ์การเล่นเกมรับ ด้วยการประกบคู่ต่อสู้แบบตัวต่อตัว หรือกลยุทธ์การเล่นเกมรับแบบเขาแย่งบอลเร็วเป็นทีม เป็นต้น ทั้งนี้ใน กระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น ครูผู้สอนควรกำหนดกลยุทธ์ให้ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้กลยุทธ์ รูปแบบใด เช่น หากต้องการให้ผู้เรียนทราบถึงวิธีการเคลื่อนที่แบบตัวเปล่า (สำหรับผู้เล่นที่ไม่มีบอลอยู่ใน ครอบครอง) เพื่อให้ทีมเกิดความได้เปรียบในการรับส่งบอล (ผู้เล่นที่ครอบครองบอลสามารถส่งบอลได้ง่ายและ ได้เปรียบ) ครูผู้สอนอาจใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยการตั้งคำถามและจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ คิดวิเคราะห์ ว่าทำอย่างไรจึงจะสัมฤทธิ์ผลตามเป้าหมายของกลยุทธ์ หรือครูผู้สอนอาจใช้วิธีสอนเกมกลยุทธ์ (Tactical Game Approach) ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการ เรียนรู้ในกลยุทธ์ของเกมการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ

3) การจำลองการแข่งขันในชั้นเรียน เป็นหน่วยการเรียนรู้หรือส่วนการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ ผู้เรียนได้ใช้ทักษะขั้นพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล รวมถึงกลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับในกีฬาบาสเกตบอล ไป ใช้ในสถานการณ์จำลองที่เป็นการแข่งขันกันภายในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกตั้งแต่ เรื่องของการจัดการแข่งขันที่ผสมผสานผู้เรียน ที่มีความเก่งแตกต่างกันรวมไปถึงผู้เรียนเพศชายและหญิง ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นการแข่งขันกันภายในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนอาจกำหนดเงื่อนไขหรือ กติกาที่แตกต่างกันไปจากกติกาบาสเกตบอลสากล เช่น ในแต่ละทีมจะมีทั้งผู้เล่นเพศชายและหญิงอยู่ใน ทีมเดียวกัน โดยอาจกำหนดให้ผู้เล่นเพศเดียวกันสามารถแย่งบอลกันได้ และหลีกเลี่ยงการแย่งบอลจากผู้เล่น เพศตรงข้าม หรืออาจกำหนดให้ผู้เล่นหญิงมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้นโดยการให้เป็นผู้ที่มีส่วนในการทำ คะแนนโดยตรง ทั้งนี้ ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านคุณลักษณะ และคุณธรรมจริยธรรม ในทางพลศึกษาและกีฬา โดยเฉพาะในเรื่องของการเคารพให้เกียรติ ยอมรับในความสามารถของตนเองและ ผู้อื่น แสดงความมีน้ำใจนักกีฬาทั้งในฐานะผู้ดูและผู้เล่น เคารพในผลการตัดสินและผลแพ้ชนะในเกมการ แข่งขัน โดยครูผู้สอนอาจจะสอดแทรก หรือให้ข้อมูลย้อนกลับที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในระหว่างการแข่งขัน หรือ ช่วงของการสรุปการแข่งขัน เพื่อให้ผู้เรียนทราบถึงพฤติกรรมเป้าหมายที่พึงประสงค์ว่า พฤติกรรมได้ที่ ควรกระทำ และพฤติกรรมใดที่ควรหลีกเลี่ยงหรือเป็นพฤติกรรมที่ตรงกันข้ามกับ เป้าหมายด้านคุณลักษณะ และคุณธรรมจริยธรรมทางพลศึกษาและกีฬา

สำหรับรายงานศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมพลศึกษา มาใช้ในรายวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็นนำทักษะและกลยุทธ์ในการเล่นเกมรุกและเกมรับในกีฬาบาสเกตบอล มาประยุกต์ใช้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านเกม โดยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้น รายวิชาบาสเกตบอลนั้น จะเริ่มต้น (ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม) ด้วยวิธีการอบอุ่นร่างกายและยืดเหยียดกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ที่สำคัญผ่านเกม จากนั้นจะเป็นการนำเสนอทักษะหรือกลยุทธ์ให้ผู้เรียน (ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายสาธิต) โดยจะเป็นการนำเสนอตามลำดับขั้นตอนการปฏิบัติทักษะตามหลักการ “คิวกการสอน” (Teaching Cues) โดยใช้เวลาในขั้นนี้ประมาณ 1-3 นาที จากนั้นจะเป็นขั้นตอนของการฝึกปฏิบัติทักษะตามคิวกที่ผู้สอนได้นำเสนอ (ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติทักษะ) โดยในขั้นนี้ครูผู้สอนจะเตรียมแบบฝึกการปฏิบัติทักษะ โดยเตรียมแบบฝึกไว้หลากหลาย เช่น การฝึกแบบเพื่อนสอนเพื่อน การฝึกแบบฐานฝึก เป็นต้น โดยในแต่ละครั้งของการเรียน จะมีแบบฝึกประมาณ 1-2 แบบฝึก ซึ่งจะใช้เวลาในขั้นนี้ประมาณ 10-15 นาที จากนั้นในขั้นต่อไป (ขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้) จะเป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำทักษะหรือกลยุทธ์ที่เรียนไปนั้นนำไปใช้ในการเล่นเกมการเล่น โดยครูจะเป็นผู้ออกแบบเกมต่างๆ ที่ผู้เรียนจะได้ประยุกต์ใช้ทักษะที่เรียนไปนั้นนำไปใช้ในการเล่นเกม เช่น ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล เกมในขั้นนี้ก็จะเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล โดยที่ครูจะทำหน้าที่ในการคอยให้คำแนะนำหรือให้ข้อมูลย้อนกลับที่สำคัญ เช่น ทักษะที่ยังผิดพลาด หรือคุณลักษณะและคุณธรรมจริยธรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ในระหว่างการเล่นเกม เช่น การปฏิบัติตามกฎกติกา การยอมรับในผลแพ้ชนะ การเคารพให้เกียรติตนเองและผู้อื่น รวมถึงการแสดงความมีน้ำใจนักกีฬาผ่านพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกในระหว่างการเล่นเกม โดยในขั้นตอนนี้จะใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที จากนั้นจะเป็นขั้นตอนของการสรุปผลการเรียนรู้ (ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป) ที่ทำไปพร้อมกับการคลายอุ่นร่างกาย (Cool Down) โดยในขั้นนี้ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังทำกิจกรรมการคลายอุ่นอยู่นั้น ครูผู้สอนจะทำหน้าที่อภิปรายหรือสรุปถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นทั้งในแบบภาพรวม และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ส่วนที่จำเป็นต้องแก้ไขในแบบภาพรวมผู้เรียนทั้งห้องหรือผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยจะเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่เป็นด้านทักษะ เช่น ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หรือทักษะกีฬา การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลลัพธ์ด้านความรู้ในการปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกมและการแข่งขัน และการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับด้านคุณลักษณะส่วนบุคคลและคุณธรรมจริยธรรมทางพลศึกษาและกีฬา ซึ่งหมายถึงการแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬาในการเข้าร่วมกิจกรรมทางพลศึกษาและกีฬา โดยครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายและเน้นย้ำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ว่าพฤติกรรมใดควรสนับสนุนและพฤติกรรมใดที่ควรหลีกเลี่ยงในกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

3. เกมพลศึกษา

3.1. นิยามความหมายของเกมพลศึกษา

“เกมพลศึกษา” Physical Education Game มีรากฐานสำคัญมาจากคำว่า “เกม” (Game) กับคำว่า “พลศึกษา” (Physical Education) โดยคำว่าเกม มีรากคำศัพท์ดั้งเดิมของชาวแองโกลแซกซอนในประเทศอังกฤษ โดยใช้คำว่า “Gamen” ซึ่งหมายถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นลักษณะของการเล่นหรือการแข่งขันภายใต้ข้อกำหนดหรือกติกาต่าง ๆ ไม่ซับซ้อน และ 3 ารดปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์หรือบริบทของเกม การกำหนดสถานที่และเวลาในการเล่นหรือแข่งขัน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อให้การเล่นเกมนั้นมีความสุขสนุกสนาน (มนตรี อารีย์. 2563, ณัฐวุฒิ สิทธิชัย. 2561) โดยมีองค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย ด้านการแข่งขัน (Competition) คือ มีการแข่งขันทั้งระหว่างบุคคลและแข่งขันเป็นทีม ด้านเป้าหมาย (Goal) คือ เป้าหมายในการเรียนรู้ของผู้เรียนและเป้าหมายในการเล่นเกม และด้านกติกา (Rule) คือ ข้อกำหนดในวิธีการเล่นและกฎกติกาในการเล่นเกม (Merriam-webster, 2017., Huizenga et al., 2017.) ขณะที่คำว่าพลศึกษา นั้นหมายถึง กิจกรรมทางกายรูปแบบต่างๆ ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาองค์รวมของมนุษย์ (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548) โดยประกอบด้วย (1) ด้านร่างกาย ได้แก่ ทักษะกลไกทางการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและการเคลื่อนไหวทางการกีฬา และรวมถึงสมรรถภาพทางกาย (2) ด้านจิตใจ ซึ่งหมายถึงพัฒนาความมุ่งมั่นตั้งใจ ไม่ยอมแพ้ (3) ด้านอารมณ์ หมายถึง การควบคุมอารมณ์ตนเอง ทั้งอารมณ์โกรธหรือเศร้าเมื่ออยู่ในฐานะผู้แพ้ และอารมณ์ดีใจสะใจเมื่ออยู่ในฐานะผู้ชนะ (4) ด้านสังคม หมายถึง การให้เกียรติและยอมรับในความสามารถทั้งของตนเองและผู้อื่น และอยู่ร่วมกับผู้อื่นภายใต้กฎกติกาเดียวกัน และ (5) ด้านสติปัญญา หมายถึง การคิดวิเคราะห์และแสดงออกผ่านพฤติกรรมต่างๆ ในเชิงของคุณธรรม จริยธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคม และยังหมายถึงความฉลาดในการเล่นกีฬา (กลยุทธ์ในการเล่น)

3.2 ประเภทของเกมพลศึกษา

ในทางพลศึกษานั้น นักพลศึกษาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ได้มีการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษาในหลากหลายรูปแบบ ด้วยจุดเด่นของการใช้เกมมาประยุกต์ใช้วิชาพลศึกษานั้น มีส่วนช่วยให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีความสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะธรรมชาติของเกมนั้นมีความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน และไม่สร้างความเบื่อหน่ายแม้จะเหน็ดเหนื่อยจากการทำกิจกรรมทางกายทางพลศึกษา (ณัฐวุฒิ สิทธิชัย. 2561ก, Dorothy. 2014) นอกจากนี้ เกมพลศึกษายังมีส่วนสำคัญที่นำไปสู่การเรียนรู้ตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา ทั้งนี้ผู้วิจัย ได้ทำการรวบรวมและวิเคราะห์ประเภทของเกมพลศึกษาไว้ดังนี้

3.2.1 เกมนำไปสู่ทักษะกีฬา (Lead-Up Game) เป็นลักษณะของเกมที่เหมาะสมกับพื้นฐานทางกีฬาเข้าไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเป็นเกมที่มีกฎกติกามากกว่าเกมเบ็ดเตล็ดทั่วไป และมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเพื่อการฝึกทักษะพื้นฐานของกีฬาประเภทต่างๆ ผ่านการเล่นในกิจกรรมเกม (กระทรวงท่องเที่ยวและนักกีฬา. 2561, สิทธิพงษ์ ปานนาค. 2563)

3.2.2 เกมประยุกต์ทักษะการเคลื่อนไหว หมายถึง การประยุกต์เกมให้เข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา โดยมีการนำทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบต่างๆ มาใช้เป็นพื้นฐานในการจัดกิจกรรมเกมส์ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นเบื้องต้น (Fundamental Movement Skills) และยังรวมไปถึงการเรียนรู้ทักษะกีฬาพื้นฐานเบื้องต้น (Fundamental Sport Skills) โดยการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการใช้เกมเป็นสื่อหรือกิจกรรมหลักของการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่นทักษะการกระโดดสองขา จะออกแบบกิจกรรมเกมที่ใช้ทักษะการกระโดดสองขาแข่งขันแบบคู่หรือเป็นทีมภายในชั้นเรียน ภายใต้กฎกติกาต่างๆ ของการเล่นเกม (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. 2551)

3.2.3 เกมเบ็ดเตล็ด เป็นเกมที่มีลักษณะที่เล่นง่าย สามารถใช้สถานที่หรืออุปกรณ์พื้นฐานต่าง ๆ ที่มีอยู่ในพื้นที่ มาประยุกต์ใช้การจัดกิจกรรมเกม ส่วนใหญ่มักใช้เวลาสั้น ๆ และยังเป็นเกมที่มีส่วนเสริมสร้างและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกายให้กับผู้เล่น (สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. 2543)

3.2.4 เกมพื้นบ้าน เป็นลักษณะของเกมที่มีการเล่นในแต่ละหมู่บ้านหรือในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งเป็นการเล่นที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยมีการผสมผสานเอกลักษณ์ภายในท้องถิ่นเข้าไปอยู่ในลักษณะของการเล่นเกม (วนิดา สวยสะอาด. 2555)

3.2.5 เกมสนทนาการ เป็นลักษณะเกมที่มีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เหมาะกับทุกเพศทุกวัย และมักใช้ในกิจกรรมสังสรรค์หรือพบปะกันในหมู่สังคม รวมถึงเป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในสังคม หรือหน่วยงาน (วนิดา สวยสะอาด. 2555)

3.2.6 เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมประเภทนี้หมายถึง การเล่นเกมที่ทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมที่ใช้ทักษะขั้นสูงของแต่ละชนิดกีฬา โดยเป็นการจัดกิจกรรมเกม เพื่อเกิดการพัฒนากายทางด้านทักษะที่สามารถนำไปใช้ในการเล่นกีฬา และโดยส่วนใหญ่จะมีการดัดแปลงกฎกติกาของกีฬามาใช้ในการเล่นเกมประเภทนั้น ๆ (วนิดา สวยสะอาด. 2555)

ทั้งนี้จากที่ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา สืบค้น รวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์เอกสารตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมพลศึกษา สามารถสรุปนิยามความหมายได้ว่า “เกมพลศึกษา” หมายถึงกิจกรรมเกมการเล่นในกิจกรรมการเรียนรู้อาชีพพลศึกษา โดยมีการประยุกต์ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางการเคลื่อนไหว รวมไปถึงทักษะทางกีฬาประเภทต่าง ๆ และยังรวมถึงเป้าหมายในเรื่องของการปฏิบัติตามกฎ กติกาของการเล่นเกม และการแสดงออกในลักษณะส่วนบุคคลทางด้านคุณธรรม จริยธรรม การเคารพให้เกียรติตนเองและ

ผู้อื่น การแสดงออกถึงน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ภัย และแสดงความมุ่งมั่นในการเล่น เกม หรือทำกิจกรรมการ เรียนการสอนวิชาพลศึกษา

3.3 หลักการสำคัญของการออกแบบเกมพลศึกษา

การออกแบบเกมพลศึกษา หรือการออกแบบกิจกรรมพลศึกษาผ่านเกม มีหลักการสำคัญ ประกอบด้วย การวิเคราะห์และกำหนดเป้าหมายทางการเคลื่อนไหว เช่น ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน หรือ ทักษะการเคลื่อนไหวทางกีฬา เป็นต้น การกำหนดกฎกติกาและวิธีการเล่นให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพแวดล้อม ข้อจำกัดของสถานที่หรืออุปกรณ์ และบริบทของช่วงวัยและความสามารถของผู้เรียน ทั้งนี้ได้มี นักพลศึกษา ได้ให้หลักการสำคัญของการออกแบบเกมพลศึกษา ดังตัวอย่างเช่น ญรัฐติ สิทธิชัย (2561ก) ได้ นำเสนอ 8 แนวทางในการจัดเกมพลศึกษา ประกอบด้วย 1) ออกแบบรูปแบบเกมที่เหมาะสมกับระดับ ความสามารถของผู้เรียน 2) ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่ผู้เรียนเคยผ่านการเรียนรู้หรือเคยฝึกฝน 3) กำหนดระดับความท้าทายของเกมจากง่ายไปหายาก 4) ออกแบบและเตรียมเกมให้มีความหลากหลายในแต่ละ ครั้งของการเรียนการสอน 5) ปรับเปลี่ยนเกมเมื่อความสนุกสนานของเกมลดน้อยลง 6) ไม่ขัดจังหวะการเล่น ในขณะที่ผู้เล่นกำลังสนุกกับเกม 7) นำเสนอเนื้อหาหรือวิธีการเล่นด้วยความกระชับและไม่ใช้เวลานาน 8) กำหนดจำนวนผู้เล่นให้เหมาะสมกับรูปแบบของเกม

3.4 กระบวนและแนวทางการสอนเกมพลศึกษา

ทิศนา แคมมณี (2564) ได้นำเสนอเทคนิคในการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย รายละเอียดดังนี้ (1) การเลือกและนำเสนอเกม โดยในขั้นขั้นตอนนี้ ครูผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้สอน ได้หลากหลายวิธี โดยอาจเป็นการสร้างเกมขึ้นมาใหม่ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการสอน หรืออาจจะนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นมาแล้วมาแปลงให้เหมาะสมกับบริบทของชั้นเรียนตนเอง อย่างไรก็ตามทั้งสอง วิธีจำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาถึงข้อจำกัดหรือปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เช่นสภาพพื้นที่ บริบทความสามารถของ ผู้เรียน ความพร้อมของสถานที่หรืออุปกรณ์การเรียน เป็นต้น นอกจากนี้ครูผู้สอนจำเป็นจะต้องพิจารณาและ ทำความเข้าใจเกมทั้งที่ตนเองสร้างขึ้นหรือนำเกมของผู้อื่นมาดัดแปลง และรวมถึงการทดลองเล่นเกมนั้นก่อน เป็นเบื้องต้น เพื่อจะได้เห็นทั้งข้อจำกัดหรือโอกาสเกิดปัญหาที่เกิดขึ้นในการสอนได้ล่วงหน้า และยังเป็น การป้องกันโอกาสเกิดปัญหาและมีแนวทางการแก้ไขไว้ล่วงหน้า ซึ่งจะช่วยการเล่นเกมของผู้เรียนเป็นไปอย่าง ราบรื่น (2) การชี้แจงวิธีการเล่นและกฎกติกาการเล่น ทั้งนี้เนื่องจากในแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกฎกติกา ที่ยุ่งยากซับซ้อนมากขึ้นน้อยแตกต่างกันไป โดยในกรณีที่เกมนั้นมีกฎกติกาที่ง่ายไม่ซับซ้อน การชี้แจงย่อมทำ ได้ง่าย เช่นเดียวกับผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ไม่ยาก เกมนั้นมีวิธีการเล่นหรือกฎกติกามากมายหลายข้อ ครูผู้สอน ควรจัดลำดับขั้นตอนและนำเสนอรายละเอียดวิธีการเล่นรวมถึงกฎกติกาต่างๆให้ชัดเจน โดยอาจให้ผู้เรียน ทดลองเล่นก่อนการเล่นจริง สำหรับกฎกติกาในการเล่นเกมนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากกฎกติกาที่ตั้งขึ้น

จะเป็นการควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนจึงควรพิจารณาและทบทวนกฎกติกาของการเล่นอยู่เสมอ รวมถึงวิเคราะห์กฎกติกาต่าง ๆ นั้นว่า เป็นไปตามวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับเป้าหมายในการเล่นเกมนั้นหรือไม่ (3) ขั้นตอนของการเล่นเกม ในขั้นตอนนี้ช่วงของการก่อนการเริ่มเล่นเกม ครูผู้สอนควรจัดเตรียมสถานที่รวมไปถึงตรวจสอบความพร้อมและความปลอดภัยของพื้นที่โดยรอบ ทั้งนี้เพื่อป้องกันโอกาสในการเกิดปัญหาหรืออันตรายกับผู้เล่นเกม หรือในอย่างน้อย อุปสรรคที่เกิดขึ้นเพียงเล็กน้อยอาจส่งผลเสียต่ออารมณ์ของผู้เล่น ในขณะที่การเล่นนั้นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน มีการควบคุมเวลาในการเล่น และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังเล่น ครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด คอยให้ข้อมูลย้อนกลับ ทั้งข้อมูลย้อนกลับทางบวกสำหรับผู้เล่นที่ทำตามกติกา และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบแก้ไขสำหรับผู้เล่นที่ทำผิดกติกาหรือเล่นเป็นไปตามข้อตกลง นอกจากนี้ครูผู้สอนควรทำการบันทึกหรือประเมินผลการเรียนในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังเล่นเกม เพื่อนำผลการบันทึกนั้นไปวิเคราะห์รวมถึงอภิปรายผลรวมกับผู้เรียนหลังจากการเล่น เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย (4) ขั้นตอนอภิปรายผลหลังการเล่นเกม ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่มีความสำคัญไม่แพ้กับท่านอื่น โดยครูผู้สอนและผู้เรียนควรมีช่วงเวลาในการสะท้อนผลการเรียนหลังจากการเล่นเกม ทั้งผลลัพธ์ที่ได้เรียนรู้จากการเล่น ที่นอกเหนือจากความสุขสนุกสนานของการเล่นเกม เช่นการเรียนรู้ทักษะที่ใช้ในเกม กลยุทธ์หรือวิธีการเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายหรือชัยชนะ การปฏิบัติตามกฎกติกาและยอมรับผลแพ้ชนะของการเล่นเกม เป็นต้น นอกจากนี้ควรมีการสะท้อนผลการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้เรียนทำผิดพลาดหรือจำเป็นจะต้องแก้ไข โดยเป็นการอภิปรายร่วมกันในลักษณะถึงประเด็นปัญหาหรือข้อผิดพลาดที่ครูสังเกตเห็นได้ ผ่านการตั้งคำถามเช่น มีปัญหาอะไรเกิดขึ้นบ้างในระหว่างการเล่นเกม เราจะแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นอย่างนั้นได้อย่างไร เป็นต้น

ณัฐวุฒิ สิทธิชัย (2561ก) ได้นำเสนอกระบวนการสอนเกมพลศึกษาออกเป็น 5 ขั้นตอนประกอบด้วย

- 1) ขั้นการเตรียมความพร้อมของผู้เล่น โดยในขั้นตอนนี้เริ่มตั้งแต่การสอบถามข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน เช่น โรคประจำตัว ข้อจำกัดด้านร่างกายหรือจิตใจ นอกจากนี้ยังรวมถึงการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนได้แก่การอบอุ่นร่างกายและการยืดเหยียดกล้ามเนื้อที่เหมาะสมกับการเล่นเกมพลศึกษา
- 2) ขั้นการนำเสนอเกมพลศึกษา เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนจะนำเสนอวิธีการเล่นหรือกฎกติกาการเล่น โดยการอธิบายและสาธิต ซึ่งควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย กระชับได้ใจความ และใช้เวลาสั้น
- 3) ขั้นการให้ผู้เล่นทดลองเล่นเกมพลศึกษา ในขั้นตอนนี้อาจมีการแบ่งกลุ่มหรือจับคู่การเล่นตามลักษณะของเกม จากนั้นจะให้ผู้เรียนทดลองเล่นโดยมีเป้าหมายที่จะทำความเข้าใจในกฎกติกาหรือวิธีการเล่นเบื้องต้น โดยครูอาจมีการซักถามหรือเพิ่มเติมรายละเอียดที่เกิดความผิดพลาดในขณะที่ทดลองการเล่น ทั้งนี้หากพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจในวิธีการเล่น กลุ่มผู้สอนอาจจำเป็นต้องกลับไปที่ขั้นตอนของการนำเสนอเกมอีกครั้งเพื่ออธิบายหรือสาธิตในภาพรวม

4. ชั้นการเล่นหรือการแข่งขันเกมพลศึกษา ในขั้นตอนนี้ครูผู้สอนจะทำหน้าที่ในการสังเกตและให้ข้อมูลย้อนกลับในขณะการเล่นเกม รวมไปถึงเป็นผู้ตัดสินหรือชี้ขาดตามกฎกติกาของเกม สิ่งสำคัญคือ ควรเน้นย้ำเรื่องของกฎกติกา การแสดงน้ำใจนักกีฬาและไม่โกง และอาจค่อยพูดกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนแสดงความสามารถของตนเองออกมาเต็มที่ในขณะเล่นเกม

5. ชั้นสรุปเกมพลศึกษา ในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นของการสรุปผลของการเล่นเกมทั้งในผลของการแข่งขัน รวมไปถึงผลลัพธ์ตามเป้าหมายของวัตถุประสงค์เกมด้านต่าง ๆ ทั้งผลลัพธ์ด้านภาพรวมของการเคลื่อนไหวร่างกาย ผลลัพธ์ด้านปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม และผลลัพธ์ด้านน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติหรือความมุ่งมั่นตั้งใจในการเล่นของผู้เรียน ทั้งนี้ครูผู้สอนอาจมีการเพิ่มเติมแนวปฏิบัติที่ดีในการเล่น เช่น การขอโทษเพื่อเกิดการกระทบกระทั่งหรืออุบัติเหตุ การขอบคุณหรือจับมือเมื่อการแข่งขันจบ รวมไปถึงพฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยง เช่น การแสดงออกในลักษณะเหยียดหยันผู้แพ้เมื่อตนเองเป็นผู้ชนะ หรือแสดงอาการไม่พอใจและไม่ยอมรับการตัดสินเมื่อตนเองเป็นฝ่ายแพ้ รวมถึงพฤติกรรมไม่ยอมรับในการตัดสินของกรรมการ ทั้งนี้ครูผู้สอนถ้าหากนำเสนอในลักษณะของผลลัพธ์ที่คาดหวัง และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นหากแสดงพฤติกรรมตรงกันข้าม

โดยในกระบวนการทั้ง 5 ขั้นตอนนี้ กลยุทธ์หรือแนวทางที่จะช่วยให้การสอนเกมพลศึกษาประสบความสำเร็จ ประกอบไปด้วย 8 แนวทางสำคัญ ได้แก่ 1) ควรออกแบบและใช้เกมพลศึกษาที่เหมาะสมกับบริบทหรือความสามารถของผู้เรียนและผู้เล่น 2) มีการประยุกต์ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่ผู้เรียนได้ผ่านการเรียนรู้แล้ว 3) เรียงลำดับลักษณะการเล่นจากง่ายไปหายากและกำหนดความท้าทายของการเล่นให้เหมาะสมกับผู้เล่น 4) ปรับเปลี่ยนเกมให้มีความหลากหลายในแต่ละครั้งหรือแต่ละชั่วโมงที่สอน 5) ปรับเปลี่ยนจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่งในขณะที่ผู้เล่นอยู่ในช่วงของความสนุกสนาน เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการเล่น 6) หลีกเลี่ยงการขัดจังหวะในขณะที่ผู้เล่นกำลังสนุกกับเกมใดเกมหนึ่ง 7) นำเสนอหรือสาธิตวิธีการเล่นเกมด้วยระยะเวลาที่กระชับและรวดเร็ว 8) กำหนดจำนวนผู้เล่นให้เหมาะสมกับลักษณะหรือบริบทของเกม และปัจจัยประกอบ

4. ประสบการณ์ในการเรียนพลศึกษาและกีฬา

สำหรับผู้ที่เคยผ่านการเรียนวิชาพลศึกษาในระดับชั้นต่างๆ มาแล้วนั้น ล้วนมีความทรงจำและการรับรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ในการเรียนวิชาพลศึกษาที่แตกต่างกันไป โดยสำหรับบางคน วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่มีความสนุกสนาน มีความท้าทาย และถือเป็นประสบการณ์ที่ดีในการเรียนวิชาพลศึกษาในวัยเด็ก และอาจส่งผลจนเกิดเป็นเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาพลศึกษาและการเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ แต่ในขณะเดียวกัน สำหรับ

ผู้เรียนอีกหลายๆ คน จะพบว่าไม่ประสบความสำเร็จที่ไม่ดีจากการเรียนวิชาพลศึกษา จนอาจส่งผลให้เป็นผู้ที่ไม่ชอบการเรียนวิชาพลศึกษา ไม่เห็นความสำคัญของการเรียนพลศึกษา จนอาจส่งผลทำให้ไม่ชอบการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ดังนั้น การศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ ทั้งที่เป็นประสบการณ์ที่ดีและประสบการณ์ที่ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนวิชาพลศึกษานั้น ถือเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่ ช่วยให้ความเข้าใจในวิชาพลศึกษาเข้าใจในตัวผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาวิชาพลศึกษา ให้มีความเจริญงอกงามยิ่งขึ้น สำหรับการศึกษานี้ ได้ทำการค้นคว้ารวบรวมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาประสบการณ์ในการเรียนวิชาพลศึกษา และได้ทำการสรุปในแต่ละประเด็นโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 ประสบการณ์ที่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา

4.1.1 ได้เรียนรู้กีฬาชนิดใหม่หรือเรียนรู้ทักษะใหม่ การเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬาชนิดต่างๆ นั้น ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ชนิดกีฬาใหม่ๆ หรือได้เรียนรู้ทักษะที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อน ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ไปพร้อมกับการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่หลากหลายในการเลือกเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายด้วยกิจกรรมประเภททางกายรูปแบบต่างๆ ดังเช่นการศึกษาวิจัยของประสิทธิ์ ปัทม (2558) ที่พบว่า ผู้เรียนระดับปริญญาตรีได้รับประสบการณ์ที่ดีจากการเรียนวิชาว่ายน้ำ โดยเฉพาะได้เรียนรู้ทักษะการว่ายน้ำที่ไม่เคยเรียนมาก่อน หรือการศึกษาวิจัยของเกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี (2565) ที่พบว่า การเรียนวิชาวินด์เซิร์ฟ เป็นประสบการณ์ที่ดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรีเนื่องจากได้เรียนรู้กีฬาชนิดใหม่

4.1.2 ได้ทบทวนทักษะที่เคยเรียนมาก่อนหน้า การเรียนวิชาพลศึกษาด้วยกิจกรรมกีฬาชนิดต่างๆ กิจกรรมออกกำลังกาย กิจกรรมนันทนาการ หรือกิจกรรมเกมพลศึกษา จะเริ่มต้นจากการเรียนทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในระดับประถมศึกษา จากนั้นจึงพัฒนาไปถึงทักษะผสมผสาน ไปจนถึงทักษะทางกีฬา ซึ่งมีความสลับซับซ้อน อย่างไรก็ตาม ในการเรียนกิจกรรมต่างๆ แม้จะมีการสอนทักษะใหม่ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมให้กับผู้เรียน แต่ผู้เรียนก็จะได้ทบทวนทักษะที่เคยได้เรียนมาก่อนในกิจกรรมก่อนหน้า เพราะในการทำกิจกรรมต่างๆ นั้น ไม่สามารถที่จะใช้ทักษะแต่เพียงอย่างเดียวได้ ต้องมีการผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆ ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ที่ดีที่ผู้เรียนได้มีการทบทวนทักษะที่เคยเรียนรู้อีกก่อน ร่วมกับการเรียนรู้ทักษะใหม่ (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565)

4.1.3 สุขภาพร่างกายดีขึ้น ด้วยบริบทของการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬานั้น กิจกรรมส่วนใหญ่ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการฝึกทักษะ กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมการออกกำลังกาย หรือการเล่นกีฬานั้น ผู้เรียนจะได้เคลื่อนไหวไปมาต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีส่วนทำให้ผู้เรียนได้ใช้กล้ามเนื้อไปจนถึงใช้พลังงานมากกว่าการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันปกติทั่วไป ซึ่งส่งผลโดยตรงทำให้ผู้เรียนมีสุขภาพทางกายแข็งแรง

สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ที่ดีที่ผู้เรียนได้จากการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา (ประสิทธิ์ ปีพุม. 2558)

4.1.4 ความมั่นใจในการเล่นกีฬาหรือเรียนพลศึกษาดีขึ้น ด้วยการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬานั้น ผู้เรียนจะมีโอกาสได้ทบทวนทักษะในการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆรวมถึงทักษะทางกีฬาที่เคยเรียนมาในระดับการศึกษา ก่อน ซึ่งการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ถือเป็นประสบการณ์ที่ดีที่ผู้เรียนจะได้มีโอกาสในการพัฒนาทักษะเพื่อให้เกิดความมั่นใจในการเล่นกีฬาหรือการเรียนพลศึกษาเพิ่มมากขึ้น (ประสิทธิ์ ปีพุม. 2558) รวมถึงเป็นการสร้างความมั่นใจและความชำนาญในการนำเอาทักษะที่เรียนในวิชาพลศึกษาและกีฬาไปใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาหรือออกกำลังกายด้วยตนเอง

4.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา

4.2.1 ได้รับความเจ็บหรือเจ็บป่วยจากการเรียน มีการศึกษาวิจัยทางพลศึกษาและกีฬา ที่พบว่า เรื่องของการได้รับความเจ็บหรือเจ็บป่วยจากการเรียนพลศึกษาหรือเล่นกีฬา เป็นประสบการณ์ที่ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียน ตัวอย่างเช่น ได้รับความเจ็บจากการปะทะในกีฬาบางประเภทที่ต้องมีการปะทะกันในการเล่นหรือการแข่งขัน เช่น กีฬาฟุตบอล หรือกีฬาบาสเกตบอล เป็นต้น ขณะที่การได้รับความเจ็บจากวัสดุอุปกรณ์กีฬา เช่น กีฬาวอลเลย์บอลที่ต้องใช้มือตีลูกวอลเลย์บอล กีฬาวูตวูตที่มีโอกาสเกิดแผลจากพื้นของสระว่ายน้ำ หรือขอบกระเบื้องสระว่ายน้ำที่แตกหักชำรุด เป็นต้น ซึ่งการบาดเจ็บหรือการเจ็บป่วยจากการเล่นกีฬาในแต่ละครั้งนั้นย่อมส่งผลทำให้ผู้เรียน เกิดความวิตกกังวลรวมถึงขาดความมั่นใจในการเล่นกีฬาหรือเรียนพลศึกษา (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565)

5. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนพลศึกษาและกีฬา

5.1 ปัจจัยเกี่ยวข้องที่สนับสนุนการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา

5.1.1 ความพร้อมของผู้เรียน ความพร้อมของผู้เรียน ซึ่งในที่นี้หมายถึงความพร้อมทางด้านร่างกายและความพร้อมทางด้านจิตใจ มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จในการเข้าร่วมหรือเรียนรู้อาชีพพลศึกษาและกีฬา ผู้เรียนที่มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย (ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์หรือไม่บาดเจ็บและเจ็บป่วย) หรือความพร้อมทางด้านจิตใจ (ความรักความมุ่งมั่นและเกรดคติที่ดีในการเล่นกีฬาหรือเรียนวิชาพลศึกษา) จะเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ในวิชาพลศึกษาและกีฬาอย่างเต็มที่และเต็มความสามารถ (สาลี สุภาภรณ์. 2556, ประสิทธิ์ ปีพุม. 2558, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565) ซึ่งจะส่งผล

ความสำเร็จในการเรียนรู้วิชาพลศึกษาหรือการเล่นกีฬาได้มากกว่าผู้ที่ขาดความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและด้านจิตใจ

5.1.2 มีกิจกรรมการอบอุ่นร่างกาย การอบอุ่นร่างกาย (Warm-up) ถือเป็นขั้นตอนสำคัญของการทำกิจกรรมพลศึกษาหรือกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกาย เพราะการอบอุ่นร่างกายจะส่งผลต่อความพร้อมในการทำกิจกรรมรวมไปถึงเป็นการป้องกันการบาดเจ็บจากการเล่นกีฬา โดยมีการศึกษาพบว่า การเรียนพลศึกษาและกีฬาที่มีกิจกรรมการอบอุ่นร่างกายที่ดี มีส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จหรือเกิดการเรียนรู้ได้ดีในวิชาพลศึกษาและกีฬา (สาส์ สุภากรณ. 2556) และยังมีส่วนสำคัญที่ช่วยลดโอกาสเกิดการบาดเจ็บจากการเล่นกีฬาหรือเรียนวิชาพลศึกษา โดยรูปแบบของการอบอุ่นร่างกายสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การอบอุ่นร่างกายด้วยเกม โดยกลุ่มผู้สอนอาจใช้เป็นเกมง่าย ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวร่างกายแบบไม่สลับซับซ้อนผ่านรูปแบบของเกม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับการอบอุ่นร่างกาย

5.1.3 มีคิวการสอน (Teaching Cue) ที่ดี การสอนชั้นอธิบายสาธิตที่ต้องนำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติทักษะต่างๆเป็นลำดับขั้นตอนนั้น ในทางพลศึกษาและกีฬามักจะใช้ “คิวการสอน” (Teaching Cue) ซึ่งเป็นหลักการลำดับขั้นตอนทักษะโดยใช้วลีสั้น ๆ แทนขั้นตอนการเคลื่อนไหว โดยมีคิที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจการปฏิบัติทักษะได้ดี และยังลดเวลาในการพูดอธิบายนานๆ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและไม่เข้าใจในสิ่งที่ครูต้องการสื่อสารเพราะมีเนื้อหายาว ดังนั้น ครูพลศึกษาที่มีการเตรียมคิวทักษะที่ดี นำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติทักษะได้เป็นลำดับขั้นที่ถูกต้อง จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง (สาส์ สุภากรณ. 2556, อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

5.1.4 มีการวัดผลการเรียนที่เหมาะสม กระบวนการวัดและประเมินผลเป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาที่ช่วยให้ครูผู้สอนทราบถึงพัฒนาการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน (สาส์ สุภากรณ. 2556) การเลือกวิธีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสมและสอดคล้องกับระดับความสามารถ รวมถึงสะท้อนถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง จะเป็นประโยชน์ต่อครูในการช่วยเหลือผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จในการเรียนมากขึ้น รวมทั้งยังจะ ช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงความสำเร็จทางการเรียน และมีแนวทางในการพัฒนาตนเองทั้งทางด้านทักษะและด้านอื่นๆ ในวิชาพลศึกษา ครูผู้สอนจึงควรเลือกวิธีการวัดประเมินผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือตัวชี้วัดในวิชาพลศึกษา เช่น การประเมินตามสภาพจริง การประเมินแบบมีส่วนร่วมของผู้เรียนเพื่อน ครู และผู้ปกครอง เป็นต้น

5.1.5 ผู้สอนมีที่วิธีการสอนที่ดี ปัจจัยเกี่ยวกับผู้สอนมีที่วิธีการสอนที่ดี เป็นปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน การที่ครูผู้สอนเลือกวิธีการสอนที่ดีและเหมาะสมกับเนื้อหา รวมถึงสอดคล้องกับบริบทความสามารถของผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามลำดับขั้น และประสบความสำเร็จกับการเรียนรู้ (เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565, ประสิทธิ์ ปี

ปทุม. 2558) ครูผู้สอนจึงควรมีการวิเคราะห์และออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความแปลกใหม่ มีกิจกรรมที่หลากหลาย ปรับรูปแบบและวิธีการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และสนับสนุนหรือช่วยเหลือให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562)

5.1.6 มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่ดี ด้วยในกระบวนการเรียนรู้ทั้งในด้านทักษะด้านความรู้ และด้านคุณลักษณะส่วนบุคคลที่คาดหวัง (คุณธรรมจริยธรรมและความมีน้ำใจนักกีฬา) ในวิชาพลศึกษาและกีฬานั้น จำเป็นที่ครูควรจะต้องมีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี (Feedback) เพื่อให้ผู้เรียนได้ทราบถึงข้อผิดพลาดและรู้ถึงแนวทางในการที่จะแก้ไขหรือพัฒนาได้อย่างถูกต้อง (ป้อนข้อมูลการแก้ไข หรือ Collective Feedback) ทราบถึงข้อดีและส่วนที่ประสบความสำเร็จในการเรียน (ชมเชย หรือ Positive Feedback) ครูผู้สอนที่ให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี (ทั้งที่เป็นข้อมูลย้อนกลับเชิงบวก และข้อมูลย้อนกลับเชิงแก้ไข) มีส่วนสนับสนุนที่ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกประสบความสำเร็จกับการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาและกีฬา (เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565, อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

5.1.7 ความปลอดภัยและระบบสนับสนุนที่ดี ความปลอดภัยและระบบสนับสนุนที่ดี เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับการดูแลความปลอดภัยในการเรียนทั้งในเรื่องของอุปกรณ์และสถานที่ รวมไปถึงระบบสนับสนุนต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สภาพแวดล้อมในการเรียน ล้วนส่งผลต่อความมั่นใจและความรู้สึกปลอดภัยในการเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาและกีฬา โดยเฉพาะในบริบทของชนิดกีฬาที่ต้องการความปลอดภัยและระบบสนับสนุนที่ดี เช่นวิชาว่ายน้ำ หรือวิชายิมนาสติก ที่ด้วยบริบทความเฉพาะของลักษณะชนิดกีฬาและกิจกรรมที่ต้องเรียนนั้น จะสร้างความวิตกกังวลให้กับผู้เรียนใหม่ เช่นรู้สึกกลัวการลงน้ำ หรือไม่กล้าที่จะตีลังกา ซึ่งเป็นความวิตกกังวลถึงความปลอดภัยในตนเองที่เกิดขึ้นได้ตามความรู้สึกของมนุษย์ทั่วไป มีการศึกษาพบว่า ชั้นเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬาที่มีระบบความปลอดภัยและการสนับสนุนความปลอดภัยในชั้นเรียนที่ดี จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกคลายความกลัวความวิตกกังวล รู้สึกปลอดภัยในการเรียน และเรียนรู้วิชาพลศึกษาและกีฬาได้ดีมากขึ้น (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565)

5.1.8 มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี เพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี คือกลุ่มเพื่อนที่คอยให้ความช่วยเหลือหรือสนับสนุนในการทำกิจกรรมต่างๆ ในวิชาพลศึกษาและกีฬา รวมไปถึงการได้เรียนหรือเข้าร่วมกิจกรรมพร้อมกับเพื่อนที่รู้จักกันหรือสนิทสนมกันดี จะมีอิทธิพลต่อความมั่นใจ ความสนุกสนานในการเรียน ความมุ่งมั่นตั้งใจ และการแสดงออกพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เรียนในการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา (ประสิทธิ์ ปทุม. 2558, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562, เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565)

5.1.9 มีการแข่งขันกันภายในชั้นเรียน การเรียนวิชาพลศึกษาในระดับประถมศึกษาและมัธยมส่วนใหญ่มักใช้กิจกรรมกีฬาชนิดต่างๆเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความน่าสนใจของการใช้กีฬาต่างๆนั้น คือ ผู้เรียนจะมีโอกาสได้แข่งขันกันเองภายในชั้นเรียนตามบริบทของแต่ละชนิดกีฬา ทั้งที่เป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยวหรือประเภทคู่ เช่น กีฬาแบดมินตัน กีฬาเทเบิลเทนนิส หรือกีฬาว่ายน้ำ เป็นต้น รวมไปถึงการแข่งขันที่เป็นประเภททีม เช่น กีฬาบาสเกตบอล กีฬาวอลเลย์บอล หรือกีฬาฟุตบอล เป็นต้น ซึ่งสำหรับผู้เรียนหลายคนนั้น อาจไม่มีโอกาสในการแข่งขันกีฬาดังที่กล่าวมานอกชั้นเรียน การที่ครูผู้สอนจัดให้มีการแข่งขันภายในชั้นเรียนนั้น ถือเป็นปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีมากขึ้น เพราะเป็นโอกาสที่ผู้เรียนจะได้ทดลองการใช้ทักษะที่เรียนไปในการแข่งขัน รวมไปถึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้ทดลองเล่นชนิดกีฬา ที่ตนเอง ยังไม่เคยได้เรียนหรือได้เล่น เพื่อค้นหาความชื่นชอบ และเลือกชนิดกีฬาที่จะนำไปเล่นด้วยตนเองในเวลาว่าง โดยงานศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การจัดการแข่งขันกันภายในชั้นเรียน เป็นปัจจัยที่ผู้เรียนให้ความสำคัญและมีความชื่นชอบกับกิจกรรมการแข่งขันที่ครูมอบหมายหรือออกแบบให้แข่งขันกันเองภายในชั้นเรียน (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562)

5.1.10 มีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมพลศึกษาและกีฬา เจตคติ (Attitude) ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะส่งผลให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพลศึกษาและกีฬาด้วยความเต็มใจ มุ่งมั่นตั้งใจ และเต็มความสามารถ ผู้เรียนที่มีเจตคติที่ดีจะมีความพยายามและมีเป้าหมายในการเรียนหรือทำกิจกรรมต่างๆ อย่างชัดเจน จะให้ความร่วมมือ และสนับสนุนการทำกิจกรรมต่างๆ ของชั้นเรียนอย่างเต็มที่ ซึ่งจะส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็ว และประสบความสำเร็จในการเรียนได้ดีกว่าผู้ที่มีเจตคติไม่ดีหรือไม่ชอบการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562)

5.2 ปัจจัยเกี่ยวข้องที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา

5.2.1 การเลือกคู่เล่นที่ไม่เหมาะสม การศึกษาวิจัยของสาตี สุภาภรณ์ (2556) พบว่า การเลือกคู่เล่นที่ไม่เหมาะสมในกิจกรรมการเรียนวิชาพลศึกษาหรือกีฬา โดยเฉพาะช่วงของการจับคู่แข่งขันหรือจับคู่เล่น หากมีความสามารถที่แตกต่างกันมากหรือได้คู่เล่นที่เก่งกว่าหรือเก่งน้อยกว่ามาก ย่อมส่งผลทำให้เกิดความไม่ยุติของการแข่งขัน ทำให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขาดความท้าทายในการเล่นหรือการแข่งขันนั้นไม่สนุก ส่งผลให้การเล่นนั้นน่าเบื่อหรือขาดความท้าทายในการเรียน

5.2.2 ได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) น้อย การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดีในการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนรับรู้และทราบถึงพัฒนาการหรือสิ่งที่ผู้เรียนทำได้ดีในกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงทราบถึงสิ่งที่จำเป็นต้องปรับปรุงแก้ไขในข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น อย่างไรก็ตาม การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ไม่ดีหรือไม่เพียงพอ ย่อมเกิดผลในทางตรงกันข้าม คือผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่เต็มที่หรือไม่ประสบ

ความสำเร็จในการเรียนรู้ เพราะไม่รู้ว่าจะทำอยู่นั้นผิดพลาดหรือถูกต้องหรือไม่ จากการไม่ได้รับข้อมูลย้อนกลับที่เพียงพอที่จะใช้สำหรับการเรียนรู้หรือปรับปรุงแก้ไข (สาลี สุภามรรณ. 2556)

5.2.3 ตารางเรียนที่ไม่เหมาะสมหรือการเรียนที่ไม่ต่อเนื่อง ช่วงเวลาในการเรียนและระยะเวลาในการเรียน ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งระยะเวลาที่นานไปหรือน้อยไป รวมไปถึงช่วงเวลาของการเรียนที่ควรไม่ส่งผลกระทบต่อตัวผู้เรียนทั้งโดยตรงและโดยอ้อม เช่น การเรียนพลศึกษาและกีฬาหลังพักกินอาหารกลางวัน หรือกิจกรรมกลางแจ้งในช่วงเวลาที่มีแดดร้อนจัด จะส่งผลกระทบต่อผู้เรียนเกิดความเหนื่อยล้า หรือมีสภาพร่างกายที่ไม่พร้อมกับการเรียนที่ต้องมีการเคลื่อนที่เคลื่อนไหวในกิจกรรมปลาร้าศึกษาหรือกีฬา นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับการเรียนที่ขาดความต่อเนื่อง กล่าวคือควรจะมีกิจกรรมที่ต่อเนื่องในระยะยาว ไม่ควรมีช่วงของวันหยุดหรือการขาดเรียนเป็นระยะเวลาติดต่อกันนานๆ (เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565)

5.2.4 สถานที่เรียนไม่เหมาะสม กิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬานั้น หากใช้สถานที่ที่มีอากาศร้อนอบอ้าว หรือมีสภาพบรรยากาศรอบชั้นเรียนที่ไม่เหมาะสมหรือแออัดต่อการเรียน เช่น เสียงดังอีกกระทึกโครม มีผู้เรียนกลุ่มอื่นเป็นจำนวนมากหรือเป็นที่พลุกพล่าน ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนเหนื่อยล้าได้ง่าย หรือการมีเสียงดังรบกวนย่อมส่งผลกระทบต่อสมาธิของผู้เรียน เป็นต้น (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558, ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562)

5.2.5 อุปกรณ์การเรียนที่ไม่เพียงพอหรือชำรุด ความไม่พร้อมหรือไม่เพียงพอของอุปกรณ์การเรียนการสอนวิชาพลศึกษาและกีฬา ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เป็นปัญหาอุปสรรคของการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะในกิจกรรมต่างๆ เช่น การเล่นกีฬา จำเป็นต้องมีอุปกรณ์การเรียนที่เพียงพอและพร้อมต่อการใช้งาน การศึกษาวิจัยของเกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี (2565) และอุษากร พันธุ์วานิช (2558) พบว่า การเรียนพลศึกษาและกีฬาที่อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน หรือชำรุดทรุดโทรมจนไม่สามารถเรียนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่เต็มที่ อาจเกิดการเรอค้อยเพื่อผลัดเปลี่ยนการใช้อุปกรณ์ ซึ่งทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดลง

5.2.6 ชั้นเรียนที่มีจำนวนผู้เรียนมาก ด้วยครูผู้สอนเพียงหนึ่งคนนั้น ย่อมไม่สามารถที่จะดูแลผู้เรียนได้ทั่วถึงหากมีจำนวนผู้เรียนมากเกินไป ด้วยอัตราส่วนที่เหมาะสมอยู่ที่ 1 ต่อ 20-25 คน ต่อชั้นเรียน ซึ่งจะช่วยให้ครูผู้สอนคุมชั้นเรียนได้ง่าย ให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างทั่วถึง สามารถเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ได้เพียงพอต่อความต้องการของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม การศึกษาวิจัยของอุษากร พันธุ์วานิช (2558) และการศึกษาของระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ (2562) พบว่าชั้นเรียนพลศึกษาและกีฬาที่มีจำนวนผู้เรียนมีมากเกินไป ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อยเกินไป เกิดการเรอค้อยเป็นเวลานาน เพราะจำเป็นต้องเรอค้อยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนการใช้อุปกรณ์หรือสถานที่ที่มีอยู่อย่างจำกัดและไม่เพียงพอ

5.2.7 ผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน การเรียนพลศึกษาและกีฬาจำเป็นต้องใช้ร่างกายในการทำกิจกรรม ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความพร้อมซึ่งหมายถึงความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายที่จะต้องไม่เจ็บป่วย หรือมีความแข็งแรงสมบูรณ์เพียงพอที่จะเข้าร่วมกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกัน ต้องมีความพร้อมทางด้านจิตใจ คือมีมุมมองที่ดีและพร้อมที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน ทั้งนี้ หากร่างกายของผู้เรียนไม่พร้อม เช่น เจ็บป่วยหรือไม่สบาย หรือเกิดความไม่พร้อมทางด้านจิตใจ เช่น ซึมเศร้า หรือวิตกกังวล ย่อมส่งผลโดยตรงที่ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ (อุษากร พันธุ์วานิช. 2558. เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. 2565)

5.2.8 วิธีการวัดประเมินผลที่ไม่เหมาะสมกับผู้เรียน มีการศึกษาวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความรู้สึกกดดัน เครียดและมีความวิตกกังวลอย่างมากกับการสอบวัดระดับทักษะในวิชาพลศึกษาและกีฬา โดยเฉพาะในชั้นเรียนวิชาพลศึกษาที่โดยทั่วไปแล้วครูผู้สอนจะใช้วิธีการแยกสอบทักษะต่างๆ เช่น เมื่อครูได้ทำการสอนทักษะใดทักษะหนึ่งในต้นชั่วโมง จะมีการนัดให้ผู้เรียนมาสอบวัดระดับทักษะเพื่อให้คะแนนในตอนท้ายชั่วโมงหรือในชั่วโมงถัดไป ซึ่งสำหรับผู้เรียนมือใหม่ที่ยังไม่มีความชำนาญหรือยังเรียนรู้ทักษะได้ไม่ดีพอ จะมีความวิตกกังวลและไม่มั่นใจรวมถึงกดดันจากการวัดประเมินผลที่จะเกิดขึ้น และอาจส่งผลทำให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา (ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. 2562)

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

ชูชาติ ททรัพย์สุทธิพร และชาญชัย ศิริพันธุ์ (2566) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบการสอนที่มุ่งผลลัพธ์ในหลายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัญหาการเรียนการสอนและสร้างรูปแบบการสอนในรายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนา แบ่งการศึกษาวิจัยออกเป็น 4 ระยะเวลาคือ ระยะเวลาที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนและแนวทางในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนรายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลจากนักเรียนจำนวน 309 คน และครูพลศึกษาจำนวน 30 คน ระยะเวลาที่ 2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 7 คน เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนที่เป็นผลลัพธ์ในรายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนา ระยะเวลาที่ 3 สร้างรูปแบบการสอนที่มุ่งผลลัพธ์ในรายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนา ด้วยวิธีการเดลฟายจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 19 คนโดยแบ่งเป็น 2 รอบ และระยะเวลาที่ 4 ประเมินรูปแบบการสอนที่มุ่งผลลัพธ์ในรายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนาจากผู้เชี่ยวชาญ 7 คน ผลการศึกษาวิจัยพบว่า รูปแบบการสอนที่มุ่งผลลัพธ์ในรายวิชาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนา มีโมเดลที่แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ระดับ แบ่งเป็นองค์ประกอบระดับแรก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ทฤษฎี

บาสเกตบอล ทักษะบาสเกตบอล ลักษณะกายภาพ และการปรับตัวทางสังคม องค์กรประกอบระดับที่ 2 จำนวน 12 องค์กรประกอบ และองค์กรประกอบที่ 3 จำนวน 34 องค์กรประกอบ

วัชระ เพชรคล้าย (2566) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานรายวิชา กลวิธีการฝึกกีฬาบาสเกตบอลสำหรับนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานหลายวิชา กลวิธีการฝึกกีฬาบาสเกตบอลสำหรับนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กระบวนการดำเนินการวิจัยมีทั้งสิ้น 4 ขั้นตอน ประกอบด้วยขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพและแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ จำนวนรวมทั้งสิ้น 410 คน และให้ข้อมูลสัมภาษณ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญจำนวนรวม 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานและแบบสัมภาษณ์แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานในการพัฒนาผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนที่สอง สร้างและตรวจสอบคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน โดยผู้วิจัยสร้างองค์กรประกอบและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญจำนวนรวมทั้งสิ้น 9 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบประเมินองค์กรประกอบ 2) แบบประเมินเอกสาร 3) และ แบบบันทึกการสัมมนา วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานกับนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตลำปาง จำนวนรวม 35 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบวัดความรู้การเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน แบบประเมินทักษะการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล เทียบเกณฑ์ 80% และแบบประเมินเจตคติก่อนและหลังการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ ขั้นตอนที่ 4 หาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานกับนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง จำนวนรวม 35 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดความรู้การเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน แบบประเมินทักษะการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอล เทียบเกณฑ์ 80% แบบประเมินเจตคติก่อนและหลังการเรียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสัมภาษณ์เพื่อปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ และวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) สภาพการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานในการพัฒนาผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลสำหรับนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก แนวทางการจัดการเรียนรู้พบว่า ด้านเนื้อหาต้องมีความทันสมัยและครอบคลุมใช้เทคโนโลยีเสริมที่หลากหลาย และประยุกต์ใช้ให้

เหมาะสม 2) การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ยึดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ IKCPP MODEL ที่สร้างขึ้น 5 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นเข้าสู่บทเรียน ขั้นแรกเปลี่ยนสร้างองค์ความรู้ ขั้นตรวจดูความเข้าใจ ขั้นสร้างชิ้นงานชิ้นใหม่ และขั้นแลกเปลี่ยนความคิด มีองค์ประกอบร่วมหาสาระและ 15 แผนจัดการเรียนรู้ ผลการประเมินองค์ประกอบและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานพบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมาก 3) ผลการทดสอบความรู้การเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลพบว่า ก่อนเรียน ระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 6 และหลังการเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลโดยกำหนดเกณฑ์ 80% พบว่า ผ่านเกณฑ์จำนวน 32 คนและไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 3 คน ในด้านเจตคติต่อการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลพบว่า หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนความพึงพอใจในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก 4) ผลการหาคุณภาพการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานพบว่า ก่อนเรียน ระหว่างการเรียนสัปดาห์ที่ 6 และหลังการเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการประเมินทักษะผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลโดยกำหนดเกณฑ์ 80% พบว่าผ่านเกณฑ์จำนวน 30 คน และไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 5 คน ด้านเจตคติที่มีต่อการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาบาสเกตบอลพบว่า หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานพบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ส่วนผลการปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานพบว่า ควรเพิ่มสื่อการจัดการเรียนการสอน ช่องทางการสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

มณัฐา นิตยสุข (2563) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมนำไปสู่กีฬาที่มีต่อ สมรรถภาพกลไกของนักเรียนประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพกลไกก่อน และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพกลไกหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน ได้รับการจัดการ เรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมนำไปสู่กีฬาที่มีต่อสมรรถภาพกลไก เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 1 วัน ๆ ละ 60 นาที และกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้เกมนำไปสู่กีฬา จำนวน 8 แผน (ค่าดัชนีความสอดคล้องแต่ละแผนเท่ากับ 0.88) และแบบทดสอบสมรรถภาพกลไก ประกอบด้วย ความเร็ว พลังกล้ามเนื้อ ความคล่องแคล่วว่องไว การทรงตัว ปฏิบัติยาตอบสนอง การประสานสัมพันธ์ (ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00, 1.00, 1.00, 0.80 และ 1.00 ตามลำดับ) วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่าที (t-test) ผลวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนสมรรถภาพกลไกหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ย

ของคะแนนสมรรถภาพกลไกหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี (2565) ได้ทำการศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับประสบการณ์และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาวินด์เซิร์ฟตามการรับรู้ของผู้เรียน ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนิสิตสาขาวิชาพลศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนวิชาวินด์เซิร์ฟ ในปีการศึกษา 2563 รวม 32 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกต การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง การเขียนแผนที่ความคิด และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยใช้วิธีตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่างร่วมกับวิธีสามเส้า ผลการศึกษาสามารถแบ่งได้เป็น 2 หัวข้อได้แก่ หัวข้อแรกประสบการณ์ในการเรียนวิชาวินด์เซิร์ฟ ประกอบด้วยประสบการณ์ที่ดี คือ (1) ได้เรียนรู้และฝึกทักษะกีฬาทางน้ำชนิดใหม่ และ (2) ได้เรียนในทะเล ส่วนประสบการณ์ที่ไม่ดี คือ ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน ส่วนหัวข้อที่ 2 ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาวินด์เซิร์ฟ ประกอบด้วยปัจจัยที่สนับสนุนการเรียน คือ (1) ครูผู้สอนมีวิธีการสอนที่ดี (ขั้นตอนการสอนง่ายต่อการเรียนรู้, มีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี และกิจกรรมการเรียนสนุกสนาน) (2) ความมุ่งมั่นตั้งใจของตัวผู้เรียน (3) เพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยให้ความช่วยเหลือ และ (4) ระบบรักษาความปลอดภัยและให้ความช่วยเหลือที่ดี ขณะที่ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียน คือ (1) อุปกรณ์การเรียนชำรุดและไม่เพียงพอ (2) สภาพแวดล้อมไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียน (3) สถานที่เรียนอยู่ไกล และต้องเสียค่าเดินทาง (4) สิ่งอำนวยความสะดวกไม่เพียงพอ (5) การเรียนไม่ต่อเนื่อง และ (6) ร่างกายและจิตใจของผู้เรียนไม่พร้อม

ณัฐพร สุดดี (2562) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเกมผ่านศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์สำหรับนิสิตครู กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 32 คน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากคุณสมบัติและความสนใจของนิสิตที่เข้าร่วมโครงการวิจัย สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลารวมทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสังเกตพฤติกรรม 2) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน 3) แบบวัดความเข้าใจเกมพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์สำหรับนิสิตครู 4) แบบประเมินการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเกมพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์สำหรับนิสิตครู 5) แบบประเมินเว็บไซต์การจัดการเรียนการสอนเกมพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์สำหรับนิสิตครู 6) แบบประเมินแผนการจัดการเรียนการสอนเกมพลศึกษา และ 7) แบบรับรองรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเกมพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมความสามารถการนำไปใช้สำหรับจัดการเรียนการสอนสำหรับนิสิตครู วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติพื้นฐานและทดสอบสมมติฐานวิจัยด้วยสถิติ t-test และ Repeated Measures ANOVA ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเกมพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการ

นำไปใช้การจัดการเรียนการสอนสำหรับนิสิตครู มีทั้งหมด 4 องค์ประกอบ ประกอบด้วย 1.1 วิธีการจัดกิจกรรมเพื่อประยุกต์ 1.2 บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน 1.3 เว็บไซต์เกมพลศึกษา และ 1.4 การประเมินผล 2) กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนสร้างวิดิทัศน์และบทเรียนออนไลน์ให้ผู้เรียนได้ศึกษาโดยให้ผู้เรียนศึกษาทฤษฎี กติกาและวิธีเล่น โดยจัดการเรียนการสอนเป็น 4 ขั้นตอนได้แก่ 2.1 ขั้นตอนอธิบายทักษะด้วยวาจาหรือการเขียน 2.2 ขั้นสาธิตทักษะ 2.3 ขั้นการนำไปใช้ และ 2.4 ขั้นสรุปที่ครูจะให้ข้อมูลป้อนกลับ และ 3) นิสิตครูที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนเกมพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์ มีความจำความเข้าใจหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล กรณีศึกษา: ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมปลายจำนวน 35 คน (ชาย 17 คน และหญิง 18 คน) ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกต บรรยายเหตุการณ์สำคัญ สัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง และการวิเคราะห์เอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า ผลการวิจัยสรุปได้ 2 หัวเรื่อง โดยหัวเรื่องแรกคือ ปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสนุกมากขึ้น ได้แก่ (1) มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี (2) กิจกรรมมีความหลากหลายและแปลกใหม่ (3) ได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม (4) ได้ฝึกทักษะก่อนการแข่งขันทีม (5) มีเจตคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอล และ (6) ครูผู้สอนเป็นกันเองและสอนดี ส่วนหัวเรื่องที่ 2 คือ ปัจจัยที่ส่งผลให้ความสนุกในการเรียนบาสเกตบอลลดน้อยลง ได้แก่ (1) สถานที่เรียนมีอากาศร้อน (2) อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ (3) มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนน้อยเกินไป (4) รู้สึกกดดันกับการสอบวัดทักษะ (5) ตัวผู้เรียนไม่พร้อมกับการเรียน (เจ็บป่วยหรือไม่สบาย) และ (6) ได้รับความเจ็บจากการเรียน

นันทรัตน์ ศรีสวัสดิ์ (2560) ได้ทำการศึกษาแนวทางการพัฒนาการสอนกีฬาบาสเกตบอลตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับใช้ในการสอนกีฬาบาสเกตบอล 2) เพื่อพัฒนาแนวทางการสอนกีฬาบาสเกตบอลตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก 3) เพื่อศึกษาผลการใช้แนวทางการพัฒนาการสอนกีฬาบาสเกตบอลตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2569 จากโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรีจำนวนรวมทั้งสิ้น 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก 30 คนและกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยแผนการสอนแบบปกติ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการสอนกีฬาบาสเกตบอลตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก และเครื่องมือวัดผลประเมินในการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทักษะกีฬาบาสเกตบอล ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลหลังการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนทักษะการรับส่งมาร์เก็ตบอลและทักษะการยิงประตูบาสเกตบอล มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยรวมสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน (ทักษะศตวรรษที่ 21) หลังการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม ทุกรายการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ทั้งหมด 12 ด้าน ได้แก่

กระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดและความร่วมมือ ความรู้และข้อมูลจากสื่อสารสนเทศ ความรู้และข้อมูลที่มีประโยชน์จากสื่อ ความรู้และข้อมูลจากเทคโนโลยี ความสามารถในการปรับตัว ความกล้าแสดงออกและเป็นตัวของตัวเอง ความมีทักษะสังคม ความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ ความรับผิดชอบเชื่อถือได้ และภาวะผู้นำ โดยกลุ่มทดลองมีระดับความคิดเห็นอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ส่วนกลุ่มควบคุมอยู่ในเกณฑ์ระดับมาก

ปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ (2556) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา โดยทำการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวม 47 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เป็นกลุ่มทดลอง 23 คน และกลุ่มควบคุม 24 คน ทำการทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 1 คาบ ๆ ละ 60 นาที และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพโดยทดสอบค่าที่ (t-test) ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพก่อนการทดลองและหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามปกติ มีสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพด้านองค์ประกอบร่างกาย ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตและหัวใจ ด้านความอ่อนตัว ด้านความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ด้านความทนทานของกล้ามเนื้อ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

กิตติพงษ์ ตรูวรรณ (2558) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย โดยเปรียบเทียบสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ระหว่างกลุ่มทดลอง (23 คน) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย กับกลุ่มควบคุม (23 คน) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ ตัวอย่างเป็นนักเรียนปฐมวัยชั้นปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี จำนวน 46 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 แผน แบบทดสอบสมรรถภาพทางกาย และแบบวัดความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 45 นาที และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบสมรรถภาพทางกายและพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่าที่ (T-test) ก่อนและหลังการทดลอง แล้วทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายและแบบวัดพฤติกรรมความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทย มีส่วนช่วยส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยได้

ประสิทธิ์ ปีปทุม (2558) ได้ทำการศึกษาประสบการณ์และปัญหาในการเรียนวิชาว่ายน้ำของนิสิตปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาว่ายน้ำ จำนวน 35 คน โดยกลุ่มตัวอย่างเรียนว่ายน้ำสัปดาห์ละ 1 วันครั้งละประมาณ 2 ชั่วโมง เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย การสังเกต การสัมภาษณ์ และการเขียนบรรยายเหตุการณ์สำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า ผลการศึกษาวิจัย ประกอบด้วย 1) ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนวิชาว่ายน้ำ ได้แก่ มีสุขภาพดีขึ้น ได้เรียนรู้ทักษะใหม่ พัฒนาในการเรียนว่ายน้ำดีขึ้น และต้องการว่ายน้ำเป็นช่วยเหลือตัวเองได้ 2) ปัญหาในการเรียนวิชาว่ายน้ำ ได้แก่ สภาพอากาศร้อน สภาพสระว่ายน้ำ เสียงรบกวน และจำนวนผู้เรียนไม่เหมาะสม 3) ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาว่ายน้ำ ได้แก่ ตัวผู้เรียนมีความพร้อม ครูผู้สอนมีความรู้และเนื้อหาวิชาที่สอน การมีกลุ่มเพื่อนที่ดี และระยะเวลาในการเรียน

อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนวิชาโยนิยนาสติกตามการรับรู้ของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชาโยนิยนาสติกในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง รวม 24 คน และอาจารย์ผู้สอนวิชาโยนิยนาสติก 1 คน รวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การเขียนบรรยายเหตุการณ์สำคัญ การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง และการวิเคราะห์เอกสาร ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีอุปนัยด้วยการตรวจสอบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า ผลการวิจัยสามารถสรุปได้เป็น 3 หัวเรื่อง ประกอบด้วย 1) ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนวิชาโยนิยนาสติก แบ่งเป็นประสบการณ์ที่ดีคือได้เรียนรู้ทักษะใหม่ๆ มีพัฒนาการทักษะที่ดีขึ้น ความมั่นใจเพิ่มขึ้นเมื่อทำกิจกรรมได้ ความกลัวลดลงเพราะมีการช่วยเหลือและให้ความปลอดภัยที่ดี และเกิดกำลังใจเมื่อเห็นเพื่อนทำได้ ส่วนประสบการณ์ที่ไม่ดีคือ มีการบาดเจ็บมาก่อนและกลัวอาการบาดเจ็บ 2) ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเรียนประกอบด้วยปัจจัยที่ส่งผลดีต่อการเรียนได้แก่ อาจารย์ผู้สอนมีวิธีการสอนที่ดี อาจารย์ผู้สอนมีความรู้และประสบการณ์ กิจกรรมการเรียนการสอนมีความแปลกใหม่และหลากหลาย มีการลำดับจากง่ายไปหายาก มีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี มีวิธีการช่วยเหลือและให้ความปลอดภัยแก่ตนเองและผู้อื่น และการเรียนสนุกสนาน ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน คือสถานที่เรียนไม่เหมาะสมเพราะมีอากาศร้อนและเสียงดังรบกวน อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอหรือชำรุดและขาดการดูแลรักษา จำนวนผู้เรียนไม่เหมาะสมมีมากจนเกินไป สมรรถภาพทางกายผู้เรียนไม่ดีพอ และตัวผู้เรียนขาดการฝึกซ้อมด้วยตนเอง

6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

กอนซาเลซ เอสปิโนซา และคณะ (Gonzalez-Espinosa, et al. 2021) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนบาสเกตบอลด้วยการสอนแบบตรงและการสอนแบบแทคติคอล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มที่เรียนบาสเกตบอลด้วยวิธีการสอนตรง และกลุ่มที่เรียนบาสเกตบอลด้วยวิธีการสอนแบบแทคติคอล โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ จำนวน 9 สถานการณ์ ผลการศึกษาพบว่า มีความแตกต่างกันเกี่ยวกับสถานการณ์การเลี้ยงบอล การยิงประตู การส่งบอล การเคลื่อนที่หาบอล การป้องกัน และการเล่น

ร่วมกับทีม โดยสรุปในภาพรวม กลุ่มตัวอย่างที่เรียนบาสเกตบอลด้วยวิธีการสอนแบบแทคติกอล มีประสิทธิภาพที่แสดงถึงตัวบ่งชี้เรื่องของการตัดสินใจในสถานการณ์การเล่นที่ดีกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนบาสเกตบอลแบบสอนโดยตรง

ดิมอร์ และไปลีย์ (Dismore, H. and Bailey, R., 2011) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสุขและความสนุกในการเรียนวิชาพลศึกษา ในมุมมองทัศนคติของเด็ก โดยมุ่งเป้าทำการศึกษาเกี่ยวกับความสุขและความเพลิดเพลินในการเรียนวิชาพลศึกษา โดยพบว่าในผู้เรียนชั้นระดับประถมศึกษาอายุ 7-11 ปี (Key Stage 2: KS2) มีทัศนคติต่อวิชาพลศึกษา ในมุมมองเกี่ยวกับความสุขและความเพลิดเพลินนั้นเกิดจากการได้เล่นเกม โดยผู้เรียนส่วนใหญ่ มองว่าวิชาพลศึกษามีลักษณะกิจกรรมรูปแบบของการเล่นเกม อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้เรียนอยู่ในระดับชั้นที่สูงขึ้นเป็นระดับมัธยมศึกษาในช่วงอายุระหว่าง 11-14 ปี (Key Stage 3: KS3) มุมมองเกี่ยวกับความสุขในการเรียนวิชาพลศึกษาที่แตกต่างกันออกไป ผู้เรียนในระดับชั้นนี้ให้นิยามความสุขและความเพลิดเพลินในการเรียนวิชาพลศึกษานั้นขึ้นอยู่กับความท้าทายในการเรียน อีกทั้งยังประเมินวิชาพลศึกษาในลักษณะที่เป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ซึ่งทำให้เห็นว่าเมื่อผู้เรียนมีระดับชั้นหรืออายุที่มากขึ้น จะมีความต้องการในการเรียนวิชาพลศึกษาที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายความสามารถ มากกว่าความสนุกนั้นเกิดจากการได้เล่นเกมเพียงอย่างเดียว

ลินเดี่ย และคณะ (Lydia et al., 2022) ได้ทำการศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับมุมมองของเด็กในสหราชอาณาจักรเรื่องการออกกำลังกาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองของเด็กถึงความสำคัญของการออกกำลังกาย ปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกกำลังกาย และสิ่งชื่นชอบในการออกกำลังกาย โดยผู้วิจัยได้สะท้อนให้เห็นปัญหาการออกกำลังกายในวัยเด็กมีความสัมพันธ์กับประโยชน์ต่อสุขภาพทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ซึ่งพบว่าระดับการออกกำลังกายในเด็กประถมลดลงเรื่อย ๆ ทำให้เกิดความต้องการกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเคลื่อนไหวในเด็ก แต่ว่าเด็กมักไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งเสริมการออกกำลังกาย การศึกษาทำการทบทวนงานวิจัยในฐานข้อมูล 7 แห่ง (ดำเนินการในเดือนตุลาคม 2019) และพบ 26 บทความที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลถูกสังเคราะห์เชิงเนื้อหาของงานวิจัยเชิงคุณภาพ และมีการประเมินคุณภาพของบทความโดยใช้รายการตรวจสอบจากโปรแกรมการประเมินเชิงวิจารณ์สำหรับงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Critical Appraisal Skills Program) ผลการศึกษาพบว่า (1) เด็กมีความเข้าใจในประโยชน์ของการออกกำลังกายอย่างครอบคลุม ทั้งประโยชน์ต่อสุขภาพ ความฟิต และการพัฒนาทักษะ (2) ปัจจัยทางสังคมที่มีผลต่อการออกกำลังกายของเด็ก โดยเฉพาะอิทธิพลจากเพื่อน ๆ (3) เด็กส่วนใหญ่ชอบที่จะมีทางเลือกในการทำกิจกรรมและโอกาสในการเล่นสร้างสรรค์ เช่น การคิดค้นเกมเคลื่อนไหวขึ้นเอง โดยสรุป ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การส่งเสริมการออกกำลังกายในอนาคตควรใช้ประโยชน์จากความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ให้มีการเลือกกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการในการออกกำลังกายของเด็ก ๆ และรวมกิจกรรมที่เด็กนำเสนอเองให้ได้มากที่สุด นอกจากนี้ ยังมีความต้องการการวิจัยเชิงคุณภาพที่หลากหลายมากขึ้นในด้านนี้ โดยเฉพาะในแง่ของเชื้อชาติและอายุ การผสมผสานวิธีการเชิงคุณภาพแบบดั้งเดิมกับวิธีการสร้างสรรค์ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลจากภาพถ่าย อาจได้ข้อมูลเชิงลึกที่ลึกซึ้งกว่าการใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบเดียว

ฮอดกิน (Hodgkin, 2018) ได้ทำการศึกษาความคาดหวังและประสบการณ์ของนักเรียนต่อการเรียนวิชาพลศึกษาระหว่างการเปลี่ยนจากโรงเรียนระดับประถมศึกษาไปสู่ระดับมัธยมศึกษาในเซาธ์เวลส์ ใช้วิธีการวิจัยเชิงชาติพันธุ์วิทยา (ethnography) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุ 10-11 ปี ที่เข้าเรียนในโรงเรียนมัธยมในปี 2013 ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อนและหลังการเปลี่ยนผ่านจากโรงเรียนระดับประถมศึกษาไปสู่ระดับมัธยมศึกษา ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ประกอบด้วยทรัพยากรการเรียนการสอนและการเปลี่ยนจากครูที่ไม่ได้เชี่ยวชาญโดยตรงไปสู่ครูที่มีความเชี่ยวชาญโดยตรงทางด้านวิชาพลศึกษา ผลการศึกษาสรุปได้ว่า นักเรียนมีความรู้สึกไม่มั่นใจในความสามารถทางกายของตนเอง วิชาพลศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสังคมของนักเรียน เช่น การสร้างมิตรภาพใหม่ ๆ และการมีครูผู้เชี่ยวชาญในวิชาพลศึกษาช่วยให้การเรียนมีความท้าทายและพัฒนาการที่ดีขึ้น

ชิมา (Shima, 2015) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเรียนวิชาพลศึกษาและการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายนอกเวลาเรียน ตามการรับรู้ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา ทั้งนี้ด้วยเพราะวิชาพลศึกษาในโรงเรียนรัฐบาลในปาเลสไตน์และประเทศอื่น ๆ เผชิญกับการลดลงของเวลาเรียนวิชาพลศึกษา ตามมาด้วยปัญหาการเพิ่มขึ้นของโรคอ้วนและพฤติกรรมเนือยนิ่งในเด็ก รวมทั้งนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายในสหรัฐอเมริกา ปาเลสไตน์ และอีกหลายประเทศ มักมีทัศนคติเชิงลบต่อวิชาพลศึกษา แต่บางคนที่มีทัศนคติเชิงบวก การศึกษาวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาความสนุกสนาน ในการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศปาเลสไตน์ และศึกษาวิธีการสอนที่มีส่วนสนับสนุนช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการเรียนวิชาพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในเขตเวสต์แบงก์ ประเทศปาเลสไตน์จำนวน 203 คน อายุระหว่าง 10-13 ปี เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับความสนุกสนานในการเรียนวิชาพลศึกษาและกิจกรรมทางกาย ผลการศึกษาสรุปได้ว่า นักเรียนในปาเลสไตน์มีความสนุกสนานในการเรียนวิชาพลศึกษาและกิจกรรมทางกาย โดยไม่พบความแตกต่างด้านเพศ ผลการวิจัยยังชี้ว่านักเรียนที่มีความสนุกสนานในการเรียนวิชาพลศึกษา มีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางกายมากขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 1 ห้องเรียน รวม 35 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตพื้นที่จังหวัดชลบุรี ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selected) โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้า คือ

- 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล (พ32101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567
- 2) เป็นผู้สมัครใจร่วมกับผู้ปกครองในการยินยอมเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยโดยการลงลายมือชื่อในใบยินยอม (Consent Form) ภายใต้เงื่อนไขว่า จะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญไม่ว่าจะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้ก็ตาม และสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ทุกเวลา แม้่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม
- 3) เป็นนักเรียนที่เข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา (รวม 16-18 สัปดาห์)

เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญออก คือ

- 1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา
- 2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความประสงค์ขอถอนตัวหรือไม่สะดวกต่อการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในทุกกรณี โดยสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ทุกเวลา แม้่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และจะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับนิสิตที่ถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย

การประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยและรับสมัครผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

โครงการวิจัยนี้ใช้วิธีประชาสัมพันธ์ประกอบด้วย 1. หลังจากได้รับอนุญาตจากสถานศึกษาและอาจารย์ประจำวิชา ทีมวิจัยจะเข้าชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลเพื่อประชาสัมพันธ์และแจกเอกสารแนะนำพร้อมช่องทางลงทะเบียนแสดงความสนใจผ่านช่องทางออนไลน์ (Google Form) ให้กับนักเรียนที่มีคุณสมบัติ เพื่อเชิญชวนเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย 2. ให้นักเรียนที่สนใจเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ลงทะเบียนผ่านช่องทางออนไลน์ (Google Form) 3. นัดหมายนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในช่วงเวลาที่นักเรียนสะดวก เพื่อให้ทีมวิจัยเข้าชี้แจงรายละเอียดสำคัญต่างๆ และแจกเอกสารใบยินยอม (Consent Form)

ให้นักเรียนนำกลับไปอ่านและพิจารณาด้วยตนเองร่วมกับผู้ปกครอง ณ ที่พักส่วนตัว และ 4. นัดหมายนำไปยินยอมกลับมาส่งให้กับทีมผู้ช่วยวิจัยในภายหลัง

การปกป้องสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ งานวิจัยนี้ปกป้องสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้ข้อมูลสำคัญโดยการใช้นามสมมุติแทนชื่อจริงในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของการวิจัย และไม่เปิดเผยชื่อสถานศึกษา รวมถึงจะมีการขออนุญาตผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกครั้งหากต้องมีการบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ หรือการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ แต่จะไม่มี การบันทึกภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวใดๆ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงใช้นามสมมุติแทนชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของการวิจัย คือ MB1 –MB20 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศชาย และ WB1-WB15 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศหญิง

การรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

โครงการวิจัยเรื่องนี้ ผ่านการพิจารณาและรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขที่รับรองโครงการวิจัย HU036/2567 ที่ IRB2-048/2567 รับรองวันที่ 7 พฤษภาคม พ.ศ. 2567

ทีมวิจัย

การศึกษานี้ ทีมนักวิจัยประกอบด้วยผู้วิจัยหลักและผู้ร่วมวิจัยรวม 6 คน และผู้ช่วยวิจัยจำนวน 1 คนที่สมัครและผ่านการคัดเลือกด้วยวิธีการสัมภาษณ์และพิจารณาคุณสมบัติเบื้องต้น เช่น จบการศึกษาขั้นต่ำระดับปริญญาตรีทางด้านพลศึกษา มีความรู้พื้นฐานทางระเบียบวิธีวิจัย หรือมีประสบการณ์ในการทำวิจัยทางพลศึกษาและกีฬา เป็นต้น รวมถึงผู้ช่วยวิจัยที่ได้รับการคัดเลือก จะต้องเข้าอบรมเพื่อเตรียมความพร้อมและทำความเข้าใจในหลักวิธีการและกระบวนการต่าง ๆ ในการวิจัย ก่อนเริ่มการดำเนินการเก็บข้อมูลจริง ได้แก่ อบรมความรู้พื้นฐานทางระเบียบวิธีวิจัย ขั้นตอนการจัดทำระบบจัดเก็บข้อมูล รวมถึงศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอน กระบวนการ และแนวปฏิบัติต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามของการศึกษานี้

ทั้งนี้ ทีมนักวิจัยมีหน้าที่หลักในการออกแบบและวางแผนการวิจัย เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงสรุปและจัดทำรายงานการวิจัย ส่วนผู้ช่วยวิจัยจัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ ติดต่อประสานงานกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รับส่งและจัดเก็บเอกสารแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และการเขียนแผนที่ความคิดที่ได้จากภาคสนาม (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ซึ่งเป็นวิธีการหลักของการศึกษานี้ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและจัดระบบข้อมูลโดยผู้วิจัยหลัก)

สนามศึกษาที่ใช้ในการวิจัย

สนามศึกษาในการวิจัยนี้ เป็นชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล (พ32101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งเป็นรายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 0.5 หน่วยกิต เรียนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ทุกวันอังคารเวลา 11.30-12.30 น. ช่วงระหว่างเดือนพฤษภาคมถึงเดือนสิงหาคม 2567 โดยใช้อาคารพลศึกษาในร่ม (บาสเกตบอลขนาดมาตรฐาน) ของสถานศึกษาเป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนและเก็บข้อมูลการวิจัย

กิจกรรมการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล (พ32101) มุ่งเน้นการใช้เกมพลศึกษาเป็นสื่อสำคัญในการจัดการเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและทักษะกีฬาบาสเกตบอล (สัปดาห์ที่ 1-11 ประกอบด้วย ทักษะการเคลื่อนที่ในกีฬาบาสเกตบอล ทักษะการรับส่งบอล ทักษะการเลี้ยงบอล ทักษะการทำแต้ม) เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมและกติกากีฬาบาสเกตบอล รวมถึงกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (กลยุทธ์ความเข้าใจในเกมการเล่นแบบ 1x1, 2x2 และ 3x3 และกลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับแบบทีม 5 คน) และเรียนรู้การแสดงออกถึงมารยาท ทั้งในฐานะผู้ดูและผู้เล่น การเคารพให้เกียรติตนเองและผู้อื่น ความมุ่งมั่นตั้งใจ และน้ำใจนักกีฬา

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือและการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองของการวิจัยนี้ ได้แก่ แผนจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา (รายวิชาเพิ่มเติม) ภายใต้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่ผู้วิจัยและครูผู้สอนประจำวิชา ร่วมกันสร้างขึ้นจำนวน 12 แผน ๆ ละ 1 สัปดาห์ ๆ ละ 1 ชั่วโมง โดยแต่ละแผนมีองค์ประกอบสำคัญประกอบไปด้วย สารการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 ขั้นตอน คือขั้นเตรียม การอธิบายสาธิต การฝึกปฏิบัติ ชี้นำไปใช้ และขั้นสรุป และการประเมินผลการเรียนรู้ โดยเป็นแผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลที่เน้นการใช้เกมพลศึกษาในการเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีการนำไปหาคุณภาพโดยการตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญด้านพลศึกษาและกีฬาที่มีคุณสมบัติสำคัญประกอบด้วย เป็นผู้จบการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไปทางด้านพลศึกษา และมีวิทยฐานะทางวิชาชีพขั้นต่ำระดับชำนาญการหรือดำรงตำแหน่งทางวิชาการระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป ประกอบด้วย

- 1.1 ว่าที่ร้อยตรี ชาญณรงค์ มาอยู่ดี ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนชลกันยานุกูล จังหวัดชลบุรี

- 1.2 อาจารย์ ดร. ปัญญา อินทเจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการและการสอนกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา
- 1.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงษ์ จรทะผา อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- 1.4 นายสิโรจน์ สร้อยศิริ รองผู้อำนวยการ กลุ่มบริหารงานวิชาการ โรงเรียนอ่างศิลาพิทยาคม จังหวัดชลบุรี
- 1.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธิติพงษ์ สุขดี อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษาและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

โดยใช้แบบประเมินที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ประกอบด้วย

ระดับ 5 หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3 หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

จากนั้นนำผลการประเมินที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พร้อมกับแปลความหมายตามเกณฑ์ของ บุญชม ศรีสะอาด (2553) ประกอบด้วย

มีค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
มีค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
มีค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
มีค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
มีค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

โดยงานวิจัยนี้ยึดเกณฑ์การตัดสินค่าเฉลี่ย 3.51 หรือมีความเหมาะสมในเกณฑ์ระดับมากขึ้นไป ถือเป็นแผนจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล ด้วยเกมพลศึกษาทั้ง 12 แผน มีค่าความเหมาะสมตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.55 คือมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ขณะที่ทุกแผนมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 3.51 (ภาคผนวก ข) จึงได้นำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับผู้ให้ข้อมูล สำคัญรวม 26 คน เพื่อดูความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปทดลองใช้จริง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูล (รัตนะ บัวสนธิ์. 2556, สาลี สุภาภรณ์. 2550) ประกอบด้วย การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) ซึ่งเป็นเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นและนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริงเพื่อทำการปรับปรุงเครื่องมือแต่ละชนิดให้มีความเหมาะสมและความเป็นไปได้ในการใช้เก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) โดยทีมวิจัยจะขออนุญาตผู้เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้สอนประจำวิชา เพื่อเข้าสังเกตการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอลช่วงระหว่างสัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 16 รวมประมาณ 10-12 ครั้ง เพื่อเข้าสังเกตบรรยากาศกิจกรรมในการเรียนการสอน และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนแสดงออกในระหว่างการเรียนการสอน รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ทั้งนี้ ในการเข้าสังเกตแต่ละครั้ง ทีมผู้วิจัยจะแจ้งนัดหมายกับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาทุกครั้ง รวมถึงทีมผู้ช่วยวิจัยจะอยู่ในพื้นที่สนามศึกษา (โรงพลศึกษา) โดยที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน มีการบันทึกการสังเกตโดยไม่ระบุชื่อของผู้ให้ข้อมูลสำคัญแต่ละคน รวมถึงไม่มีการบันทึกภาพใด ๆ ในระหว่างการสังเกต

2. การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) เป็นวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่ให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนแผนที่ความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ ปัจจัยเกี่ยวข้อง (ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหา) และความต้องการในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญจะได้รับแจกแบบเขียนแผนที่ความคิดในช่วง 3-4 สัปดาห์สุดท้ายของการเรียน เพื่อนำกลับไปเขียนที่บ้านพัก (ใช้เวลาเขียนประมาณ 25-30 นาที) และนำส่งคืนให้กับทีมวิจัยในช่วงสัปดาห์สุดท้ายของภาคการศึกษา ทั้งนี้ ข้อมูลจากการเขียนแผนที่ความคิด จะถูกนำไปใช้วิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการบรรยายเหตุการณ์สำคัญและการสังเกตเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในขั้นตอนต่อไป (ภาคผนวก ค)

3. การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา ที่ผู้วิจัยให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนหรือพูดบรรยายถึง 2 เหตุการณ์ คือเหตุการณ์ในวันที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรียนวิชาบาสเกตบอลแล้วรู้สึกได้ว่าการเรียนรู้ได้ดี มีพัฒนาการในการเรียน รู้สึกมีความสุขหรือสนุกไปกับการเรียน หรือทำกิจกรรมหรือทักษะใดทักษะหนึ่งได้ดี และเหตุการณ์ในวันที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเรียนวิชาบาสเกตบอลแล้วรู้สึกว่าไม่เกิดการเรียนรู้ ไม่สนุกและไม่มีความสุขกับการเรียน หรือมีเกิดการเรียนรู้ได้น้อยกว่าวันอื่น ๆ โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญจะได้รับแจกแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ 1 ครั้งในช่วงเดือน

สุดท้ายของการเรียนเพื่อนำกลับไปเขียนบรรยายด้วยตนเองที่บ้านพัก (ใช้เวลาเขียนครั้งประมาณ 25-30 นาที) จากนั้นนำมาส่งคืนให้กับทีมวิจัยในช่วงสัปดาห์สุดท้ายของภาคการศึกษา หรือนัดพูดบรรยายตามวันและเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวกในช่วงเดือนสุดท้ายของการเรียนการสอน (ภาคผนวก ก)

4. การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เป็นวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ผู้วิจัยเน้นประเด็นข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ ปัจจัยเกี่ยวข้องต่างๆ และความต้องการในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยจะเป็นการสัมภาษณ์แบบรายบุคคล (ช่วงเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวก) คนละประมาณ 20-25 นาที (สามารถข้ามข้อคำถามใดคำถามหนึ่งที่ไม่สะดวกใจในการให้ข้อมูล) โดยการสัมภาษณ์จะดำเนินการโดยทีมผู้ช่วยวิจัย (ไม่ใช่อาจารย์ในหลักสูตร) ในช่วงเดือนสุดท้ายภาคการศึกษา ด้วยวิธีผสมผสานระหว่างการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ (Online)) ผ่านโปรแกรมประชุมออนไลน์ Google Meet หรือ Zoom เป็นหลัก หรือเลือกการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า (Face to Face) ในที่ตั้ง ณ สนามศึกษา (On-site) โดยผู้วิจัยจะดำเนินการภายใต้มาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคทางเดินหายใจต่าง ๆ อย่างเข้มงวด โดยระหว่างการสัมภาษณ์จะสวมใส่หน้ากากอนามัย นั่งแบบเว้นระยะห่าง ตรวจวัดอุณหภูมิ ตรวจสอบประวัติเสี่ยง รวมทั้งมีการทำความสะอาดร่างกายและใช้น้ำยาฆ่าเชื้ออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสัมภาษณ์ทุกครั้ง โดยในการสัมภาษณ์แต่ละครั้ง จะมีการบันทึกเสียงการสัมภาษณ์โดยไม่ระบุชื่อของผู้ให้ข้อมูลสำคัญแต่ละคน รวมถึงไม่มีการบันทึกภาพใด ๆ ในระหว่างการสัมภาษณ์ (ภาคผนวก ข)

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. ทีมวิจัยทำบันทึกข้อความโดยต้นสังกัด เพื่อขออนุญาตผู้บริหารสถานศึกษาและอาจารย์ผู้สอนรายวิชาเพื่อเข้าดำเนินการวิจัย และขออนุญาตเข้าประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เพื่อรับสมัครเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยการประชาสัมพันธ์และรับสมัครผ่านช่องทางออนไลน์หรือเอกสารรับสมัคร ภายใต้เงื่อนไขการปกปิดข้อมูลของผู้สมัครและดำเนินการโดยทีมนักวิจัย

2. ทำการนัดหมายนักเรียนที่สนใจสมัครเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในโครงการวิจัยผ่านระบบรับสมัครออนไลน์ด้วย Google Form หรือเอกสารใบสมัคร เพื่อให้ทีมนักวิจัยเข้าพบเป็นรายบุคคลเพื่อทำการแจกเอกสารแนะนำ ชี้แจงสิทธิ หรือเงื่อนไขต่าง ๆ รวมทั้งหนังสือแสดงความยินยอม (Consent Form) เพื่อให้ นักเรียนที่สนใจสมัครเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้นำกลับไปศึกษาเพิ่มเติมร่วมกับผู้ปกครอง ก่อนตัดสินใจลงนามในหนังสือแสดงความยินยอมร่วมกับผู้ปกครองเพื่อเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

3. ทีมนักวิจัยนัดหมายนักเรียนที่ประสงค์สมัครเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย เพื่อรับคืนหนังสือแสดงความยินยอม (Consent Form) ที่ลงลายมือชื่อยินยอมร่วมกับผู้ปกครองเรียบร้อยแล้ว เพื่อดำเนินกระบวนการวิจัยขั้นตอนต่อไป

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาบาสเกตบอลตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์การเล่นบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยทีมวิจัยจะเข้าสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) ในช่วงระหว่างสัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 12 (รวมประมาณ 10-12 ครั้ง) เพื่อสังเกตบรรยากาศกิจกรรมในการเรียนการสอน และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนแสดงออกในระหว่างการเรียนการสอน รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นในระหว่างการเรียนการสอนแต่ละครั้ง โดยการบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ จะไม่ระบุชื่อของผู้ให้ข้อมูลสำคัญแต่ละคน และไม่มีการบันทึกภาพใด ๆ ระหว่างการสังเกต

5. ช่วงเดือนสุดท้ายของภาคเรียน ทีมวิจัยเข้าแจกแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญนำกลับไปเขียนที่บ้านพัก หรือนัดวันพูดบรรยายตามความสะดวกของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และแจกแบบเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) โดยให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญนำกลับไปอ่านและเขียนที่บ้านพัก (ใช้เวลาเขียนประมาณ 15-20 นาที) และนำกลับมาส่งคืนให้กับทีมวิจัยในวันที่ทำการนัดสัมภาษณ์หรือตามวันที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวก

6. ทีมผู้วิจัยนัดหมายผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อสัมภาษณ์ (เดือนสุดท้ายภาคการศึกษา) ด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) แบบรายบุคคล (ช่วงเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวก) คนละประมาณ 20-25 นาที ด้วยวิธีผสมผสานระหว่างการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ (Online) ผ่านโปรแกรมประชุมออนไลน์ Google Meet หรือ Zoom เป็นหลัก หรือเลือกการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า (Face to Face) ในที่ตั้ง ณ สนามศึกษา (On-site) โดยเลือกวิธีการสัมภาษณ์ตามสถานการณ์ ความสะดวกหรือความสมัครใจของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และขออนุญาตผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อบันทึกภาพและเสียงการสัมภาษณ์สำหรับนำไปจัดกระทำข้อมูลในการวิจัย (ปกปิดข้อมูลและไม่นำไปเผยแพร่สาธารณะ)

7. ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือและวิธีการต่าง ๆ จะถูกนำไปเก็บรวบรวมไว้ให้เป็นระบบและหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายและสะดวกต่อการนำไปวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับต่อไป อีกทั้งข้อมูลทั้งหมดทั้งรูปแบบเอกสารหรือไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ จะถูกเก็บเป็นความลับ โดยมีเพียงหัวหน้าโครงการวิจัยที่สามารถเข้าถึงได้แต่เพียงผู้เดียว

การเก็บรักษาและการทำลายข้อมูล

สำหรับข้อมูลประเภทเอกสารที่เก็บรวบรวมได้ ประกอบด้วย การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) และ การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) จะถูกเก็บรักษาไว้ในตู้เก็บเอกสารที่หัวหน้าโครงการวิจัยมีกุญแจเปิดปิดแต่เพียงผู้เดียว ส่วนชุดข้อมูลที่เป็นรูปแบบของไฟล์ (File Word หรือ File Docx) ได้แก่ ไฟล์บันทึกเสียงการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) รวมถึง ไฟล์บันทึกการสัมภาษณ์ ไฟล์บันทึกการสังเกต ไฟล์แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ หรือไฟล์แบบเขียนแผนที่ความคิด จะถูกเก็บรักษาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลของหัวหน้าโครงการวิจัยที่ต้องใช้รหัสผ่านส่วนตัวในการเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บรักษาและจะทำลายข้อมูลทั้งหมดทิ้งเมื่อครบกำหนดเวลา 1 ปี หลังจากปิดโครงการวิจัย

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้ที่วิจัยเก็บรวบรวมได้จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) และจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) จะนำบันทึกเสียงที่ได้ทั้งหมดไปถอดความแบบคำต่อคำ (Verbatim) โดยนำไปพิมพ์บันทึกลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) ซึ่งจะทำให้การบันทึกทุกครั้งหลังจากทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแต่ละคนเสร็จสิ้นลง เพื่อให้ง่ายต่อการจัดเก็บและเป็นระบบที่สามารถตรวจสอบหรือทบทวนข้อมูลได้ รวมถึงเพื่อให้สะดวกต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับต่อไป

ส่วนข้อมูลจากการเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) จะถูกนำมาพิมพ์บันทึกลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) โดยจะทำการจำแนกหัวเรื่องหลักและหัวเรื่องรองตามหมวดหมู่ เพื่อไว้ใช้สำหรับนำไปวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลส่วนอื่น ๆ ต่อไป

สุดท้ายคือข้อมูลจากแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) ที่ได้จากการบันทึกเสียงการพูดบรรยายของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จะถูกนำมาพิมพ์บันทึกลงในคอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) และนำไปรวมกับส่วนที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนบรรยาย ทั้งนี้เพื่อง่ายต่อการจัดเก็บและตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Inductive) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (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) เพื่อหาหัวเรื่องและหัวข้อเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อความสนุกสนานในการเรียนวิชาบาสเกตบอล (สาส์ สุกาภรณ์, 2550)

การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีตรวจสอบโดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Member Check) ร่วมกับการตรวจสอบวิธีสามเส้าของวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodologies Triangulation) คือจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) การเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) และการเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) โดยข้อมูลที่ตรวจสอบความเชื่อถือได้แล้วจะนำไปใช้เป็นบทสรุปและอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

บทที่ 4

สรุปผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

คำถามการวิจัย

1. ประสบการณ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้าง ที่ส่งผลดีหรือช่วยสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
3. ปัจจัยที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
4. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความต้องการอะไรบ้าง จากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) โดยเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างขึ้นและนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญของงานวิจัยนี้ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้เป็น 3 หัวเรื่อง คือ (1) ประสบการณ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา (2) ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อ การเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา และ (3) ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 สรุปผลการวิจัย

<p>1. ประสบการณ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา</p>	<p>2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา</p>	<p>3. ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา</p>
<p>1.1 ประสบการณ์ที่ดี</p> <p>1.1.1 ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น</p> <p>1.1.2 ทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น</p> <p>1.1.3 สนุกสนานกับการเรียนและมีส่วนร่วมกับ กิจกรรมมากขึ้น</p> <p>1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี</p> <p>1.2.1 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน</p>	<p>2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอล ด้วยเกมพลศึกษา</p> <p>2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอย ช่วยเหลือ</p> <p>2.1.2 เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนาน และน่าสนใจมากขึ้น</p> <p>2.1.3 เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ร้อนจากแสงแดด</p> <p>2.1.4 อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับ นักเรียน</p> <p>2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา</p> <p>2.2.1 อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ</p> <p>2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกมพล ศึกษา</p> <p>2.2.3 มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจ นักกีฬา</p> <p>2.2.4 ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้สถานที่ ร่วมกับชั้นเรียนอื่น</p>	<p>3.1 ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจนักกีฬา</p> <p>3.2 เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น</p>

ผลการวิจัย

1. ประสบการณ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

1.1 ประสบการณ์ที่ดี

1.1.1 ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น การเรียนบาสเกตบอลโดยการใช้เกมพลศึกษา มีบรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นโอกาสที่ช่วยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งมีส่วนช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น ในประเด็นนี้ MB1 เล่าว่า “ประสบการณ์ที่ดีก็คือ พอได้เล่นเกมกับเพื่อนแล้วมันเป็นการแข่งขันกันแบบไม่ได้จริงจังกันมาก มันก็เลยออกไปทางสนุกมากกว่า เพื่อนในห้องก็เลยได้คุยได้หัวเราะกันมากกว่าปกติ ทำให้ในห้องสนิทกันมากขึ้นครับ” ส่วน WB2 บอกว่า “รู้สึกเหมือนว่าสนิทกับเพื่อนในห้องเยอะขึ้นค่ะ โดยเฉพาะกับเพื่อนในห้องที่เล่นในกลุ่มเดียวกัน เพราะว่าในเกมเราจะได้เล่นได้ช่วยกันเยอะ ตอนเล่นเกมจะมีแบบแขวกัน ช่วยกัน ขำกัน มันก็ผ่อนคลายและได้คุยกันสนุกๆ แล้วก็เหมือนได้ฝึกทักษะไปในตัวเองด้วยค่ะ” ส่วน WB7 เล่าว่า

“ข้อดีคือมันออกเป็นแนวเล่นหรือเป็นสนทนาการมากกว่า ไม่ได้เน้นผลการแข่งขันอะไรมากมาย เวลาเรียนมันเลยไม่เครียด ออกไปทางสนุกมากกว่า ก็จะได้เล่นได้หัวเราะสนุกกันกับเพื่อน มันเลยทำให้ได้คุยได้เล่นกันในห้องมากขึ้น บรรยากาศของห้องตอนเรียนบาสเกตบอลมันก็จะต่างกับเวลาเรียนกีฬาอื่นที่จะต่างคนต่างเรียน ไม่ได้เล่นกันมาก”

1.1.2 ทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น เกมพลศึกษาที่ใช้ในการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอลของการศึกษานี้ จะใช้ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ในกีฬาบาสเกตบอล มาประยุกต์ใช้ในการเล่น ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะกีฬาบาสเกตบอลได้ดีขึ้น โดย WB6 บรรยายว่า “อย่างเกมเลี้ยงบอลวิ่งเปี้ยวค่ะ มันเป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะการเลี้ยงลูกเร็ว ๆ แล้วต้องควบคุมทิศทางให้ได้ด้วย พอได้เล่นหลายๆ รอบก็รู้สึกว่าเราได้ใช้ทักษะในการเลี้ยงลูกมากขึ้น พอจับจังหวะได้เวลาไปเล่นจริงก็ทำให้ไม่เกิดการ Walking ด้วยค่ะ” ส่วน WB3 เล่าในประเด็นนี้ว่า “คิดว่ามันทำให้ได้เรียนทักษะบาสเกตบอลมากขึ้นเหมือนกันนะค่ะ แบบว่าช่วยให้ทักษะจากตอนแรกที่ไม่ค่อยได้ มันก็จะพอทำได้มากขึ้นค่ะ เพราะว่ามันได้ใช้เยอะอยู่เหมือนกัน ในแต่ละเกมเขาก็จะเน้นให้ได้ใช้ทักษะที่เรียนนั้นแหละ เอามาใช้เล่นเกม” ส่วน WB1 บรรยายว่า

“หนูรู้สึกว่ามันดีนะค่ะ เพราะว่าพอเราได้เล่นเกมมันก็เหมือนเราได้ฝึกทักษะไปด้วยในตัว เพราะเกมส่วนใหญ่ก็จะเอาทักษะที่เรียนมาใช้ในการเล่นเกมอยู่แล้ว อย่างพวกการเลี้ยงบอล การส่งบอลอะไรอย่างนี้ค่ะ มันก็เลยทำให้เราได้ฝึกทักษะมากขึ้น พอเล่นจริงหรือตอนไปลงทีมมันก็เลยทำได้ง่ายขึ้นค่ะ”

1.1.3 สนุกสนานกับการเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น คุณลักษณะพิเศษของการใช้เกมพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล คือช่วยให้บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนาน และยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อีกด้วย โดยในประเด็นนี้ MB11 บรรยายว่า “คือในแต่ละเกมมันจะมีการเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นเป็นทีม แต่ละคนในกลุ่มก็จะเก่งไม่เท่ากันแต่ทุกคนก็ต้องช่วยกัน เพราะทุกคนจะต้องเล่นด้วยกัน ก็จะมีคุยกันว่าต้องเล่นกันยังไงหรือช่วยกันให้กำลังใจกัน แบบเน้นสนุกมากกว่า มันเหมาะสำหรับทุกคนในห้องทั้งที่เล่นเก่งแล้วก็เล่นไม่เก่ง” หรือที่ WB17 บรรยายว่า “ปกติหนูก็เล่นบาสเกตบอลไม่เป็น แต่ตอนเล่นเกมแล้วต้องแข่งกับทีมอื่น จะมีเพื่อนที่เขาเล่นเป็นอยู่แล้วเพื่อนเขาจะคอยช่วยคอยสอนเพื่อนๆ ในทีมด้วย แต่ละคนก็จะช่วยกันแล้วก็จะส่งบอลให้เราบ่อย ก็รู้สึกว่าการเรียนแบบนี้เราก็ได้เล่นเยอะขึ้นกว่าเรียนปกตินะ” ขณะที่ WB11 เล่าว่า

“หนูคิดว่าประสบการณ์ที่ดีก็คือเวลาเรียนส่วนใหญ่เราจะได้เล่นเป็นเกม หรือไม่ก็จะได้เล่นเป็นทีมร่วมกับเพื่อน มันก็จะแบบค่อนข้างมีความสุขในตัวของมันเองในแบบของเกมอยู่แล้ว แต่มันเป็นกิจกรรมที่ได้ทำเป็นทีมด้วย มันก็เลยสนุกมากกว่าที่เรียนแบบต้องฝึกทักษะอย่างเดียว”

1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี

1.2.1 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน ในการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น ผู้เรียนจะได้เล่นหรือแข่งขันเกมที่ใช้ทักษะต่าง ๆ ของกีฬาบาสเกตบอล และด้วยลักษณะบริบทที่ผู้เรียนจะต้องมีการเคลื่อนที่หรือเกิดการเคลื่อนไหวอย่างอิสระในระหว่างการเล่นเกม จึงมีโอกาที่จะเกิดการบาดเจ็บจากการเล่นเกมได้ ดังเช่นที่ MB11 เล่าว่า “บางทีพอเราเล่นไปเล่นมาก็รู้สึกว่ามีจริงจังกันระดับหนึ่ง ก็มีการปะทะหรือก็มีกระทบกระทั่งกัน มันก็บาดเจ็บกันบ้างแต่ไม่ได้เจ็บเยอะอะไรมาก ซึ่งก็ได้ใจได้ว่ามันเป็นเกมก็มีโอกาสบาดเจ็บกันไป ถลอกบ้าง เขียวซ้ำบ้าง แต่พอเกมจบเราก็ขอโทษขอโพยกัน ไม่มีอะไรครับ” หรืออย่างเช่นที่ WB17 เล่าว่า

“ประสบการณ์ที่ไม่ดีหลัก ๆ เลยก็คือเจ็บตัวอะ เจ็บเกือบทุกอาทิตย์เลย แขนบ้างขาบ้าง เข้าใจอะว่าบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่มีปะทะ เวลาเล่นหรือเวลาแข่งก็ต้องโดนตัวเป็นเรื่องปกติ ก็จะมีระวังกันบ้าง แต่พอเวลาเล่นเกมหรือตอนที่ลงทีมสถานการณ์มันทำให้เรากับเพื่อนเล่นกันเต็มที่ด้วย มันก็มีจังหวะที่จะเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย”

2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอยช่วยเหลือ ในการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอลนั้น ลักษณะส่วนใหญ่จะเล่นหรือแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสในการช่วยเหลือกัน ให้กำลังใจกัน เพื่อให้ทีมหรือกลุ่มประสบความสำเร็จในการเล่นเกมพลศึกษา ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่มีส่วน

สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดย WB1 บรรยายว่า “ปกติหนูก็เล่นบาสเกตบอลไม่เป็น แต่ตอนเล่นเกมแล้วต้องแข่งกับทีมอื่น จะมีเพื่อนที่เขาเล่นเป็นอยู่แล้วเพื่อนเขาจะคอยช่วยคอยสอนเพื่อนๆ ในทีมด้วย แต่ละคนก็จะช่วยกันแล้วก็จะส่งบอลให้เราบ่อย ก็รู้สึกว่าการเรียนแบบนี้เราก็ได้เล่นเยอะขึ้นกว่าเรียนปกตินะ” ส่วน WB2 เล่าว่า “คิดว่าเพื่อนน่าจะเป็นส่วนสำคัญหลักเลยนะ คือถ้ามันจะเรียนได้สนุกก็อยู่ที่เพื่อนที่เล่นด้วยกัน ถ้าเกมสนุกและคนที่เล่นด้วยกันสนุกกับเกม เราก็จะสนุกไปด้วย เพื่อนก็จะคอยช่วยเล่นช่วยเชียร์ อารมณ์เรานั้นก็สนุกตามไปด้วยค่ะ” ขณะที่ WB8 บอกว่า

“ในตอนที่เล่นเกมหรือตอนที่ฝึกทักษะส่วนใหญ่ก็จะช่วย ๆ กันค่ะ ใครไม่ได้ก็จะช่วยกันสอนช่วยกันเชียร์ โดยเฉพาะตอนที่เล่นเกมด้วยกันก็จะเชียร์กันแบบขำ ๆ สนุก ๆ ไม่ได้มุ่งมั่นอะไรมากมายขนาดนั้น พวกผู้ชายเขาก็จะมาคอยบอกพวกหนูว่าต้องทำยังไง ส่วนใหญ่ก็จะช่วยกันค่ะ”

2.1.2 เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น การใช้เกมพลศึกษาช่วยในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลนั้น ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีเสียงหัวเราะ มีความท้าทาย และสร้างความน่าสนใจให้กับการเรียนมากขึ้น ในประเด็นนี้ WB11 บรรยายว่า “หนูชอบแบบนี้ นะ คืออาจารย์เขาก็จะเตรียมเกมมาให้เล่น พอเขาสอนทักษะเสร็จก็จะมีเกมที่ใช้ทักษะนั้น เราก็ได้ฝึกทักษะไปในตัว แล้วที่สำคัญคือมันก็สนุก ไม่เหมือนกับบางกีฬาที่แบบอาจารย์เขามายืนพูดยืนสอนทฤษฎีอย่างเดียวก็ไม่ค่อยน่าฟัง ไม่ค่อยน่าสนใจเท่าไรค่ะ” เช่นเดียวกับที่ WB3 บอกว่า “อีกส่วนสำคัญคือมาจากตัวเกมที่ครูเขาเอามาให้เราเล่นค่ะ คือแบบครูเขาก็จะบอกว่าวันนี้ทำเรียนทักษะนี้นะ ทำแบบนี้ละ พอเรียนทักษะนี้แล้วก็จะเล่นเกมนี้นะ จะมีสอนกติกาและก็ให้เล่นเกมที่ใช้ทักษะที่เราเรียนอะไรแบบนี้ค่ะ พอทุกคนเข้าใจวิธีเล่นแล้วก็ได้เล่นเกม มันสนุกดีค่ะ” และสุดท้ายคือ MB4 ที่บรรยายว่า

“ก็คิดว่าเกมที่อาจารย์เอามาตัดแปลงให้เข้ากับกีฬาบาสทำให้มันไม่น่าเบื่อจนเกินไปครับ พอใช้เกมเข้ามามันก็ทำให้สนุกสนานมากขึ้นครับ อย่างกีฬาบาสเนี่ยมันเหมือนจะเล่นได้อย่างเดียว แต่พอมีเกมหรือกิจกรรมสั้นๆ อื่นๆ เข้ามา มันก็ทำให้ปรับเปลี่ยนรูปแบบในการเรียน ทำให้มีความสนุกสนานขึ้นแล้วก็ทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องมากยิ่งขึ้นครับ”

2.1.3 เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ร้อนจากแสงแดด ด้วยวิชาบาสเกตบอลใช้สถานที่เรียนเป็นอาคารเรียนในร่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนไม่ต้องรับผลกระทบจากความร้อนของแสงแดดเหมือนกับการเรียนกีฬาชนิดอื่น ๆ เช่น กีฬาฟุตบอล ดังเช่นที่ WB4 บอกว่า “ก็น่าจะเป็นเรื่องสถานที่มันไม่มีแดดด้วย เพราะว่าเรียนในโรงยิม ก็เลยเล่นได้ชิว ๆ เล่นได้ยาวนานมากขึ้นค่ะ เพราะว่าถ้ามีอากาศร้อนเข้ามาก็ทำให้เล่นไม่สนุก หรือว่าบางคนเขาก็กลัวผิวเสียอะไรอย่างนี้ค่ะ เขาก็อาจจะไม่กล้ามาเล่นแต่ว่าอันนี้ก็โชคดีที่เรียนในโรงยิมทำให้เพื่อนแล้วก็ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้นค่ะ” ส่วน WB9 บอกว่า “อย่างหนูเป็นผู้หญิงจะไม่ชอบกีฬาที่เล่นกลางแจ้ง

ร้อน ๆ แต่ข้อดีของวิชานี้ (บาสเกตบอล) คือได้เรียนในโรงยิมที่มีหลังคา แม้ว่ามันจะอบ ๆ แต่ก็ไม่ได้ร้อนจากแสงแดด ก็พอเล่นได้อยู่ ถ้าเกมไหนมันสนุกก็เล่นเต็มที่” ขณะที่ WB11 ก็เล่าในประเด็นเดียวกันนี้ว่า

“หนูว่าข้อดีอย่างหนึ่งคือวิชาพลศึกษาตอนมปลายจะได้เรียนในร่ม มีทั้งแบดมินตัน วอลเลย์บอล หรืออย่างวิชาที่เรียนเทอมนี้ก็เป็นบาสเกตบอล มันไม่ต้องออกไปตากแดดให้ตัวดำข้างนอก อันนี้ก็น่าจะพอเล่นได้สำหรับผู้หญิงส่วนใหญ่ที่ไม่ชอบมีเหงื่อหรือว่าตากแดด”

2.1.4 อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับนักเรียน ข้อมูลที่วิเคราะห์ได้พบว่า การสอนที่สนุกสนานและความเป็นกันเองของครูผู้สอน เป็นปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และมีส่วนช่วยให้บรรยากาศในการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาเป็นไปด้วยความสนุกสนาน โดยประเด็นนี้ WB6 เล่าว่า หนูว่าอาจารย์เขาสอนดีค่ะ เรียนกับอาจารย์คนนี้แล้วรู้สึกไม่ค่อยอึดอัดมากเท่าไร อาจารย์เขาจะสอนแบบสบาย ๆ เป็นกันเอง เวลาเล่นเกมเขาก็จะคอยบอกว่าต้องเล่นยังไง ต้องทำยังไง แล้วคอยเล่นคอยหัวเราะไปด้วย ทำให้เราเรียนแล้วรู้สึกสนุกดีค่ะ” ขณะที่ MW18 บรรยายว่า “ผมว่าอาจารย์เขาสอนค่อนข้างดีเลยครับ เขาเตรียมเกมมาดี กิจกรรมมันเลยสนุกไปด้วย เวลาที่เด็กเล่นเกมอาจารย์เขาก็จะคอยเชียร์หรือบางทีก็มาช่วยเล่นด้วย แล้วเขาจะคอยบอกว่าอะไรไม่ควรทำ อย่างเช่นพวกที่ทำผิดกติกา หรือคนที่เล่นแรงอาจารย์เขาก็จะคอยเตือน” ส่วน WB14 บอกว่า

“เกมที่อาจารย์เตรียมมาให้เล่นส่วนใหญ่จะสนุกค่ะ เหมือนอาจารย์เขาคิดเกมมาก่อนข้างดี แล้วเขาก็จะคอยอยู่ด้วยข้าง ๆ สนามตอนที่เราเล่นเกมกัน อารมณ์แบบว่าคอยดูนักเรียนเล่นเกม เขาก็จะมาพูดเล่นมาเชียร์ตอนที่พวกเรากำลังเล่น ก็สนุกดีค่ะ”

2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

2.2.1 เวลาเรียนเป็นช่วงหน้าฝน ทำให้อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ ด้วยวิชาบาสเกตบอลซึ่งเป็นสนามศึกษาในงานวิจัยนี้ ตรงกับช่วงฤดูฝน โดยในบางครั้งชั่วโมงเรียนตรงกับช่วงที่มีฝนตก แม้ว่าตัวอาคารจะมีหลังคา แต่ด้วยสภาพโดยรอบของอาคารเรียนจะมีน้ำขัง ทำให้พื้นสนามบาสเกตบอลของภายในตัวอาคารเรียน เปียกชื้นจากการที่มีผู้เรียนเดินเข้าออกในอาคารเรียนอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงบางครั้งที่ถูกบาสเกตบอลกลิ้งออกไปนอกอาคารเรียนจนเปียกน้ำ และกลายเป็นปัญหาอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ดังเช่นที่ MB3 เล่าว่า “ก็มีปัญหาบ้างครับ อย่างเวลาฝนตกก็จะทำให้แบบมีน้ำหรืออาจมีพวกดิน พวกทรายติดมากับรองเท้าเพราะว่าบางคนเข้ามาจากข้างนอกแล้วมาเล่นในสนาม แล้วมันทำให้สนามลื่นครับเวลาเล่น ก็ต้องวิ่งระวังกันหน่อยเพราะมันจะลื่นมาก” ขณะที่ WB1 เล่าว่า “จะมีก็แค่ช่วงฝนตกแล้วลูกบาสเกตบอลมันออกไปนอกโรงยิมค่ะ มันก็จะเปียกแฉะทั้งลูก พอเก็บมาเล่นมันก็จะเต็งนะ แต่มันจะลื่นๆ จับไม่อยู่ เลี้ยงลำบาก แล้วมันออกบ่อยโงะ เพราะตรงที่เล่นเกมกลุ่มหนูอยู่ใกล้กับริมโรงยิมพอดี” ส่วน WB8 เล่าในประเด็นนี้ว่า

“ถ้าวันไหนฝนตก พอเราเดินตากฝนไปเรียนมันจะเปียกทั้งรองเท้าเราแล้วก็ไปเปียกพื้นสนามด้วย เวลาเล่นมันก็จะลื่นคะ แกรมโรงยิมก็จะเปิดประตูทั้งหมด พอลูกไหนกลิ้งออกไปโดนน้ำนอกโรงยิม มันก็จะเปียกน้ำทั้งลูก เพื่อที่จะไม่เอามาเล่นกันคะ”

2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกมพลศึกษา เกมพลศึกษาส่วนใหญ่ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลนั้น เป็นลักษณะของการนำเอาทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอลมาประยุกต์ใช้เกม ซึ่งมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่ไม่เคยเรียนหรือไม่มีทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ทำให้เป็นปัญหาอุปสรรคในการเล่นเกมพลศึกษา ประเด็นนี้ MB2 เล่าว่า “ปัญหาที่ผมเจอคือจะมีเพื่อนที่เขาเล่นไม่ค่อยเป็นหรือทักษะไม่ดี โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนผู้หญิง เวลาที่เล่นเกมหรือเป็นเกมที่ต้องแข่งขันกัน โดยเฉพาะเกมที่ต้องใช้ทักษะยากหน่อย อย่างการเลี้ยงอ้อมกรวย หรือการเลี้ยงเร็ว เขามักจะทำไม่ค่อยได้ แต่โดยรวมมันก็สนุกดีนะครับ” หรืออย่างเช่นที่ WB9 บอกว่า “ถ้าพูดถึงปัญหาตอนเรียน ของหนูก็น่าจะเป็นตอนที่เล่นเกมหรือตอนที่ฝึกทักษะ เราจะไม่ค่อยได้บาสเกตบอลเท่าไร คือหนูไม่เคยเล่นมาก่อนเลย เพิ่งมาเรียนครั้งแรกด้วย บางทักษะอย่างเช่นตอนเลี้ยงบอล เราก็จะช้ากว่าเพื่อนคนอื่น เพื่อนเขาก็จะเชียร์เรา แต่เราก็จะได้ประมาณนั้นคะ” ขณะที่ WB13 บอกว่า

“สำหรับหนูลูกบาสเกตบอลค่อนข้างใหญ่ เพราะหนูเป็นคนตัวเล็กด้วย แล้วบางเกมมันจะมีปัญหาสำหรับหนู อย่างเกมลิงชิงบอล ถ้าเพื่อนเขาอยู่ไกลหนูเขาจะส่งไปไม่ถึง ไม่มีแรงด้วย แกรมหนูยังส่งบอลก็ยังไม่ค่อยจะเป็น ทักษะต่าง ๆ ไม่ค่อยเก่งเท่าไร เวลาเล่นบางเกมมันก็เลยจะอยากไปหน่อยสำหรับหนู”

2.2.3 มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา ปัญหาอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา คือจะมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่เล่นหรือแข่งขันเกมด้วยการเล่นที่รุนแรง และยังขาดความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งส่งผลทำให้ผู้เรียนคนอื่นได้รับบาดเจ็บ หรือไม่สามารเล่นร่วมด้วยได้ เช่นที่ WB1 บรรยายไว้ว่า “บางเกมที่ต้องแข่งขันหรือเวลาเล่นเป็นทีมคะ เพื่อนฝ่ายตรงข้ามที่เป็นกลุ่มผู้ชายก็จะเล่นแบบว่าด้วยแรงของผู้ชาย เขาก็จะเล่นแบบใส่เต็มที่เลย ไม่ได้คิดว่ามีเราเป็นผู้หญิงเล่นอยู่ด้วย หรือบางสถานการณ์ควรจะเบาบางบ้าง แต่เขาก็จะจริงจังเล่นกันแรงมากไป กับเราก็จะมองว่าไม่ค่อยมีน้ำใจนักกีฬากับผู้หญิงอย่างเราเท่าไรคะ ก็จะไม่ชอบตรงนี้เท่าไรคะ” ขณะที่ MB5 เล่าว่า “มีเหตุการณ์ที่เพื่อนทะเลาะกันเองครับ คือวันนั้นแข่งกันเป็นกลุ่ม แล้วต่างก็เล่นกันแบบจริงจังมาก เอาตรง ๆ ก็ออกแนวผิดกติกาทั้งคู่ครับ แต่ก็โทษกันไปโทษกันมา สุดท้ายก็ทะเลาะกันโกรธกันไป” ส่วน WB12 บอกว่า

“หนูคิดว่าปัญหาส่วนใหญ่คือเวลาที่เล่นเกมหรือตอนที่แข่งบาสเกตบอล เพื่อนผู้ชายส่วนใหญ่จะชอบเอาจริงแล้วก็เล่นกันแรง เราเป็นผู้หญิงก็จะเล่นด้วยไม่ค่อยได้ สู้ก็ไม่ได้ ถ้าเจอเล่นแบบแรง ๆ อีกรักก็เล่นด้วยไม่ไหว แต่ก็จะมีเพื่อนผู้ชายส่วน หนึ่งเขารู้ว่าเราเล่นไม่ได้กัน เขาก็จะเบา ๆ มือลงหน่อย”

2.2.4 ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น สนามบาสเกตบอลที่ใช้ในการเรียนเป็นสนามขนาดมาตรฐานในอาคารแบบปิดมีหลังคา แต่เนื่องด้วยเป็นอาคารที่ใช้ร่วมกันกับชั้นเรียนวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาแบดมินตัน หรือวิชาวอลเลย์บอล ซึ่งจะมีนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เดินเข้าออกหรือทำกิจกรรมอยู่บริเวณเดียวกันกับชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล ส่งผลทำให้เกิดความแออัดและเป็นอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประเด็นนี้ WB4 บอกว่า “เวลาเรียนในสนามบาสจะต้องเรียนร่วมกับวิชาอื่น แล้วก็มีการเกิดเสียงรบกวนบางทีก็ฟังไม่รู้เรื่อง หรือบางทีก็จะมีเด็กมาเล่นกีฬา รอบ ๆ สนามก็จะมีคนเดินไปเดินมาเยอะมาก บางทีมันก็ทำให้ตอนที่เราเรียนอยู่ก็อาจจะสติหลุด ไม่มีสมาธิ หรือไม่ก็ฟังอาจารย์เขาไม่รู้เรื่อง” ส่วน WB9 บอกว่า “น่าจะเป็นปัญหาเกี่ยวกับสนามบาสเกตบอลในโรงยิมค่ะ คือในช่วงเวลาที่หนูเรียนจะเรียนพร้อมกับวิชาแบดมินตันกับวอลเลย์บอล คนในโรงยิมก็จะค่อนข้างเยอะ แล้วเสียงมันก็จะค่อนข้างดังทุกคนก็ต้องแข่งตะโกนเพื่อให้ได้ยินเสียงกัน” ขณะที่ MB17 บรรยายว่า

“ผมอยากให้จำกัดบริเวณของแต่ละกีฬาที่เรียนพร้อมกันครับ คือรอบ ๆ สนามบาสเกตบอลจะมีเรียนอีกหลายวิชา เวลาที่เรียนหรือเล่นเกมมันก็จะ шумุนมาก เพราะเสียงก็ตีเดียวกันหมดทุกคน มันจะดูสับสนและวุ่นวายพอสมควร”

3. ความต้องการของผู้เรียนในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

3.1 ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจนักกีฬา บริบทของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น จะมีการเล่นหรือแข่งขันทั้งแบบเป็นทีมหรือเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนอยากให้อลดการเล่นที่รุนแรงและเน้นเรื่องของการเล่นน้ำใจนักกีฬาระหว่างกัน เพื่อลดการบาดเจ็บและเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น ตัวอย่างเช่น MB10 แสดงความเห็นที่ “อยากให้ทุกคนช่วยระวังการเล่นที่รุนแรงหน่อยครับ หรืออาจจะต้องเป็นอาจารย์บอกก่อนว่าไม่ควรเล่นรุนแรงอย่างไร เพราะถ้าไม่เล่นกันแรง เกมมันก็จะสนุกมากขึ้น ทุกคนก็จะได้เล่นด้วยกันแบบไม่เจ็บตัว” ส่วน WB5 บอกว่า “เรียนแบบใช้เกมมันค่อนข้างดีอยู่แล้วค่ะ แต่ถ้าอยากให้ปรับอะไร ก็คืออยากให้ทุกคนเล่นกันเบาลงหน่อย แบบว่าให้เล่นเน้นไปที่สนุกสนานมากกว่า ถ้าเอาจริงมากมันก็จะแรงตาม คนที่ไม่ชอบเล่นแรงก็จะไม่เล่นด้วย” ขณะที่ WB13 บอกว่า

“คือหนูอยากให้ทุกคนเล่นเกมแบบมีน้ำใจนักกีฬามากกว่า คือทุกคนจะรู้ว่าถ้าโง่งกันไปโง่งกันมาสุดท้ายก็จะทะเลาะกันแล้วก็ไม่สนุก หรือถ้าแพ้ก็ไม่ควรโวยวาย ส่วนคนชนะก็ต้องมาจากความสามารถจริง ๆ ไม่ใช่โง่งกัน เกมมันจะสนุกมากกว่า”

3.2 เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น ด้วยรายวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น มีเวลาเรียนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ครูผู้สอนจึงเตรียมเกมพลศึกษาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2-3 เกม แต่เนื่องจากอาจเสียเวลากับการเดินทางไปกลับของนักเรียนในช่วงรอยต่อของชั่วโมงเรียน ทำให้ในแต่ละชั่วโมงสามารถเรียนเกมพลศึกษาได้ 1-2 เกม ประกอบกับบางเกมนั้นมีความคล้ายคลึงกัน ด้วยเพราะใช้ทักษะ

เดียวกันในการประยุกต์เป็นเกมพลศึกษา จึงเป็นประเด็นที่สามารถสรุปความต้องการของผู้เรียนที่อยากให้เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น ตรงกับที่ MB3 เล่าว่า “ผมคิดว่าอยากให้เพิ่มเกมให้หลากหลายมากขึ้น น่าจะทำให้กีฬาบาสเกตบอลดูมีเสน่ห์มากขึ้นนะครับ หรือว่ามีความน่าเล่นมากขึ้น รู้สึกว่าถ้าได้เล่นสัปดาห์ละแค่เกมเดียวหรือสองเกม มันก็ทำให้นักเรียนเบื่อง่าย แต่ถ้ามีเกมมากขึ้น มีเกมที่หลากหลายมันก็ทำให้สนุกสนานขึ้นนะครับ ได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ ด้วย” ส่วน WB10 บอกว่า “จริง ๆ คือโอเคอยู่แล้วนะคะ เกมที่อาจารย์เอามาให้เล่นมันก็สนุกทุกเกม แต่ก็จะมีบางเกมที่ซ้ำ ๆ กันบ้าง ก็น่าจะเพิ่มให้มันเยอะหน่อย หรือบางเกมก็น่าจะไปนิด ถ้าย่อยให้หลาย ๆ เกมแล้วไม่นานมากก็จะดีมากขึ้นค่ะ” ขณะที่ WB6 บอกว่า

“คือถ้ามาเกมให้เยอะขึ้นอีกหน่อยดีมากค่ะ คือแบบในแต่ละครั้งอาจารย์เขาจะมีประมาณ 1-2 เกมแล้วแต่เวลาด้วย บางเกมมันก็จะคล้าย ๆ กัน ก็จะไม่ค่อยสนุกมาก ถ้ามีให้เยอะขึ้นก็น่าจะดี”

ข้อสรุปที่ได้จากงานวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลช่วยเกมพลศึกษานั้น สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนได้ดีมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ทักษะกีฬาบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้นได้ อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนควรพิจารณาหาแนวทางป้องกันหรือลดโอกาสในการบาดเจ็บจากการเรียน ส่วนของปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนนั้น พบว่า การมีเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือกัน มีครูผู้สอนที่สอนสนุกและเป็นกันเองกับผู้เรียน ประกอบกับการเรียนในที่ร่มหลีกเลี่ยงการเรียนกลางแจ้งซึ่งมีอากาศร้อนจัด และรวมถึงความสนุกของกิจกรรมเกมพลศึกษา ล้วนมีส่วนทำให้ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ขณะที่เรื่องของสภาพสนามและอุปกรณ์ที่เปียกน้ำอันเกิดจากสภาพแวดล้อม รวมถึงพื้นที่ของสนามที่มีผู้ร่วมใช้งานจำนวนมาก ประกอบกับทักษะของผู้เรียนที่ไม่ดีซึ่งส่งผลต่อการเรียน และการเล่นที่รุนแรงขาดความมีน้ำใจนักกีฬาในการเล่นเกมพลศึกษา เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบและสร้างปัญหาในการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา จากปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนและส่งผลกระทบหรือสร้างปัญหาในการเรียนดังที่ศึกษาพบนั้น ถือเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนควรพิจารณาเพื่อหาแนวทางการแก้ไขหรือพัฒนา อันจะนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นของผู้เรียนทั้งในวิชาบาสเกตบอลหรือกีฬาชนิดอื่น ๆ ที่ใช้เกมพลศึกษาเป็นกิจกรรมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ครูผู้สอนควรพิจารณาความต้องการของผู้เรียนที่อยากให้มีการเพิ่มกิจกรรมเกมพลศึกษาในกีฬาชนิดอื่น ๆ และรวมถึงการสร้างสรรคเกมพลศึกษาที่มีความหลากหลายให้เพิ่มมากขึ้นในแต่ละกิจกรรม

บทที่ 5

อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

คำถามการวิจัย

1. ประสบการณ์ที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้าง ที่ส่งผลดีหรือช่วยสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
3. ปัจจัยที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
4. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความต้องการอะไรบ้าง จากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) 2) การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) 3) การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) และ 4) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Inductive) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison) ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีตรวจสอบโดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Member Check) ร่วมกับการตรวจสอบวิธีสามเส้าของวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล (Methodologies Triangulation)

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อ โดยหัวข้อแรกได้แก่ ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประกอบด้วย ประสบการณ์ที่ดี คือ (1) ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น (2) ทักษะ

บาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น (3) สนุกสนานกับการเรียนและมีส่วนร่วมกิจกรรมมากขึ้น ขณะที่ประสบการณ์ที่ไม่ดี คือ ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน ส่วนหัวข้อที่ 2 คือปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่ ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน ประกอบด้วย (1) เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอยช่วยเหลือ (2) เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น (3) เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ร้อนจากแสงแดด (4) อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับนักเรียน ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน ประกอบด้วย (1) อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ (2) ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกมพลศึกษา (3) มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา (4) ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น และหัวข้อที่ 3 คือ ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประกอบด้วย (1) ใช้เกมพลศึกษาในกีฬาอื่นให้มากขึ้น (2) เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1 ประสบการณ์ที่ดี

1.1.1 ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น การเรียนบาสเกตบอลโดยการใช้เกมพลศึกษา มีบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน ผู้เรียนได้แสดงความสามารถไปพร้อมกับกับการทำกิจกรรมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนทั้งเพื่อนที่สนิทและเพื่อนที่ไม่ได้สนิทคนอื่น ๆ ซึ่งการเล่นเกมพลศึกษาร่วมกันบ่อย ๆ นั้น มีส่วนช่วยทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น ผลการศึกษาประเด็นนี้สรุปได้ว่า การใช้เกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอล ช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น จึงเหมาะสมที่จะใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมพลศึกษาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านสังคม สอดคล้องกับการศึกษาของ รุ่งกานต์ แซ่แต้, สาลี สุภาภรณ์ และประสิทธิ์ ปิปทุม (2561) ที่ศึกษาพบว่า การฝึกชิงร่วมกับโยคะที่มีต่อสุขภาพและความกลัวการล้มของผู้สูงอายุ ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างมีสังคมกับกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น

1.1.2 ทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น เกมพลศึกษาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาจารย์วิชาบาสเกตบอลของการศึกษานี้ ผู้วิจัยและครูผู้สอนได้มีการออกแบบเกมพลศึกษาที่ใช้ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ในกีฬาบาสเกตบอลมาประยุกต์ใช้ในการเล่น ซึ่งข้อมูลที่วิเคราะห์ได้พบว่ามีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการทางด้านทักษะกีฬาบาสเกตบอลที่ดีขึ้น ประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การใช้เกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอล มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนมีทักษะบาสเกตบอลดีขึ้น ศึกษานี้จึงสอดคล้องกับหลักทฤษฎีการสอนพลศึกษาที่ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติในสถานการณ์เหมือนจริงรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการเล่นเกมพลศึกษา เกมนันทนาการ การออกกำลังกาย หรือการเล่นและแข่งขันกีฬา ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียน

เกิดความสนุกสนานในขณะที่การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองแล้ว ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเกิดพัฒนาการทางทักษะทางกายที่ดีขึ้น (วรศักดิ์ เพียรชอบ และถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร. 2561, วาสนา คุณาอภิสิทธิ์, 2561)

1.1.3 สนุกสนานกับการเรียนและมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น ด้วยบริบทและคุณลักษณะพิเศษของการใช้เกมพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล คือ นอกจากจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ผู้เรียนได้ผ่อนคลายหรือปลดปล่อยอารมณ์ในขณะที่เล่นเกมพลศึกษาได้อย่างเต็มที่ ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน และยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ มากขึ้น เพราะเกมพลศึกษาส่วนใหญ่ในการศึกษานี้ มีการออกแบบให้ทุกคนได้ใช้ความสามารถที่เป็นพื้นฐานของกีฬาบาสเกตบอล และมีความท้าทายในระดับที่ผู้เล่นส่วนใหญ่ในชั้นเรียนสามารถปฏิบัติได้โดยไม่มีอาการหรือง่ายจนเกินไป เหมาะสมกับผู้เรียนมือใหม่ที่ไม่เคยเรียนกีฬาบาสเกตบอลมาก่อนหรือผู้เล่นที่ผ่านการเรียนทักษะบาสเกตบอลมาอย่างชำนาญ ในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียน และด้วยลักษณะของเกมพลศึกษาที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับที่ ธวัช เต็มฉนวน (2558) ได้ศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของผู้เรียนคือต้องการความสนุกสนานในการเรียน

1.2 ประสพการณ์ที่ไม่ดี

1.2.1 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน ความปลอดภัยหรือการป้องกันการบาดเจ็บให้แก่ผู้เรียนในการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬานั้น ถือเป็นเรื่องอันดับต้นที่ครูพลศึกษาส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญ อย่างไรก็ตาม ด้วยบริบทของการเรียนพลศึกษาและกีฬาชนิดต่าง ๆ นั้น ผู้เรียนจะมีการเคลื่อนไหวตนเองอย่างอิสระ และหากเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนานหรือให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเคลื่อนไหวตามความสามารถและความท้าทาย ผู้เรียนมักจะทำกิจกรรมหรือเล่นอย่างเต็มที่จนขาดความระมัดระวัง หรือมีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย ซึ่งในการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาที่เป็นสนามศึกษาในงานวิจัยนี้ ผู้เรียนจะได้เล่นหรือแข่งขันเกมที่ใช้ทักษะต่าง ๆ ของกีฬาบาสเกตบอล และด้วยความสนุกสนาน ความเป็นอิสระ การได้แสดงความสามารถ รวมถึงสิ่งเร้าหรือสิ่งจูงใจอันเกิดจากแรงเชียร์ของเพื่อนร่วมทีม จึงมีโอกาสที่จะเกิดการบาดเจ็บจากการเล่นเกมได้ ทั้งเกิดอุบัติเหตุจากการหกล้มหรือการปะทะกันระหว่างผู้เล่น ประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การบาดเจ็บจากการเรียน ถือเป็นประสพการณ์ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ มหาลาภ ป้อมสุข (2561) และการศึกษาของ เกษมสันต์ พาณิชเจริญและระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี (2565) ที่ศึกษาพบว่า การได้รับบาดเจ็บจากการเรียน เป็นประสพการณ์ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา

2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน

2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอยช่วยเหลือ ในการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอลนั้น ลักษณะส่วนใหญ่จะเล่นหรือแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสในการช่วยเหลือกัน ให้กำลังใจกัน เพื่อให้ทีมหรือกลุ่มประสบความสำเร็จในการเล่นเกมพลศึกษา ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ข้อสรุปในประเด็นนี้ชี้ให้เห็นว่า เพื่อนร่วมชั้นเรียนมีส่วนสำคัญต่อการเรียนวิชาพลศึกษา โดยเฉพาะชั้นเรียนที่มีเพื่อนคอยให้การสนับสนุนหรือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีส่วนทำให้การเรียนประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ ลินเดีย และคณะ (Lydia et al., 2022) ที่พบว่า ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาหรือการออกกำลังกายของเด็ก คือเพื่อนร่วมทำกิจกรรมซึ่งถือเป็นการเข้าสังคมและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของเด็ก ๆ และสอดคล้องกับที่ สอดกิ้น (Hodgkin, 2018) ศึกษาพบว่า วิชาพลศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสังคมและการสร้างมิตรภาพใหม่ ๆ ให้กับผู้เรียนในแต่ละระดับ

2.1.2 เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น การใช้เกมพลศึกษาช่วยในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลนั้น ซึ่งมีการใช้ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ของกีฬาบาสเกตบอล มาประยุกต์ใช้ในการเล่นที่ใช้กฎกติกาต่าง ๆ ของเกม ผู้เรียนจึงสามารถใช้ความสามารถตามความท้าทายที่ไม่ยากมาก รวมถึงลักษณะของเกมที่มีเล่นหรือแข่งขันเป็นกลุ่ม โดยที่สมาชิกในกลุ่มทุกคนจะช่วยเหลือกันและให้กำลังใจซึ่งกันและกัน แรวมถึงยังไม่เน้นผลการแข่งขันที่ต้องเอาชนะแต่เพียงอย่างเดียว ส่งผลให้บรรยากาศของการเล่นเกมดังที่กล่าวมานั้น มีส่วนช่วยทำให้การเรียนวิชาบาสเกตบอลเต็มไปด้วยความสนุกสนาน มีเสียงหัวเราะ มีความท้าทาย และสร้างความน่าสนใจให้กับการเรียนมากขึ้น ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา จึงสรุปในประเด็นนี้ได้ว่า เกมพลศึกษามีส่วนช่วยทำให้การเรียนพลศึกษาหรือกีฬามีความน่าสนใจและช่วยให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานในการเรียนมากยิ่งขึ้น (สิทธิพงษ์ ปานนาค. 2563)

2.1.3 เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ร้อนจากแสงแดด ด้วยวิชาบาสเกตบอลของสถานศึกษาที่ใช้เป็นสนามวิจัยนี้ ใช้สถานที่เรียนเป็นอาคารเรียนพลศึกษาในร่ม โดยมีลักษณะเป็นอาคารมีหลังคาโดมสูงและมีพัดลมขนาดใหญ่ติดอยู่ด้านบนของตัวอาคาร ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนไม่ต้องรับผลกระทบจากความร้อน โดยเฉพาะในช่วงกลางวันของประเทศไทยซึ่งมีความร้อนของแสงแดดเป็นตัวแปรและเป็นปัญหาอุปสรรคสำคัญของการเรียนวิชาพลศึกษาหรือกีฬาที่เรียนในที่แจ้ง เช่น กีฬาฟุตบอล กรีฑา หรือว่ายน้ำ เป็นต้น ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนเหนื่อยล้าได้ง่าย ทำกิจกรรมได้ใหม่เป็นเวลาต่อเนื่อง ซึ่งเมื่อผู้เรียนในการศึกษานี้ไม่ต้องรับผลกระทบจากความร้อนของแสงแดดแล้ว ผู้เรียนจึงสามารถเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงความสามารถต่าง ๆ ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาได้อย่างเต็มที่ และเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนในที่ร้อนกลางแจ้งแสงแดด ในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การจัดเวลาเรียนและสถานที่เรียนวิชาพลศึกษาและกีฬาควรหลีกเลี่ยงช่วงที่มีอากาศร้อนหรือ

เรียนกลางที่แจ้งที่มีแสงแดด โดยควรคำนึงถึงความพร้อมและความเหมาะสมด้านสถานที่ในการเรียนพลศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเฉพาะในประเทศที่มีภาวะอากาศร้อน การเลือกสถานที่เรียนที่เหมาะสมทั้งทางด้านสถานที่และสภาพแวดล้อมในการเรียน เป็นปัจจัยสำคัญที่มีส่วนสนับสนุนและส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Xiulan, 2011)

2.1.4 อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับนักเรียน ข้อมูลที่วิเคราะห์ที่ได้พบว่า วิธีการสอนที่สนุกสนานและความเป็นกันเองของตัวครูผู้สอน เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และมีส่วนช่วยทำให้บรรยากาศในการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาในวิชาบาสเกตบอลเป็นไปด้วยความสนุกสนาน โดยเฉพาะครูที่เข้าไปมีส่วนร่วมทำกิจกรรมร่วมกับผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยความสนุกสนานและเป็นกันเอง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสบายใจร่วมไปกับการทำกิจกรรม และเกิดเจตคติที่ดีต่อทั้งตัวครูและรายวิชาผลการวิจัยนี้จึงสอดคล้องกับการศึกษาของ ประสิทธิ์ ปุ่พทุม (2557) การศึกษาของ มหา ลาก ป้อมสุข (2561) การศึกษาของ สาลี สุภาภรณ์ (2554) และการศึกษาของ ฮอดกิน (Hodgkin, 2018) ที่พบว่า ครูที่เชี่ยวชาญในการสอนวิชาพลศึกษา มีความรู้ในเนื้อหาวิชา มีวิธีการสอนที่ดีหรือมีวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาและสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมและเป็นกันเอง มีส่วนทำให้การเรียนมีความท้าทายและช่วยให้พัฒนาการของผู้เรียนดีขึ้น

2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน

2.2.1 เวลาเรียนเป็นช่วงหน้าฝน ทำให้อุณหภูมิหรือสนามเปียกน้ำ จากการสังเกตพบว่า ในช่วงของการเก็บรวบรวมข้อมูล ฉันเรียนวิชาบาสเกตบอลระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสนามศึกษาในงานวิจัยนี้ ตรงช่วงระหว่างเดือนมิถุนายนจนถึงเดือนตุลาคม ซึ่งเป็นช่วงฤดูฝน โดยในบางครั้ง ชั่วโมงเรียนที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตรงกับช่วงที่มีฝนตก หรือมีฝนตกลงมาในช่วงก่อนหน้า ซึ่งถึงแม้ว่าตัวอาคารเรียนจะมีหลังคา แต่ด้วยสภาพบริเวณโดยรอบของอาคารเรียนจะมีน้ำขังอยู่ในระหว่างทางเดินหรือโดยรอบตัวอาคาร ทำให้พื้นสนามบาสเกตบอลในตัวอาคารเรียน เปียกชื้นจากการที่มีผู้เรียนเดินเข้าออกในอาคารเรียนอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงบางครั้งที่ลูกบาสเกตบอล กิ่งออกไปนอกอาคารเรียนจนเปียกน้ำ ส่งผลให้เป็นปัญหาอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา เพราะพื้นสนามหรือลูกบาสเกตบอล รวมถึงอุปกรณ์ส่วนตัวต่าง ๆ เช่น รองเท้าหรือเสื้อผ้าของผู้เรียนเปียกน้ำและไม่สามารถใช้งานได้เต็มประสิทธิภาพเท่าที่ควร ข้อสรุปนี้จึงสอดคล้องกับการศึกษาของ เกษมสันต์ พานิชเจริญและระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี (2565) ที่ศึกษาพบว่า สภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เป็นปัญหาอุปสรรคสำคัญประการหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อการเล่นวิชาพลศึกษาและกีฬา

2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกมพลศึกษา เกมพลศึกษาส่วนใหญ่ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลนั้น เป็นลักษณะที่ครูผู้สอนออกแบบเกมพลศึกษาต่าง ๆ ในแต่ละสัปดาห์โดยการนำเอาทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอลที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์มาประยุกต์ใช้เกม กล่าวคือ นำทักษะที่

เรียนมาใช้ในเกม ซึ่งจะพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถทำกิจกรรมและปฏิบัติทักษะในการเล่นเกมได้ แต่ในขณะเดียวกัน จะมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่ไม่เคยเรียนหรือมีทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอลที่ยังไม่ดีพอ เช่น ทักษะการเลี้ยงบอล หรือทักษะการรับส่งบอลแบบมือเดียว ทำให้ในขณะเล่นเกมไม่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้อย่างเต็มที่ เลี้ยงบอลได้ช้า หรือส่งบอลไม่ตรงกับเป้าหมาย ซึ่งถือเป็นปัญหาอุปสรรคอีกประการหนึ่งในการเล่นเกมพลศึกษา ข้อเสนอแนะในประเด็นนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ สาลี สุภามรณ์ (2556) ที่พบว่า ความสนุกสนานของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นถ้าปฏิบัติทักษะได้ ในขณะเดียวกันความสนุกสนานจะลดลงถ้าปฏิบัติทักษะได้ไม่ดีหรือร่างกายไม่สบาย

2.2.3 มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา ปัญหาอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา คือจะมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่เล่นหรือแข่งขันเกมด้วยการเล่นที่รุนแรง และยังขาดความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งส่งผลทำให้ผู้เรียนคนอื่นได้รับบาดเจ็บ หรือไม่สามารเล่นร่วมด้วยได้ โดยข้อสรุปนี้ ถือเป็นประเด็นสำคัญที่ครูพลศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาและกีฬาด้วยการเล่นที่มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับให้เกียรติผู้อื่น ยอมรับในผลการแข่งขัน เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา สาระที่ 3 มาตรฐานที่ 3.2 ตัวชี้วัดระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้อที่ 3 ที่ระบุว่า แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดูแล การเล่น และการแข่งขันด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา และนำไปใช้ปฏิบัติทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

2.2.4 ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น ลักษณะของสนามบาสเกตบอลที่ใช้ในการเรียนเป็นสนามขนาดมาตรฐาน 2 สนามในอาคารแบบปิดมีหลังคา บริเวณโดยรอบเป็นสนามแบดมินตันและสนามวอลเลย์บอล รวมไปถึงมีพื้นที่อเนกประสงค์อื่น ๆ ในการจัดกิจกรรมหรือมีนักเรียนมาใช้ประโยชน์ร่วมกันในตัวอาคาร เช่น นั่งเล่น ฝึกซ้อมกีฬาตามอัธยาศัย และเนื่องด้วยเป็นอาคารที่ใช้ร่วมกันกับชั้นเรียนวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาแบดมินตัน หรือวิชาวอลเลย์บอล และกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งจะมีนักเรียนจากชั้นเรียนอื่น ๆ เดินเข้าออกหรือทำกิจกรรมอยู่บริเวณเดียวกันกับชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล นักเรียนส่วนใหญ่ที่มาใช้สถานที่ใส่ชุดพลศึกษา ส่งผลทำให้เกิดความแออัด สับสนวุ่นวายเป็นบางครั้ง และเป็นอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ผลการศึกษาในประเด็นนี้ที่สอดคล้องการศึกษาที่พบว่า ปัญหาอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ข้อที่สำคัญคือด้านสถานที่และอุปกรณ์การเรียนที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการและจำนวนผู้เรียนกับ (กิตติศักดิ์ พ่วงช่อ. 2562)

3. ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

3.1 ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจนักกีฬา ด้วยบริบทของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น กิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูออกแบบมานั้นจะมีการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาทั้งแบบเป็นทีมหรือ

เป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนอยากให้มีการลดการเล่นที่รุนแรงและเน้นเรื่องของการแสดงน้ำใจนักกีฬาระหว่างกันให้มากขึ้น เพื่อลดปัญหาการบาดเจ็บ ปัญหาการเล่นรุนแรง และช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งก็คือเป็นเป้าหมายหลักสำคัญของการเรียนวิชาพลศึกษาหรือกีฬา ที่นอกเหนือจากการเรียนรู้เรื่องของกฎกติกาการเล่น และทักษะการเคลื่อนไหวตามแต่ละชนิดกีฬาต่าง ๆ นั้น เรื่องของความมีน้ำใจนักกีฬา การแสดงถึงมารยาทในการดูการเล่นหรือการแข่งขัน การเคารพให้เกียรติ การยอมรับในความสามารถของตนเองและผู้อื่น ถือเป็นอีกหนึ่งเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา สอดคล้องกับที่ ญัฐวุฒิ สิทธิชัย (2561ข) และนิศาชล ภาวงศ์ (2560) ที่ได้นำเสนอแนวทางส่งเสริมความมีน้ำใจนักกีฬาในวิชาพลศึกษาว่า ควรเน้นย้ำและมีแนวทางแสดงพฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬาในชั้นเรียนพลศึกษาให้ชัดเจน เช่น ยอมรับในผลการแข่งขัน จับมือคู่แข่งหรือเพื่อนร่วมทีมเมื่อแข่งขันจบ ช่วยเหลือเพื่อนให้สามารถเล่นได้ดีขึ้น หยุดการเล่นเมื่อมีผู้บาดเจ็บ และเคารพในกฎกติกา

3.2 เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น ด้วยรายวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น มีเวลาเรียนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ครูผู้สอนจึงเตรียมเกมพลศึกษาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2-3 เกม แต่เนื่องจากอาจเสียเวลากับการเดินทางไปกลับของนักเรียนในช่วงรอยต่อของชั่วโมงเรียน ทำให้ในแต่ละชั่วโมงสามารถเรียนเกมพลศึกษาได้ 1-2 เกม ประกอบกับบางเกมนั้นมีความคล้ายคลึงกัน ด้วยเพราะใช้ทักษะเดียวกันในการประยุกต์เป็นเกมพลศึกษา จึงเป็นประเด็นที่ผู้เรียนต้องการให้เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น ผลการศึกษาในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่าครูผู้สอนควรเตรียมเกมพลศึกษาให้หลากหลายและเพียงพอกับความต้องการของผู้เรียน สอดคล้องกับที่ ญัฐวุฒิ สิทธิชัย (2561ก) ได้เสนอแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศของการสอนเกมพลศึกษาว่า นอกจากควรใช้เกมที่ท้าทายความสามารถ เรียงลำดับจากเกมง่ายไปหายาก และกำหนดจำนวนผู้เล่นให้เหมาะสมแล้ว ครูผู้สอนยังควรต้องเตรียมเกมพลศึกษาให้หลากหลายในแต่ละชั่วโมงที่สอน เพื่อให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายและมีเวลาในการเล่นเกมมากขึ้น และยังสอดคล้องกับที่ ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ (2562) ศึกษาพบว่า การมีกิจกรรมที่หลากหลายและแปลกใหม่ เป็นปัจจัยที่ช่วยให้การเรียนบาสเกตบอลมีความสุขสนุกสนานมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

การใช้เกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอลนั้น ช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดีที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนและมีทักษะกีฬาบาสเกตบอลดีขึ้น รวมถึงช่วยสร้างสัมพันธ์ภายในชั้นเรียน จึงเหมาะสมที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกีฬาบาสเกตบอลหรือกีฬาอื่น ๆ ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน นอกจากนี้ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญถึงความหลากหลาย ความสนุกสนาน และความท้าทายของเกมพลศึกษา รวมถึงให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันโดยระมัดระวังการเล่นที่รุนแรงเพื่อลดโอกาสเกิดการบาดเจ็บหรือการกระทบกระทั่ง และสนับสนุนหรือส่งเสริมการเล่นที่แสดงถึงความอย่างมีน้ำใจนักกีฬา เคารพให้เกียรติซึ่งกันและกันทั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น ซึ่งถือเป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา

อย่างไรก็ตาม ด้วยบริบทของสนามศึกษาในงานวิจัยนี้อาจมีความแตกต่างกันไปจากบริบทของชั้นเรียนอื่น ๆ ดังนั้น การนำผลการศึกษานี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ควรศึกษาทำความเข้าใจหรือเทียบเคียงบริบทระหว่างชั้นเรียนในการศึกษาวิจัยนี้กับชั้นเรียนที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูล หากมีการผสมผสานระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณช่วยในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล จะช่วยให้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เกมพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลหรือกีฬาชนิดอื่น ๆ ได้มากขึ้น

2. หากมีการศึกษาวิจัยในสนามศึกษาอื่น ๆ ที่มีบริบทแตกต่างกัน เช่น จำนวนผู้เรียน สภาพแวดล้อมความพร้อมของอุปกรณ์และสถานที่ รวมถึงความพร้อมของครูผู้สอนและตัวผู้เรียน เป็นต้น อาจช่วยให้ทำความเข้าใจและมีข้อมูลที่เพียงพอเหมาะสมกับบริบทกับผู้ที่ต้องการนำผลการวิจัยไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ทีมวิจัยขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัยส่วนงานสำหรับบุคลากร (เงินรายได้ส่วนงาน) ประจำปีงบประมาณ 2567 และขอขอบคุณมหาวิทยาลัยบูรพาที่มีส่วนสนับสนุนและช่วยให้งานวิชาการชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2553). *ประวัติกีฬาบาสเกตบอล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ดอกเบี๋ย.
- กิตติพงษ์ ตรูวรรณ. (2558). การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้การเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และ สันทนาการแห่งประเทศไทย*. 48(2), 365-379.
- กิตติศักดิ์ พ่วงช่อ. (2562). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*. 8(1), 67-76.
- เกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี. (2565). ประสบการณ์และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาวินด์เซิร์ฟตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 33(2), 30-42.
- ชูชาติ ทรัพย์สุทธิพร และชาญชัย ศิริพันธ์. (2566). การสร้างรูปแบบการสอนที่มุ่งผลลัพธ์ในหลายวิชาทักษะกีฬาบาสเกตบอลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตทวีวัฒนา. *วารสารสหวิทยาการวิจัย และวิชาการ*. 3(6), 915-930.
- ณัฐพร สุดดี. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเกมผ่านศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านผ่านเว็บไซต์สำหรับนิสิตครู. *Humanities, Social Sciences and Arts*. 12(4), 1259-1272.
- ณัฐฉิ สิทธิชัย. (2561ก). แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศของการสอนพลศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*. 14(1), 23-42.
- ณัฐฉิ สิทธิชัย. (2561ข). ผลของการเข้าร่วมกิจกรรมเกมพลศึกษาที่มีต่อการเห็นคุณค่าตนเองทางกายของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*. 14(2), 71-90.
- ทีศนา แคมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช เต็มภูวน. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*. 2(พิเศษ), 367-378.
- นันทรัตน์ ศรีสวัสดิ์. (2560). *แนวทางการพัฒนาการสอนกีฬาบาสเกตบอลตามกระบวนการสอนแบบการเรียนรู้เชิงรุก*. ปริญญาานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและการกีฬา), คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา, มหาวิทยาลัยบูรพา.

- นิตชาชล ภาวงค์. (2560). การนำเสนอหลักสูตรรายวิชาพลศึกษาเพื่อเสริมสร้างควมมีน้ำใจนักกีฬาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การพัฒนาการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- ปนิษฐา เรื่องปัญญาวุฒิ. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อสุขสมรรถนะของนักเรียนประถมศึกษา. ปรินญาณิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (สุขศึกษาและพลศึกษา) คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2551). *เกมพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประสิทธิ์ ปี่ปทุม. (2558). สภาพปัญหาและประสบการณ์ในการเรียนวิชาว่ายน้ำของนิสิตปริญญาตรี. *วารสารคณะพลศึกษา*, 18(2), 69-78.
- มณิษฐา นิตยสุข. (2563). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เกมนำไปสู่กีฬาที่มีต่อ สมรรถภาพพลไกของนักเรียนประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มนตรี อารีย์. (2563). *เกมพัฒนาทักษะชีวิต*. กรุงเทพฯ: บริษัท โอ. เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์ จำกัด.
- มหาลาก ป้อมสุข, สาลี สุภรณ์ และอุษากร พันธุ์วานิช. (2559). เจตคติที่มีต่อกิจกรรมภาคศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารคณะพลศึกษา*. 19(1), 167-182.
- มหาลาก ป้อมสุข. (2561). การเรียนวิชาแฮนด์บอลเพื่อสุขภาพตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารคณะพลศึกษา*. 21(2), 23-33.
- ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกในการเรียนวิชาบาสเกตบอล: กรณีศึกษา ชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*. 15(1), 183-192.
- ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และมหาลาก ป้อมสุข. (2566). *เชื่อมโยงทฤษฎีและองค์ความรู้สู่การจัดการเรียนรู้ผ่านศึกษา 5 ชั้น*. โครงการบริการวิชาการแบบให้เปล่า “EDU SHARE ครั้งที่ 5 เรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ติดกรอบความรู้เดิม” วันที่ 26-27 เมษายน พ.ศ. 2566. ฝ่ายบริการวิชาการและกิจการพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี. (2564). *แค่ออกแรงไม่เท่ากับ Active: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อรักษาเชิงรุก*. EDUCA 2022. เข้าถึงจาก https://event.educathai.com/educa2022/online-workshop/2911?fbclid=IwAR0UYDj3-7CSusk4m4ovLTfmrRPQTwpR61LQCE_EwKVgVvNeNEMH-8DYn8

- รัตน์ะ บัวสนธ์. (2556). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่งกานต์ แซ่แต้, สาลี สุภาภรณ์ และประสิทธิ์ ปิปทุม. (2561). ผลการฝึกชิ่งร่วมกับโยคะที่มีต่อสุขภาพและความกลัวการล้มของผู้สูงอายุ: การศึกษาเชิงคุณภาพ. *วารสารคณะพลศึกษา*. 21(2), 43-54.
- วนิดา สวยสะอาด. (2555). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ เรื่อง มาตรการตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ และถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร. (2561). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีการสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชระ เพชรคล้าย. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานรายวิชาทฤษฎีการฝึกกีฬาบาสเกตบอล สำหรับนักศึกษาสาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษาและวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2561). *หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา ฉบับปรับปรุง 2561*. ม.ป.ท.
- สาลี สุภาภรณ์. (2550). *วิจัยเชิงคุณภาพทางการพลศึกษาและกีฬา*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- สาลี สุภาภรณ์. (2554). การวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับคอร์สโยคะตามความต้องการของนิสิตปริญญาตรี. *วารสารคณะพลศึกษา*. 14(พิเศษ), 151-165.
- สาลี สุภาภรณ์. (2556). ผลกระทบของการสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลและการสอนแบบโดยตรง. *วารสารคณะพลศึกษา*. 16(2), 21-34.
- สิทธิพงษ์ ปานนาค. (2563). การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*. 14(1), 257-268.
- สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. (2543). *เทคนิคและทักษะเกมมูลฐาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุษากร พันธุ์วานิช. (2558). การเรียนวิชาโยคะตามการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารคณะพลศึกษา*. 18(1), 27-41.
- Dismore, H. and Bailey, R. (2011). Fun and Enjoyment in Physical Education: Young People's Attitudes. *Research Papers in Education*, 26(4), 499-516.
<https://doi.org/10.1080/02671522.2010.484866>

- Dorothy, L. (2014). The impact of fun and enjoyment on adult's learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 142, 439-446. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.696>
- Hodgkin, K. (2018). Pupils' expectations and experiences of PE across the primary–secondary transition in South Wales. *Wales Journal of Education*. 20(1), 93-113.
[http://doi: https://doi.org/10.16922/wje.20.1.6](http://doi:https://doi.org/10.16922/wje.20.1.6)
- Huizenga, J. C., ten Dam, G. T. M., Voogt, J. M., and Admiraal, W. F. (2017). Teacher perceptions of the value of game-based learning in secondary education. *Computers & Education*. 110, 105- 115.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1016/j.compedu.2017.03.008>
- Gonzalez-Espinosa, S., Garcia-Rubio, J., Feu, S., & Ibanez, S. J. (2021). Learning basketball using direct instruction and tactical game approach methodologies. *Children*, 8(5), 342. <https://doi.org/10.3390/children8050342>
- Lydia. E. C., Rosina. C., Maria. G. G., Debbie. W., Charlie. F., and Russell. J. (2022). Children's Voices in Physical Activity Research: A Qualitative Review and Synthesis of UK Children's Perspectives. *International Journal of Environment Research and Public Health*. 19(7), 3993. [http://doi: 10.3390/ijerph19073993](http://doi:10.3390/ijerph19073993)
- Merriam-Webster dictionary. (2017). Definition of game (Online). <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>, July 29, 2017.
- Shima, Y. A. (2015). Middle school students' perspective of enjoyment in physical education and Its relationship to participation in physical activity outside the school. *Open Access Dissertations*. Paper 317. https://digitalcommons.uri.edu/oa_diss/317.
<https://doi.org/10.23860/diss-younes-alhourani-shima-2015>
- Xiulan, L. (2011). On Reform Models of Physical Education in Secondary Vocational Schools. *Asian Social Science*. 7(2), 205-208. <http://doi:10.5539/ass.v7n2p205>
- Younes-Alhourani, Shima. (2015). Middle school students' perspective of enjoyment in physical education and its relationship to participation in physical activity out site the school. *Open Access Dissertations*. Paper 317. <https://doi.org/10.23860/diss-younes-alhourani-shima-2015>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident)

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structure Interview)

แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-Structure Interview) การวิจัยเรื่อง

“มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

(High School Students Perspective about on Learning Basketball Course through Physical Education Game)

1. ท่าน (ตัวนักเรียน) เคยผ่านการเรียนวิชาพลศึกษาด้วยกิจกรรมออกกำลังกายหรือกีฬาชนิดใดมาบ้าง
2. กิจกรรมออกกำลังกายหรือกีฬาชนิดต่างๆ ที่เคยเรียนในวิชาพลศึกษา ท่านชอบมากที่สุดคือกิจกรรมหรือกีฬาอะไร และเพราะเหตุใด
คำถามตาม แล้วกิจกรรมหรือกีฬาในวิชาพลศึกษาที่ท่านชอบน้อยที่สุดคืออะไร เพราะเหตุใด
3. การเรียนวิชาบาสเกตบอลในเทอมนี้ (ปีการศึกษา 2567) เรียนเกี่ยวกับอะไรบ้าง และมีกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร
4. ท่านได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องอะไรบ้าง (ความรู้หรือทักษะอะไรบ้าง) ในการเรียนวิชาบาสเกตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
5. จากการเรียนตลอดภาคเรียนที่ผ่านมา (ปีการศึกษา 2567) ประสบการณ์ที่ท่านได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอล ได้แก่อะไรบ้าง โดยขอให้เริ่มจากประสบการณ์ที่ดี (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
คำถามตาม แล้วประสบการณ์ที่ไม่ดีคืออะไรบ้าง
6. ท่านคิดว่ามีปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้าง ที่มีส่วนช่วยสนับสนุนหรือส่งเสริม (สนุกสนาน มีความสุขกับการเรียน หรือเกิดการเรียนรู้ได้ดี) ต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
คำถามตาม ปัจจัยแต่ละข้อ มีส่วนสนับสนุนหรือส่งเสริมต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลอย่างไร
7. แล้วท่านพบเจอปัญหาหรืออุปสรรคอะไรบ้าง (ส่งผลให้การเรียนไม่สนุก หรือเกิดการเรียนรู้ได้น้อย) ในการเรียนวิชาบาสเกตบอล (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
คำถามตาม ปัญหาหรืออุปสรรคต่างๆ ที่เกิดขึ้น ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลอย่างไร
8. ท่านคิดว่า การเรียนวิชาบาสเกตบอลมีความสำคัญ มีประโยชน์หรือมีคุณค่าต่อตัวท่านหรือนักเรียนคนอื่น ๆ หรือไม่ อย่างไร
9. ในมุมมองของท่าน วิชาบาสเกตบอลจำเป็นต้องมีการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงในเรื่องอะไรบ้าง จึงจะช่วยให้การเรียนมีความน่าสนใจและตรงกับความต้องการของตัวท่านหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนคนอื่น ๆ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ)
10. ช่วยประเมินความสามารถโดยรวมของตัวท่านเอง ในการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล (ระบุเป็นคะแนน 1-5)
(1 ไม่เก่ง 2 เก่งเล็กน้อย 3 เก่งปานกลาง 4 เก่งมาก 5 เก่งโดดเด่น)
11. ท่านมีข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอื่น ๆ หรือไม่ ช่วยอธิบายเพิ่มเติม



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ค

แบบเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map)

แบบเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map)
เกี่ยวกับประสบการณ์ (ดีและไม่ดี) จากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

เขียนเมื่อวันที่.....

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนช่วยเขียนแผนที่ความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ (ประสบการณ์ดีและไม่ดี) ที่ท่านได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยขอให้ท่านเขียนบรรยายเป็นคำสำคัญหรือวลีสั้น ๆ (ความคิดหลัก) ที่มีความหมายชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย แล้วแตกความคิดจากคำนั้น ๆ ออกเป็นรายละเอียดย่อย (ความคิดรองและความคิดเสริม) ตัวอย่างเช่น **ความคิดหลัก** อุปกรณ์ไม่พร้อม **ความคิดรอง** 1. จำนวนอุปกรณ์ไม่เพียงพอ 2. อุปกรณ์ไม่เหมาะสมกับการเรียน

ประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอล	
ประสบการณ์ที่ดี	ประสบการณ์ที่ไม่ดี
1.....	1.....
.....
2.....	2.....
.....
3.....	3.....
.....
4.....	4.....
.....
5.....	5.....
.....
6.....	6.....
.....
7.....	7.....
.....



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map)

เกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

เขียนเมื่อวันที่.....

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนช่วยเขียนแผนที่ความคิดเกี่ยวกับปัจจัยเกี่ยวข้อง (ปัจจัยสนับสนุนและปัญหาอุปสรรค) ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยขอให้ท่านเขียนบรรยายเป็นคำสำคัญหรือวลีสั้น ๆ (ความคิดหลัก) ที่มีความหมายชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย แล้วแตกความคิดจากคำนั้น ๆ ออกเป็นรายละเอียดย่อย (ความคิดรองและความคิดเสริม) ตัวอย่างเช่น ความคิดหลัก อุปกรณ์ไม่พร้อม ความคิดรอง 1. จำนวนอุปกรณ์ไม่เพียงพอ 2. อุปกรณ์ไม่เหมาะสมกับการเรียน

ปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนในการเรียน	ปัจจัยที่เป็นปัญหาอุปสรรคต่อการเรียน
1.....	1.....
.....
2.....	2.....
.....
3.....	3.....
.....
4.....	4.....
.....
5.....	5.....
.....
6.....	6.....
.....
7.....	7.....
.....



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map)

เกี่ยวกับความต้องการในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของผู้เรียน

เขียนเมื่อวันที่.....

คำชี้แจง ขอให้นักเรียนช่วยเขียนแผนที่ความคิดเกี่ยวกับความต้องการในการเรียนวิชา บาสเกตบอล ว่าท่านต้องการให้วิชาบาสเกตบอล มีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงในเรื่องใดบ้าง โดยขอให้ท่านเขียนบรรยายเป็นคำสำคัญหรือวลีสั้น ๆ (ความคิดหลัก) ที่มีความหมายชัดเจนและเข้าใจได้ง่าย แล้วแตกความคิดจากคำนั้น ๆ ออกเป็นรายละเอียดย่อย (ความคิดรองและความคิดเสริม) ตัวอย่างเช่น ความคิดหลัก ปรับเวลาเรียน ความคิดรอง 1. ไม่จัดกิจกรรมหลังรับประทานอาหาร 2. ไม่จัดกิจกรรมช่วงอากาศร้อน

ความต้องการในการเรียนวิชาบาสเกตบอล	
เรื่องหรือสิ่งที่ต้องการให้ลดลงหรือน้อยลง	เรื่องหรือสิ่งที่ต้องการให้เพิ่มเติมมากขึ้น
1.....	1.....
2.....	2.....
3.....	3.....
4.....	4.....
5.....	5.....
6.....	6.....
7.....	7.....



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ภาคผนวก ง

โครงสร้างเนื้อหาการเรียนวิชาบาสเกตบอล

โครงสร้างเนื้อหาการเรียนวิชาบาสเกตบอล

Week	Day/Date	Brief Topics	Due Date of Assignment	Point
1	May 24	- Course Syllabus - Rule, Routine and Expectation (RRE)	- Discussion - Game for Health	-
2	May 24	Basketball Movement Skill	- Game for Learning	10
		- (Running/Sliding/Jumping)	- Assessment in Game	
3	June 24	Basketball Skill (Passing)	- Game Passing the Ball - Assessment in Game	5
		- (Two hands chest pass)		
		- (Two hands overhead pass)		
		- (The one-hand pass)		
4	June 24	Basketball Skill (Dribble)	- Game Dribble the Ball - Assessment in Game	5
		- (control or low dribble)		
		- (speed or high dribble)		
5	June 24	Basketball Skill (Dribble)	- Game Dribble the Ball - Assessment in Game	5
		- (The change low and speed dribbling)		
		- (The crossover dribbling)		
		- (Change of direction)		
6	June 24	Basketball Shooting Skill (The Set Shoot/ Lay-up Shoot/Jump Shoot)	-- Game for Learning - Assessment in Game	5
7	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend) - Defend by Man-to-man defend (1v1)	- Tactical Game 1v1 - Assessment in Game	5
8	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend) - Defend by Man-to-man defend (2v2)	- Tactical Game 2v2 - Assessment in Game	5
9	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend) - Defend by Man-to-man defend (3v3)	- Tactical Game 3v3 - Assessment in Game	10
10	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend)	- Tactical Game 5v5	10
11	August 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend)	- Assessment in Game	
12	August 24	Class Competition 5v5 Championship	- Authentic Assessment in Game (Team Play) by Self, Peer, and Teacher	40
13	August 24			
14	August 24			
15	September 24			
16	September 24			
Total				100

ภาคผนวก จ

เอกสารรับรองจริยธรรมวิจัยในมนุษย์โดยคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

สำเนา

ที่ IRB2-048/2567



เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย : HU036/2567
 โครงการวิจัยเรื่อง : มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
 หัวหน้าโครงการวิจัย : นายระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี
 หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์
 ที่ปรึกษาโครงการ : นายอดิเทพ ณ พัทลุง
 หน่วยงานที่สังกัด :
 ผู้ร่วมวิจัย : ว่าที่ร้อยตรีภุชดา สุร่าไพ
 หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์
 ผู้ร่วมวิจัย : นายประทีป ปุณวิวัฒนา
 หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์
 ผู้ร่วมวิจัย : นายเกษมสันต์ พานิชเจริญ
 หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์
 ผู้ร่วมวิจัย : นางสาวปนัดดา จูเกาล์
 หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์
 ผู้ร่วมวิจัย : นายเอกยศ มานะสม
 หน่วยงานที่สังกัด : คณะศึกษาศาสตร์
 วิธีพิจารณา : Exemption Determination Expedited Reviews Full Board

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัยและผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ดูตามเอกสารตรวจสอบ)

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ฉบับที่ 1 วันที่ 22 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567
2. โครงการวิจัยฉบับภาษาไทย ฉบับที่ 1 วันที่ 22 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 19 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567
4. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับที่ 1 วันที่ 19 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

สำเนา

5. แบบเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น แบบบันทึกข้อมูล (Data Collection Form)

แบบสอบถาม หรือสัมภาษณ์ หรืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ฉบับที่ 1 วันที่ 22 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

6. เอกสารอื่น ๆ

6.1 คำอธิบายรายวิชา (Course syllabus) ฉบับที่ 1 วันที่ 22 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

6.2 (ร่าง) หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูล ฉบับที่ 1 วันที่ 22 เดือน เมษายน พ.ศ. 2567

วันที่รับรอง : วันที่ 7 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

วันที่หมดอายุ : วันที่ 7 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2568

ลงนาม อาจารย์เจนวิทย์ นวลแสง

(อาจารย์เจนวิทย์ นวลแสง)

ประธานคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ชุดที่ 2 (กลุ่มมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)

**** หมายเหตุ การรับรองนี้มีรายละเอียดตามที่ระบุไว้ด้านหลังเอกสารรับรอง ****

ภาคผนวก ฉ

เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย



เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย
(Participant Information Sheet)

รหัสโครงการวิจัย :

โครงการวิจัยเรื่อง : มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
เรียน ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมโครงการวิจัย “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ก่อนที่ท่านจะตกลงเข้าร่วมการวิจัย ขอเรียนให้ท่านทราบรายละเอียดของโครงการวิจัย ดังนี้

โครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์ ปัจจัยเกี่ยวข้อง และความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบออนไลน์หรือเผชิญหน้าจำนวน 1 ครั้ง (ประมาณ 20-25 นาที) โดยเป็นการบันทึกเสียง (ไม่มีการบันทึกภาพท่านในระหว่างการสัมภาษณ์) โดยท่านสามารถข้ามข้อคำถามที่ไม่สะดวกใจในการให้ข้อมูลได้, เขียนบรรยายเหตุการณ์สำคัญและเขียนแผนที่ความคิด โดยเป็นการเขียนที่บ้านพัก 1 ครั้งประมาณ 15-20 นาที (ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคะแนนและผลการเรียนของรายวิชา) รวมถึงทีมผู้วิจัยจะขอเข้าสังเกตการเรียนการสอนวิชาบาสเกตบอล ในช่วงสัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 16 ในภาคเรียนต้น ปีการศึกษา 2567

ข้อมูลทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ รวมถึงการนำเสนอผลการวิจัยจะใช้ในลักษณะที่เป็นนามสมมติ แทนการระบุชื่อบุคคลหรือสถานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมถึงจะมีการทำลายข้อมูลดิบต่าง ๆ หลังจากการเผยแพร่ผลการวิจัยแล้วอย่างน้อย 1 ปี

การเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เป็นไปด้วยความสมัครใจ และท่านจะไม่ได้ค่าชดเชยการเสียเวลาหรือของที่ระลึกใดๆ ตอบแทน ทั้งนี้ ท่านสามารถปฏิเสธการเข้าร่วมการวิจัย หรือหากท่านตกลงเข้าร่วม ท่านก็สามารถถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ได้ทุกเมื่อ การปฏิเสธหรือการถอนตัวออกจากโครงการวิจัยจะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อการเรียนการสอนที่ท่านจะพึงได้รับในรายวิชาต่างๆ ที่ท่านลงทะเบียนเรียนทั้งในปัจจุบันและในอนาคต รวมทั้งจะไม่มีผลกระทบต่อเกรดหรือคะแนนสอบที่ท่านจะพึงได้รับแต่อย่างใด รวมถึงท่านจะไม่ได้เป็นผู้ให้ชื่อหลักต่อไปในกรณีที่ท่านมีเวลาเรียนวิชากระบี่กระบอง ในภาคเรียนต้น ปีการศึกษา 2567 รวมน้อยกว่า 80% จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา (รวม 16-18 สัปดาห์ตลอดภาคการศึกษา)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

- 1 -

ฉบับที่ 1.0 วันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2567

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

AF 06-02/v2.1

หากท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามในประการใดเกี่ยวกับโครงการวิจัยนี้ สามารถติดต่อข้าพเจ้าได้ที่สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา หรือที่เบอร์โทรศัพท์ 084-1489172 หรือที่ E-mail: rapeepat@go.buu.ac.th ได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ หากท่านพบว่าข้าพเจ้าในฐานะผู้วิจัยไม่ปฏิบัติตามที่ได้ชี้แจงไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย สามารถแจ้งมายังคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา กองบริหารการวิจัยและนวัตกรรม หมายเลขโทรศัพท์ 038-102-620 หรืออีเมล buuethics@buu.ac.th

หากท่านพิจารณารายละเอียดและยินดีสมัครใจที่จะเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในโครงการวิจัยนี้ ขอให้ท่านลงลายมือชื่อในใบยินยอมที่ได้แนบมาพร้อมกับเอกสารฉบับนี้
ขอขอบคุณท่านที่ให้ความร่วมมือมา ณ ที่นี้



BUU-IRB Approved
7 May 2024

- 2 -

ฉบับที่ 1.0 วันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2567

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ช

เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (Consent Form)



เอกสารแสดงความยินยอม
ของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย (Consent Form)
(สำหรับผู้ที่อายุตั้งแต่ 12 ปี แต่ไม่ถึง 18 ปี)

รหัสโครงการวิจัย:

โครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

ให้คำยินยอม วันที่ เดือน พ.ศ.

ก่อนที่จะลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย วิธีการวิจัย และรายละเอียดต่าง ๆ ตามที่ระบุในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้ให้ไว้แก่ข้าพเจ้า และข้าพเจ้าเข้าใจคำอธิบายดังกล่าวครบถ้วนเป็นอย่างดีแล้ว และผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าสงสัยเกี่ยวกับการวิจัยนี้ด้วยความเต็มใจ และไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนข้าพเจ้าพอใจ

ข้าพเจ้าเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ด้วยความสมัครใจ และมีสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ การบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยนั้นไม่มีผลกระทบต่อผลการเรียนที่ข้าพเจ้าจะพึงได้รับต่อไป

ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในส่วนตัวที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้วมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

กรณีที่ข้าพเจ้าไม่สามารถอ่านหรือเขียนหนังสือได้ ผู้วิจัยได้อ่านข้อความในเอกสารแสดงความยินยอมให้แก่ข้าพเจ้าฟังจนเข้าใจดีแล้ว ข้าพเจ้าจึงลงนามหรือประทับลายนิ้วหัวแม่มือของข้าพเจ้าในเอกสารแสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม ผู้ยินยอม

(.....)

ข้าพเจ้า บิดามารดาหรือผู้ปกครอง ยินยอมให้

..... เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้



BUC-IRB Approved
7 May 2024

- 1 -

ฉบับที่ 1.0 วันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2567

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

AF 06-03.1/v2.1

กรณีที่ข้าพเจ้าไม่สามารถอ่านหรือเขียนหนังสือได้ ผู้วิจัยได้อ่านข้อความในเอกสารแสดงความยินยอม
ให้แก่ข้าพเจ้าฟังจนเข้าใจดีแล้ว ข้าพเจ้าจึงลงนามหรือประทับลายนิ้วหัวแม่มือของข้าพเจ้าในเอกสาร
แสดงความยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม

(.....)

บิดามารดาหรือผู้ปกครอง

ลงนาม พยาน

(.....)

หมายเหตุ กรณีที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองให้ความยินยอมด้วยการประทับลายนิ้วหัวแม่มือ ขอให้มียพยาน
ลงลายมือชื่อรับรองด้วย



BUU-IRB Approved

7 May 2024

- 2 -

ฉบับที่ 1.0 วันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2567
เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ภาคผนวก ซ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
และแบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย



ที่ อว ๘๑๑๘/ว ๐๓๑๐

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ต.แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๑ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุมัติครุภัณฑ์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิตินพงษ์ สุขดี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ
๒. โครงร่างการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา
สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ในครั้งนี้ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญ
ด้านการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาซึ่งมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหัวข้อวิจัยดังกล่าวเป็นอย่างดี
จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์
ต่อโครงการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ศรีสวัสดิ์)

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

สำนักงานการศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๓๘๑๐ ๒๐๖๕ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ๐๘๔๑๔๘๙๑๗๒

โทรสาร ๐ ๓๘๓๙ ๑๐๔๓



แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
เรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

ข้าพเจ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิตินพงษ์ สุขดี อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา
พลศึกษาและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี

- ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
- ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เนื่องจาก.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิตินพงษ์ สุขดี)

อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษาและกีฬา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี



ที่ อว ๘๑๑๘/ว ๐๓๑๐

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๑ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงษ์ จรทะผา

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ
 ๒. โครงร่างการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
 ๓. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ในกรณีนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาซึ่งมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหัวข้อวิจัยดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อโครงการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

16
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ศิริสวัสดิ์)
รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

สำนักงานการศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๓๘๑๐ ๒๐๖๕ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ๐๘๔๑๔๘๘๔๑๗๒

โทรสาร ๐ ๓๘๓๙ ๑๐๔๓



แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
เรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

ข้าพเจ้า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงษ์ จรทะผา อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เนื่องจาก.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพงษ์ จรทะผา)
อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ ฝ่ายบัณฑิตศึกษา งานวิจัย โทร. ๒๐๐๖

ที่ อว ๘๑๑๘/๒๕๐๖

วันที่ ๑๑ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.ปัญญา อินทเจริญ

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา
สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ในกรณีนี้ คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยบูรพา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญ
ด้านการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาซึ่งมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหัวข้อวิจัยดังกล่าวเป็นอย่างดี
จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์
ต่อโครงการวิจัยดังกล่าว รายละเอียดดังเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ศิริสวัสดิ์)

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
เรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

ข้าพเจ้า อาจารย์ ดร.ปัญญา อินทเจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการและการสอนกีฬา คณะ
วิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา

ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เนื่องจาก.....

.....
.....
.....

(อาจารย์ ดร.ปัญญา อินทเจริญ)

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการและการสอนกีฬา
คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา



ที่ อว ๘๑๑๘/ว ๐๓๑๐

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๑ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน นายสิโรจน์ สร้อยศิริ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ
๒. โครงร่างการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๓. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ในกรณีนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาซึ่งมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหัวข้อวิจัยดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อโครงการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ สิริสวัสดิ์)

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

สำนักงานการศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๓๘๑๐ ๒๐๖๕ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ๐๘๔๑๔๘๕๑๗๒

โทรสาร ๐ ๓๘๓๙ ๑๐๔๓



แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
เรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

ข้าพเจ้า นายสิโรจน์ สร้อยศิริ รองผู้อำนวยการโรงเรียน กลุ่มบริหารงานวิชาการ โรงเรียนอ่างศิลา
พิทยาคม จังหวัดชลบุรี

- ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
- ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เนื่องจาก.....

(นายสิโรจน์ สร้อยศิริ)

รองผู้อำนวยการโรงเรียน กลุ่มบริหารงานวิชาการ
โรงเรียนอ่างศิลาพิทยาคม จังหวัดชลบุรี



ที่ อว ๘๑๑๘ / ว ๐๓๑๐

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ต. แสลงสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี ๒๐๑๓๑

๑๑ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ว่าที่ ร.ต.ชาณุณรงค์ มาอยู่ดี

- สิ่งที่ส่งมาด้วย
๑. แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ
 ๒. โครงร่างการวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
 ๓. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือวิจัย จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ในครั้งนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนพลศึกษาและกีฬาซึ่งมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหัวข้อวิจัยดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เพื่อให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อโครงการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ศิริสวัสดิ์)

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ปฏิบัติการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยบูรพา

สำนักงานการศึกษา

โทรศัพท์ ๐ ๓๘๑๐ ๒๐๖๕ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ๐๘๔๑๔๘๘๑๓๒

โทรสาร ๐ ๓๘๓๙ ๑๐๔๓



แบบตอบรับเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
เรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา”

ข้าพเจ้า ว่าที่ ร.ต.ชาญณรงค์ มาอยู่ดี ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระ
การเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนชลกันยานุกูล จังหวัดชลบุรี

ยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย เนื่องจาก.....

(ว่าที่ ร.ต.ชาญณรงค์ มาอยู่ดี)

ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนชลกันยานุกูล จังหวัดชลบุรี

ภาคผนวก ฅ

ผลการตรวจคุณภาพและความเที่ยงตรงเครื่องมือวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ สำนักงานการศึกษา โทร. ๒๐๐๕

ที่ อว ๘๑๑๘/

วันที่ ๑๙ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรียน คณะกรรมการจริยธรรมวิจัยในมนุษย์

เรื่อง ของต่วนการแนบเอกสารรับรองการตรวจคุณภาพและความเที่ยงตรงเครื่องมือวิจัย

ด้วยกระผม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา (High School Students Perspective about on Learning Basketball Course through Physical Education Game)” ในการนี้ โครงการวิจัยดังกล่าว ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured Interview) แบบเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) การสังเกต (Observation) และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) โดยเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า ออกแบบและพัฒนาขึ้น

ในการนี้ จึงขอต่วนการแนบเอกสารรับรองการตรวจคุณภาพและความเที่ยงตรงจากผู้ทรงคุณวุฒิและผลการทดลองใช้เครื่องมือมาก่อน (Try out)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี)

หัวหน้าโครงการวิจัย



BUU-IRB Approved

7 May 2024

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 1 เรื่อง “RRE และการทดสอบสมรรถภาพทางกายก่อนเรียน” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม							4.60	0.61	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 2 เรื่อง “ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหาสาระของการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม							4.62	0.59	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 3 เรื่อง “ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.65	0.54	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 4 เรื่อง “ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็วและแบบช้า” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.62	0.56	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 5 เรื่อง “ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลในทิศทางต่างๆ” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.62	0.56	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เอกสารจากระบบการขอรับการพิจารณาจริยธรรมวิจัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ตารางที่ 7 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 6 เรื่อง “การทำคะแนนด้วยวิธีต่างๆ” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	5	4	5	4.40	0.89	มาก
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.57	0.65	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 8 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 7 เรื่อง “กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 1:1” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	5	4	5	4.40	0.89	มาก
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.67	0.52	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 9 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 8 เรื่อง “กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 2:2” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหาสาระของสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.70	0.48	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 10 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 9 เรื่อง “กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 3:3” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	4	5	4	5	4.40	0.89	มาก
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.67	0.52	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 11 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 10 เรื่อง “กลยุทธ์เกมรุกและเกมรับแบบ 5:5” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	4	4	4	5	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.70	0.47	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 12 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 11 เรื่อง “การแข่งขันภายในชั้นเรียน” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหารายละเอียดของสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	4	4	5	5	4.40	0.89	มาก
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	4	4	4.40	0.89	มาก
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	5	5	4	4	4.40	0.89	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	5	4	4	4	4.40	0.89	มาก
เฉลี่ยรวม							4.55	0.69	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ตารางที่ 13 ผลการประเมินความเหมาะสมและความเป็นไปได้ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล
แผนที่ 12 เรื่อง “การทดสอบสมรรถภาพทางกายหลังเรียน” ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					X	S.D.	ระดับ คุณภาพ
		1	2	3	4	5			
1	ความถูกต้องและเหมาะสมของการกำหนดเนื้อหาสาระสำคัญของสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
2	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการกำหนดผลการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของลำดับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามหลักการพลศึกษา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความยากง่ายในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้กับระดับของผู้เรียน	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของความต่อเนื่องในการจัดการเรียนรู้แต่ละขั้นตอน	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบและลักษณะของเกมพลศึกษา (ชั้นนำไปใช้)	4	5	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
8	ความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม							4.77	0.41	มากที่สุด



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ภาคผนวก ญ

บันทึกข้อความขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยใช้ชั้นเรียนเป็นสนามศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ สำนักงานการศึกษา โทร. ๒๐๖๕
ที่ อว ๘๑๑๘./๐๙/๔/๖ วันที่ ๒๕ เมษายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยใช้ชั้นเรียนเป็นสนามศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

ตามที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระพีพัฒน์ เตือนเพ็ญศรี อาจารย์ประจำสาขาวิชาพลศึกษา สำนักงานการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา” ในกรณีนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัย ใช้ชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล (รายวิชาเพิ่มเติม) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นสนามศึกษาเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย ด้วยการสังเกตแบบกึ่งมีส่วนร่วม การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ การเขียนแผนที่ความคิด และการสัมภาษณ์ กึ่งมีโครงสร้าง โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนวิชาดังกล่าวที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย อีกทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูลจะใช้เวลาในช่วงเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวกและไม่รบกวนเวลาเรียนปกติ รวมถึงจะนำเสนอข้อมูลด้วยข้อสมมติแทนชื่อนักเรียน ทั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา และอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชษฐ ศิริสวัสดิ์)

รองคณบดีฝ่ายบัณฑิตศึกษา ปฏิบัติการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา



คำอธิบายรายวิชา (Course Syllabus)

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 0.5 หน่วยกิต
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง
 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต“พิบูลบำเพ็ญ”มหาวิทยาลัยบูรพา

1. คำอธิบายรายวิชา (Course Description)

เรียนรู้ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ประกอบด้วย ทักษะการรับส่งลูกทั้งแบบมือเดียวหรือสองมือ แบบอยู่กับที่และเคลื่อนที่ ทักษะการเลี้ยงลูกแบบมือเดียวหรือสองมือในทิศทางต่าง ๆ ทักษะการเคลื่อนที่พื้นฐานเช่นการวิ่ง การสไลด์ข้าง หรือการกระโดด ทักษะการทำคะแนนด้วยการชู้ตมือเดียวหรือการเข้าทำไต่ห่วง เทคนิคการเล่นส่วนบุคคลเช่นการเล่นแบบ 1 ต่อ 1 กลยุทธ์การเล่นเกมรุกเกมรับ เช่นการเคลื่อนที่หรือการหาพื้นที่ในขณะไม่มีบอลหรือการตั้งรับแบบทีมหรือการสร้างความได้เปรียบในการเล่นแบบทีมหรือการตั้งรับและการป้องกันในการเล่นทีม เรียนรู้และปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นกีฬาบาสเกตบอล รวมถึงกฎกติกาและข้อตกลงในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลในการเรียนกีฬาบาสเกตบอล เรียนรู้การแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย การยอมรับ ให้เกียรติ และมีมารยาททั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดู

การจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เช่น การเรียนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) การเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Corporative Learning) หรือการเรียนรู้แบบเน้นกลยุทธ์ (Tactical Game Approach) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติและเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในรูปแบบของกีฬาบาสเกตบอลที่ใช้ทักษะกีฬาบาสเกตบอล

การวัดและประเมินผล เน้นการมีส่วนร่วมผ่านการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) แบบองค์รวม โดยทั้งผู้เรียน ครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน มีส่วนประเมินผลการเรียนรู้ทั้งทางด้านความรู้ เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นกีฬาบาสเกตบอลและกฎกติกาข้อตกลงในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลในการเรียนกีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain) ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานและทักษะการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลในการแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย การยอมรับ ให้เกียรติ และมีมารยาททั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดู (A: Affective Domain)

2. ผลการเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูกีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานต่าง ๆ และทักษะกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. โครงสร้างการเรียนรู้รายวิชา (Course Learning Block Plan)

Week	Day/Date	Brief Topics	Due Date of Assignment	Point
1	May 24	- Course Syllabus - Rule, Routine and Expectation (RRE) - Health Related Fitness Test (Pre-test)	- Discussion - Game for Health - Fitness Test	5
2	May 24	Basketball Movement Skill - (Running/Sliding/Jumping)	- Game for Learning - Assessment in Game	5
3	June 24	Basketball Skill (Passing) - (Two hands chest pass) - (Two hands overhead pass) - (The one-hand pass)	- Game Passing the Ball - Assessment in Game	5
4	June 24	Basketball Skill (Dribble) - (control or low dribble) - (speed or high dribble)	- Game Dribble the Ball - Assessment in Game	5
5	June 24	Basketball Skill (Dribble) - (The change low and speed dribbling) - (The crossover dribbling) - (Change of direction)	- Game Dribble the Ball - Assessment in Game	5
6	June 24	Basketball Shooting Skill (The Set Shoot/ Lay-up Shoot/Jump Shoot)	- Game for Learning - Assessment in Game	5
7	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend) - Defend by Man-to-man defend (๒v๒)	- Tactical Game 1v1 - Assessment in Game	5
8	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend) - Defend by Man-to-man defend (๓v๓)	- Tactical Game 2v2 - Assessment in Game	5
9	July 24	Basketball Tactical Game (Attack & Defend) - Defend by Man-to-man defend (๔v๔)	- Tactical Game 3v3 - Assessment in Game	10
10	July 24	Basketball Tactical Game (Teamwork for Attack)	- Tactical Game 5v5	10
11	August 24	Basketball Tactical Game (Teamwork for Defend)	- Assessment in Game	
12	August 24	Class Competition 5v5 Championship	- Authentic Assessment	40
13	August 24		in Game (Team Play) by	
14	August 24		Self, Peer, and Teacher	
15	September 24			
16	September 24	- Health Related Fitness Test (Pos-test)	- Fitness Test	-
Total				100



BUU-IRB Approved
7 May 2024

4. การวัดผลและประเมินผล

การวัดผลรายด้าน	เครื่องมือ/วิธีการทดสอบ	คะแนนเก็บ	รายละเอียด/กระบวนการ
ด้านความรู้ (Cognitive Domain)	แบบประเมินตามสภาพ	20%	สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเรียนกีฬา บาสเกตบอล
ด้านทักษะ (Psychomotor Domain)	จริงด้วยการสังเกต และการประเมินแบบมีส่วนร่วม จากครูผู้สอน ตัว	40%	สังเกตการแสดงทักษะความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานและทักษะกีฬา บาสเกตบอล
ด้านคุณลักษณะ (Affective Domain)	ผู้เรียน และเพื่อนร่วมชั้นเรียน	40%	สังเกตพฤติกรรมการแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับให้เกียรติ มารยาทในการดูแลการเล่นกีฬา บาสเกตบอล

5. เกณฑ์การประเมินผล

80 % ขึ้นไป	ได้เกรด	4
75 % - 79.99 %	ได้เกรด	3.5
70 % - 74.99 %	ได้เกรด	3
65 % - 69.99 %	ได้เกรด	2.5
60 % - 64.99 %	ได้เกรด	2
55 % - 59.99 %	ได้เกรด	1.5
50 % - 54.99 %	ได้เกรด	1
ต่ำกว่า 50 %	ได้เกรด	0



BUU-IRB Approved
7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง “กฎกติกาและข้อตกลงของชั้นเรียน และทดสอบสมรรถภาพทางกายก่อนเรียน”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

กฎ กติกา (Rule) แนวปฏิบัติ (Routine) และความคาดหวังของชั้นเรียน (Expectation) เป็นหลักการสำคัญเกี่ยวกับทฤษฎีการจัดการชั้นเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาและกีฬา หรือที่เรียกว่า RRE โดยมีชั้นเรียนที่มีการกำหนดกติกาแนวปฏิบัติและความคาดหวังของชั้นเรียน โดยที่ทั้งครูและผู้เรียนมีส่วนร่วมจะมีส่วนช่วยให้ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา หลังจากที่ได้กฎกติกาและแนวปฏิบัติของชั้นเรียนอย่างชัดเจนแล้ว จะเป็นการทดสอบสมรรถภาพทางกายของผู้เรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับการแก้ไขหรือพัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านต่างๆ ในอนาคต

กระบวนการจัดการเรียนรู้ จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับผู้สอนในการออกแบบกฎกติกาแนวปฏิบัติและความคาดหวังของชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล โดยการกำหนดกฎหรือข้อห้ามที่อาจก่อให้เกิดอันตรายกับตัวผู้เรียนหรือบุคคลรอบข้าง เน้นกำหนด แนวปฏิบัติเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปด้วยความรวดเร็ว และอธิบายความคาดหวังของชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนประสบความสำเร็จและมีแนวทางการจัดการเรียนรู้ไปในทิศทางเดียวกัน จากนั้นจะเป็นการทดสอบสมรรถภาพทางกายตามฐานต่างๆ

กระบวนการวัดและประเมินผล (Assessment Process) เป็นการวัดและประเมินทางด้านสมรรถภาพทางกาย โดยใช้แบบทดสอบมาตรฐาน ของสำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา ปีพุทธศักราช 2562 “แบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายของเด็ก เยาวชน และประชาชนไทย” (กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา. 2562)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานต่าง ๆ ทั้งการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ แบบเคลื่อนที่ และแบบมีอุปกรณ์ รวมทั้งทักษะกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ขั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 2-3 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ

ขั้นตอนที่ 2 : ขั้นอธิบายสาธิต (ประมาณ 3-5 นาที)

- 2.1 ครูอธิบายหลักการและกระบวนการทดสอบสมรรถภาพทางกาย
- 2.2 ครูอธิบายลำดับขั้นตอนและสาธิตวิธีการทดสอบสมรรถภาพทางกายในฐานต่างๆ รวมถึงให้แนวทางการป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นในการทดสอบสมรรถภาพ

ขั้นตอนที่ 3 : ขั้นฝึกปฏิบัติ (ประมาณ 25-30 นาที)

3.1 ครูนำยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Stretching) ทั้งแบบเดี่ยวและแบบคู่ จำนวน 6-8 ท่า โดยเน้นการยืดเหยียดกล้ามเนื้อในอวัยวะส่วนต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการทดสอบสมรรถภาพทางกาย และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในระหว่างการเรียนเป็นหลัก.

3.2 ครูนำอบอุ่นร่างกายด้วยเกม (Game Warm Activity) จำนวน 2-3 เกม โดยเน้นการเพิ่มอัตราการทำงานของระบบหัวใจและปอดของผู้เรียนให้สูงขึ้น เพื่อให้พร้อมกับการทดสอบสมรรถภาพทางกายและการทำกิจกรรมการเรียนรู้

3.3 ดำเนินการทดสอบสมรรถภาพผู้เรียนโดยใช้แบบทดสอบสมรรถภาพ 5 รายการ ได้แก่

- 3.1.1. ทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนบน ของร่างกายโดยการ นอนชันเข่าดันพื้น 30 วินาที
- 3.1.2. ทดสอบความอ่อนตัวโดยการนั่งงอตัวมีมือดันกล่องใหม่
- 3.1.3. ทดสอบความแข็งแรงของระบบไหลเวียนโลหิตโดยการยืนยกเข่าแตะเข่าสลับขาซ้ายขวา 3 นาที
- 3.1.4. ทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนบน ของร่างกายโดยการ นอนชันเข่าดันพื้น 30 วินาที
- 3.1.5. ทดสอบความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนนำตัวโดยการ นอนหงายชันเข่า Sit-up 30 วินาที

หมายเหตุ: ครูเป็นผู้สาธิตและควบคุมดูแลการทดสอบสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เรียนทีละรายการ

ผลของการทดสอบสมรรถภาพทางกายแต่ละรายการ จะแสดงถึงสมรรถภาพทางกายของผู้เรียนแต่ละคนว่าอยู่ในระดับใดเมื่อเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน เมื่อผู้เรียนมาสมรรถภาพทางกายที่ได้มาตรฐานในแต่ละด้าน ควรที่จะรักษาสมรรถภาพนั้นไว้ด้วยการออกกำลังกาย การพักผ่อน รวมถึงดูแลด้านโภชนาการควบคู่ไปด้วย แต่หากผู้เรียนไม่ผ่านสมรรถภาพทางกายในด้านใด ก็จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหันมาดูแลร่างกาย โดยเน้นไปที่สมรรถภาพทางกายด้านที่ไม่ผ่านเกณฑ์เป็นสำคัญ หากไม่ดำเนินการแก้ไข ก็อาจจะตามมาซึ่งผลเสียต่อทางร่างกายในอนาคตได้

ขั้นตอนที่ 4: ขั้นการนำไปใช้ (ประมาณ 10-15 นาที)

4.1 ครูสรุปผลการทดสอบโดยภาพรวมและนำเสนอแนวทางการแก้ไขหรือพัฒนาสมรรถภาพทางกายของผู้เรียนในแต่ละด้าน (โดยสังเขป)

4.2 ครูนำเล่นเกมพลศึกษาเพื่อส่งเสริมสุขภาพ จำนวน 2 เกม ได้แก่



BUU-IRB Approved
7 May 2024

เกมไล่จับบนเส้น

เป้าหมายสำคัญในการเล่น

- เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วยการ “วิ่งและการทรงตัว”
- เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกม
- เรียนรู้ถึงการแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- ให้ผู้เรียนจับคู่กันเป่าอังกูบ ผู้แพ้ให้หาคู่เป่าอังกูบไปเรื่อยๆ จนกว่าจะเหลือ 2 คนสุดท้าย ให้เริ่มต้นด้วยการเป็นผู้ไล่
- ผู้เล่นคนอื่นๆที่เป่าอังกูบชนะ ให้เริ่มต้นด้วยการเป็นผู้หนี โดยมีกติกาสำคัญคือ ทั้งผู้ไล่และผู้หนี จะต้องวิ่งให้เท้าเหยียบอยู่บนเส้นของสนามบาสเกตบอล (ทุกเส้นทุกสีที่อยู่บนสนามบาสเกตบอล)
- ผู้หนีที่ถูกผู้ไล่จับได้ (สัมผัสโดนตัว) ให้เปลี่ยนมาเป็นผู้ไล่แทน
- กรณีที่ผู้ไล่หรือผู้หนี เท้าเหยียบออกนอกเส้นสนามบาสเกตบอลในระหว่างการเล่น (โดยไม่เจตนา) ให้หยุดวิ่งให้รีบกลับเข้ามาบนเส้นโดยทันทีเพื่อเริ่มเล่นใหม่ แต่ในกรณีผู้ไล่หรือผู้หนีเท้าเหยียบออกนอกเส้นสนามบาสเกตบอลในระหว่างการเล่น (โดยเจตนา) ให้เปลี่ยนผู้หนีนั้นเป็นผู้ไล่โดยทันที

เกมเป่าอังกูบกระโดด

เป้าหมายสำคัญในการเล่น

- เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วย “การกระโดดและการทรงตัว”
- เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกม
- เรียนรู้ถึงการแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- ให้ผู้เรียนยืนแถวหน้ากระดานเรียงหนึ่ง บนเส้นข้างสนามของสนามบาสเกตบอลฝั่งใดฝั่งหนึ่งเพียงฝั่งเดียว โดยมีครูยืนอยู่ตรงกึ่งกลางของสนามบาสเกตบอล
- อธิบายวิธีการเล่นโดยการกำหนดให้ออกเครื่องหมายเป่าอังกูบ ในท่าเดียวกันประกอบด้วย ออกเครื่องหมายซ่อนให้ซุ่มขึ้นด้านบนเหนือศีรษะ ออกเครื่องหมายกรรไกรให้ชูไปด้านหลัง และออกเครื่องหมายกระดาษให้ซุ่มลงด้านล่างหาพื้น
- เมื่อได้ยินสัญญาณให้เป่าอังกูบ ในแต่ละรอบของการเล่น ให้ผู้เรียนทำการออกเครื่องหมายในท่าทางที่กำหนด พร้อมกับครู (การออกเครื่องหมายเป่าอังกูบของครูจะออกเป็นความลับอยู่ในกล่องหรือซองกระดาษ)
- เมื่อครูเฉลยเครื่องหมายที่ครูซ่อนเอาไว้ในกล่องหรือซองกระดาษ ผู้เรียนที่มีออกเครื่องหมายแล้วขณะครูให้กระโดดมาข้างหน้า 1 ครั้ง (กระโดด 2 ขาคู่ ภายใต้งานใจว่าหากใช้มือหรือส่วนใดส่วนอื่นที่ไม่ใช่เท้าสัมผัสพื้นให้กลับไปยืน ณ จุดเดิม) ส่วนผู้เรียนที่ออกเครื่องหมายแล้วเสมอกับครู (เป่าอังกูบ เครื่องหมายเดียวกับที่ครูเฉลย) ให้ยืนอยู่ที่เดิม และผู้เรียนที่ออกเครื่องหมายแล้วแพ้ครู ให้ถอยหลังไปด้านหลัง 1 ก้าวยาว ๆ
- เกมจบเมื่อมีผู้เรียนคนใดคนหนึ่ง กระโดดมาถึงแนวเดียวกับที่ครูยืนอยู่ตรงกึ่งกลางสนาม



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ขั้นตอนที่ 5: ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (ประมาณ 3-5 นาที)

- 5.1 ครูให้ผู้เรียนนั่งหรือยืนตามอริยาไคย์เพื่อยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ
- 5.2 ครูทำการสรุปผลการทดสอบสมรรถภาพและผลการเรียนรู้จากการเล่นเกมพลศึกษาเพื่อสุขภาพ ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ
- 5.3 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้ดีและสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุงหรือพัฒนา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและเสนอความคิดเห็น
- 5.4 ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้และรวมแถวก่อนเลิกชั้นเรียน เพื่อแยกย้ายไปชำระล้างร่างกายก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมเรียนในวิชาต่อไป

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะการวิ่งและการทรงตัว, ทักษะการกระโดดและการทรงตัว) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียนและการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจ นักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

แบบทดสอบมาตรฐาน ของสำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา ปี พุทธศักราช 2562 “แบบทดสอบและเกณฑ์มาตรฐานสมรรถภาพทางกายของเด็ก เยาวชน และประชาชนไทย” (กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา. 2562)

6. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

- | | |
|---|--|
| <p>1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>2. ปัญหาที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| <p>3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |



(.....)
 BUU-IRB Approved
 อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
 7 May 2024
 วันที่เดือน.....พ.ศ.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง “ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล (การวิ่ง การสไลด์ และการกระโดด)”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบเคลื่อนที่ เช่น การวิ่ง การสไลด์ และการกระโดด เป็นต้น ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบอยู่กับที่ เช่น การถ่ายน้ำหนัก การกระโดดและการลงสู่พื้น เป็นต้น และทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานแบบประกอบอุปกรณ์ เช่น ทักษะการรับ-ส่งลูกบอล ทักษะการเลี้ยงลูกบอลด้วยมือ เป็นต้น ซึ่งทักษะต่าง ๆ ถือเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อการเล่นบาสเกตบอล ซึ่งจะนำไปสู่การผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวรูปแบบต่าง ๆ ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล เช่น การเลี้ยงลูกบาสเกตบอลหลบหลีกคู่ต่อสู้ การเลี้ยงลูกบอลเพื่อกระโดดทำแต้มได้แม่นยำ หรือการสไลด์ข้างเพื่อป้องกันฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลและผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ประกอบด้วย ทักษะการวิ่ง การสไลด์ และการกระโดด (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1: ขั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สสำรวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 คุรนำอบอุ่นร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) ประกอบด้วย (1) เกมจับคู่เดินไล่ (ประมาณ 3 นาที) โดยเป็นเกมที่ให้นักเรียนจับคู่กัน 2 คน จากนั้นเป่ายี่งอ โดยผู้แพ้จะเป็นฝ่ายไล่ผู้ชนะด้วยการเดินเร็ว และเปลี่ยนผู้ไล่เมื่อมีการสัมผัสโดนตัวผู้หนี และ (2) เกมเตะหลัง วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เล่นคู่เดิมยืนหันหน้าเข้าหากัน เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดจากครู ให้อู้เล่นทั้ง 2 คนพยายามใช้มือไปเตะหลังของฝ่ายตรงข้าม ผู้ที่สามารถเตะหลังฝ่ายตรงข้ามได้จำนวนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นตอนที่ 2 : อธิบายและสาธิต(ประมาณ 3-5 นาที)

2.1 ครูอธิบายและสาธิตทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานประกอบด้วย

ทักษะ/คิว	(1) ทักษะการวิ่ง (Running)	(2) ทักษะการสไลด์ (Sliding)	(3) ทักษะการกระโดด (Jumping)
คิวที่ 1	ยืนเท้าหน้าเท้าตาม ยกแขน โนมตัวเตรียมพร้อมไปด้านหน้า	ยืนแยกขา ยกแขน ย่อเข้าเล็กน้อย	ยืนแยกขา ยกแขน ย่อเข้าเล็กน้อย
คิวที่ 2	ถีบขาหลัง ก้าวเท้าออกตัววิ่ง พร้อมแกว่งแขน	ก้าวขาขวาด้านข้าง ขาช้ายชิด ก้าวขาขวา (ต่อเนื่อง)	ย่อตัว ยกแขน โนมตัวไปด้านหน้าเล็กน้อย
คิวที่ 3	ก้าวเท้ายกเข่าสูง ลำตัวตรง แกว่งแขน	ก้าวขาซ้ายด้านข้าง ขาขวาชิด ก้าวขาซ้าย (ต่อเนื่อง)	กระโดดยืดขา เหยียดตัวขึ้นด้านบน
คิวที่ 4	ชะลอความเร็วกลับยืนเตรียมพร้อม	ชะลอความเร็วกลับยืนเตรียมพร้อม	ลงสู่พื้น ย่อตัวงอเข่าผ่อนแรง

ขั้นตอนที่ 3 : ขั้นฝึกปฏิบัติ (ประมาณ 8-10 นาที)

แบบฝึกที่ 1 ให้ผู้เรียนยืนหน้ากระดาน 3 แถว ฝึกปฏิบัติท่าทางทักษะการวิ่ง การสไลด์ และการกระโดดทีละแถว โดยมีครูคอยให้คำแนะนำและให้ข้อมูลย้อนกลับ

แบบฝึกที่ 2 ครูให้นักเรียนจับคู่ 2 คน สลับกันฝึกปฏิบัติท่าทางทักษะการวิ่ง การสไลด์ และการกระโดด โดยให้เพื่อนที่เป็นคู่คอยให้ข้อมูลย้อนกลับและแก้ไขข้อผิดพลาด

ขั้นตอนที่ 4 : ขั้นการนำไปใช้ (ประมาณ 20-25 นาที)

4.1.4.1 ครูนำเล่นเกมพลศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวในกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 3 เกม โดยมีเป้าหมายสำคัญในการเล่นแต่ละเกมคือ (1) เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วย “การวิ่ง การสไลด์ และการกระโดด” (2) เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่น และ (3) เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น โดยมีรายละเอียดของ ทั้ง 3 เกม ดังนี้

(1) เกมวิ่งไล่จับ (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการวิ่ง)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- ให้ผู้เรียนจับคู่กันเป่ายี่งอ โดยผู้แพ้เป่ายี่งอแพ้และชนะยืนห่างกันระยะ 5 เมตร โดยผู้แพ้อยู่ด้านหลังและผู้ชนะอยู่ด้านหน้า



BUU-IRB Approved
7 May 2024

- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ทั้ง 2 ฝ่ายออกตัววิ่ง (ฝ่ายแพ้ไล่ฝ่ายชนะ) ภายในระยะเวลา 5 วินาที หากไล่ทันให้นับเป็น 1 แต้มของฝ่ายไล่ และในรอบต่อไปให้สลับกันมาเป็นฝ่ายไล่กันไปเรื่อย ๆ จนครบ 4 รอบ แล้วจึงคิดคะแนนผลแพ้ชนะ

(2) เกมวิ่งผ่านฉันทให้ได้ (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการสไลด์)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- ครูวางมาร์คเกอร์เป็นแนว ตามแนวยาวของสนามบาสเกตบอล โดยทำเป็นลู่วิ่งจำนวน 4 ลู่วิ่ง
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย โดยครึ่งหนึ่งเป็นฝ่ายตั้งรับยืนอยู่ตามแนววิ่งทั้ง 4 ลู่วิ่ง โดยยืนประจำตำแหน่งและสามารถเคลื่อนที่ด้วยวิธีการสไลด์ไปทางด้านข้างซ้ายและขวาเท่านั้น โดยทำหน้าที่ในการป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามวิ่งผ่าน ด้วยการสไลด์ด้านข้างไปแตะตัวผู้วิ่งเข้ามาในเขต

- ส่วนฝ่ายวิ่ง เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้วิ่งหลบหลีกไปให้ถึงอีกด้านหนึ่งของสนามบาสเกตบอล โดยจะต้องทำการหลบหลีกไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามสัมผัสโดนตัวจากการสไลด์ด้านข้าง แต่หากโดนสัมผัสหรือโดนแตะตัว ให้กลับไปเริ่มที่จุดเริ่มต้นใหม่อีกครั้งจนกว่าจะหมดเวลา 3 นาทีในแต่ละรอบ

- เมื่อหมดเวลา 3 นาทีในรอบแรก ให้เปลี่ยนฝ่ายวิ่งไปเป็นฝ่ายป้องกันและให้ฝ่ายป้องกันไปเป็นฝ่ายวิ่ง เมื่อครบทั้ง 2 รอบ ให้คิดคะแนนจากผู้วิ่งถึงเส้นชัย ฝ่ายใดได้คะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

(3) เกมเลี้ยงลูกโป่ง (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการกระโดด)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- จับคู่ผู้เล่น 2 คน และใช้ลูกโป่งจำนวน 1 ลูกต่อคู่ เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้โยนลูกโป่งขึ้นด้านบน จากนั้นเริ่มแข่งขันโดยการกระโดดเพื่อใช้นิ้วแตะลูกโป่งให้ลอยขึ้นไปบนอากาศ ฝ่ายใดสามารถกระโดดได้สูงกว่าและมีมือแตะลูกโป่ง ในแต่ละครั้งจะได้ 1 คะแนน เมื่อครบ 3 นาทีให้นับใครได้คะแนนมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นตอนที่ 5 : ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (ประมาณ 3-5 นาที)

5.1 ครูให้ผู้เรียนนั่งหรือยืนตามอริยาศัยเพื่อยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

5.2 ครูทำการสรุปผลการเรียนรู้ผ่านเกมพลศึกษา (ทักษะการเคลื่อนไหว การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม และคุณลักษณะส่วนบุคคลด้านความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และมารยาทในการดูแลการเล่น) ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

5.3 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้ดีและสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุงหรือพัฒนา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและเสนอความคิดเห็น

5.4 ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้และรวมแถวก่อนเลิกชั้นเรียน เพื่อแยกย้ายไปชำระล้างร่างกายก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมเรียนในวิชาต่อไป

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียนและการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภากาฬจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปแจ้งผู้เกี่ยวข้อง ของผู้เรียนแต่ละบุคคล



BUI/IPP Approved
7 May 2024

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....

.....
 (.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
 7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง “ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลที่สำคัญประกอบด้วย การส่งรูปแบบเหนือศีรษะ การส่งรูปแบบระดับอก และการส่งแบบมือเดียว ทั้งนี้ถือเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล และยังเกี่ยวข้องกับทักษะในการส่งลูกบาสเกตบอลในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นการผสมผสานและการประยุกต์ในระหว่างการเล่น เนื่องจากในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลจำเป็นต้องใช้ทักษะที่หลากหลายหรือที่เรียกว่าทักษะผสมผสาน ซึ่งไม่สามารถใช้เพียงทักษะใดทักษะหนึ่งในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล เช่น การส่งลูกให้เพื่อนร่วมทีมในสถานการณ์หรือเหตุการณ์เฉพาะหน้าต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับว่ามีความมุ่งมั่นในกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลและผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมุ่งมั่นในกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอลประกอบด้วย ทักษะการส่งบอลมือเดียว ทักษะการส่งบอลสองมือเหนือศีรษะ ทักษะการส่งบอลสองมือระดับอก (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ขั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 11.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 ครอบร้อนร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) ประกอบด้วย (1) เกมจับเข้า (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เรียนยืนหันหน้าเข้าหากัน เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้พยายามไข่มือและเข้าของคู่ให้ได้มากที่สุด (พยายามหลบหลีกไม่ให้คู่และเข้าของเราได้) และหนึ่งครั้งได้หนึ่งคะแนน เมื่อหมดเวลาป้ายที่แตกเขาเพื่อนได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ (2) เกมกระโดดไล่ (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เล่นคู่เดิมเข้าจับคู่กัน ให้ฝ่ายแพ้เป็นฝ่ายไล่ผู้ชนะ โดยยืนระยะห่างกันประมาณ 1 เมตร เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดจากครู ให้ทั้ง 2 ฝ่ายกระโดดขาคุ้ได้ 1 ครั้ง หากฝ่ายไล่และตัวฝ่ายนี้ได้ให้เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายหนีแทน เล่นจนกว่าจะหมดเวลา 3 นาที ใครสามารถเป็นฝ่ายหนีได้คือผู้ชนะ

ขั้นตอนที่ 2 : อธิบายและสาธิต (ประมาณ 3-5 นาที)

- 2.1 ครูอธิบายและสาธิตทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ประกอบด้วย
 - (1) ทักษะส่งลูกบาสเกตบอลสองมือระดับอก (Two hands chest pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิวที่ 1 ยืนถือบอลสองมือระดับอก
 - คิวที่ 2 ก้าวเท้าหนึ่งไปด้านหน้า พลิกมือปลายนิ้วชี้หาลำตัว
 - คิวที่ 3 ดันแขน ส่งแรงผลักบอลไปหาเป้าหมาย
 - คิวที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น
 - (2) ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลสองมือเหนือศีรษะ (Two hands overhead pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิวที่ 1 ยืนถือบอลสองมือระดับอก
 - คิวที่ 2 ก้าวเท้าหนึ่งไปด้านหลัง สองมือยกบอลไปด้านหลังศีรษะ
 - คิวที่ 3 ทิ้งน้ำหนัก เหวี่ยงแขนส่งบอลผ่านศีรษะไปด้านหน้า
 - คิวที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น
 - (3) ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลมือเดียว (The one-hand pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิวที่ 1 ยืนเท้าหน้าเท้าตาม หันด้านข้างมือถือบอล
 - คิวที่ 2 จับบอลข้างแขนไปด้านหลัง
 - คิวที่ 3 เหวี่ยงแขนระดับหัวไหล่ ทรงบอลไปด้านหน้า
 - คิวที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น

ขั้นตอนที่ 3 : ขั้นฝึกปฏิบัติ (ประมาณ 8-10 นาที)

- 3.1 ผู้เรียนยืนหน้ากระดาน 2 แถว หันหน้าเข้าหากันระยะห่าง 2-3 เมตร ฝึกปฏิบัติทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ทั้ง 3 รูปแบบ ส่งไปกระหว่างคู่ โดยมีครูด้อยให้คำแนะนำและให้ข้อมูลย้อนกลับ.



3.2 ครูให้นักเรียนจับทีม 4 คน โดยสมาชิก 2 คนทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) และผู้ประเมิน (Assessor) ส่วนสมาชิกอีก 2 คน รับส่งลูกบอลไปกลับและแก้ไขการปฏิบัติทักษะที่ผิดพลาดตามคำแนะนำและการให้ข้อมูลย้อนกลับของผู้ทำหน้าที่โค้ช และเปลี่ยนหน้าที่กันไปมาภายในสมาชิกของทีม

ขั้นตอนที่ 4 : ขั้นตอนนำไปใช้ (ประมาณ 20-25 นาที)

4.1 ครูนำเล่นเกมพลศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวในกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 3 เกม โดยมีเป้าหมายสำคัญในการเล่นแต่ละเกมคือ (1) เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วย “ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล” (2) เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกม และ (3) เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น โดยมีรายละเอียดของ ทั้ง 3 เกม ดังนี้

(1) เกมลิงชิงบอล (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะส่งลูกบาสเกตบอลสองมือระดับอก)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5-6 คน ให้แต่ละกลุ่มจับคู่เป้ายิงอุบ เพื่อหาผู้แพ้คนสุดท้ายเริ่มต้นเป็นลิง
- ผู้เล่นยืนเป็นวงกลมระยะห่างกันประมาณ 1 เมตร โดย โดยมีลิงขอย่างบอลอยู่ภายในวง
- การรับส่งบอลให้ใช้วิธีการส่งบอลด้วยสองมือระดับอกเท่านั้น หากผู้ส่งทำลูกบอลหล่นพื้น ถูกลิงแย่ง หรือส่งบอลในทักษะอื่นที่ไม่ใช่การส่งบอลด้วยสองมือระดับอก ให้เปลี่ยนไปเป็นลิงแทน

หมายเหตุ: เล่นเกมจำนวน 2 รอบ โดยเมื่อหมดเวลารอบที่ 1 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับถึงข้อผิดพลาดและข้อเสนอแนะในการเล่น

(2) เกมส่งบอลลงตะกร้า (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะส่งลูกบาสเกตบอลสองมือเหนือศีรษะ)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็นทีม ๆ ทีมละ 5 คน โดยให้ทุกทีมยืนเป็นแถวตอนเรียงหนึ่งแต่ละทีมเว้นระยะห่าง 2 ช่วงแขน มีสมาชิก 1 คนยืนถือตะกร้าอยู่อีกฝั่งหนึ่งของ (เว้นระยะห่าง 5 เมตร)
- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่มเล่น ให้สมาชิกคนแรกของแถวที่ถือลูกบาสเกตบอล โยนบอลด้วยทักษะสองมือเหนือศีรษะ ให้ลงตะกร้าที่สมาชิกยืนถืออยู่อีกฝั่งหนึ่ง (ยืนอยู่ในพื้นที่ ๆ กำหนด) ถ้าลูกลงตะกร้า ให้นับเป็น 1 คะแนน ครบและให้ผู้ถือตะกร้ามาเป็นผู้โยน สลับให้ผู้โยนลูกบอลลงตะกร้าไปเป็นผู้ถือตะกร้าแทน
- เมื่อครบ 3 นาที ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นฝ่ายชนะ

หมายเหตุ: เล่นเกมจำนวน 2 รอบ โดยเมื่อหมดเวลารอบที่ 1 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับถึงข้อผิดพลาดและข้อเสนอแนะในการเล่น

(3) เกมแบ่งทีมปาเป้า (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะส่งลูกบาสเกตบอลมือเดียว)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็นทีม ๆ ทีมละ 5 คน โดยให้ทุกทีมยืนเป็นแถวตอนเรียงหนึ่งแต่ละทีมเว้นระยะห่าง 2 ช่วงแขน โดยสมาชิกคนแรกของแต่ละทีมยืนห่างจากเป้าหมาย (ลูกบาสเกตบอลวางอยู่บนกรวย) ประมาณ 5 เมตร
- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่มเล่น ให้สมาชิกที่ยืนอยู่คนแรกของแต่ละทีมปาลูกบาสเกตบอลด้วยทักษะการปาบอลด้วยมือเดียวให้โดนเป้าหมาย โดยให้นับแต้ม 1 คะแนนสำหรับลูกที่โดนเป้าหมาย สลับกันปาลูกบาสเกตบอลคนละ 1 ลูกไปเรื่อย ๆ จนครบ 3 นาที (ส่งบอลแล้วไปต่อหลังแถว)
- เมื่อหมดเวลาทีมที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นทีมที่ชนะ



BUU-IRB Approved
7 May 2024

หมายเหตุ: เล่นเกมจำนวน 2 รอบ โดยเมื่อหมดเวลารอบที่ 1 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับถึงข้อผิดพลาดและข้อเสนอแนะในการเล่น

ขั้นตอนที่ 5 : ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (ประมาณ 3-5 นาที)

- 5.1 ครูให้ผู้เรียนนั่งหรือยืนตามอริยาศัยเพื่อยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ
- 5.2 ครูทำการสรุปผลการเรียนรู้ผ่านเกมพลศึกษา (ทักษะกีฬาบาสเกตบอล การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม และคุณลักษณะส่วนบุคคลด้านความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และมารยาทในการดูแลการเล่น) ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ
- 5.3 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้และสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุงหรือพัฒนา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและเสนอความคิดเห็น
- 5.4 ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้และรวมแถวก่อนเลิกชั้นเรียน เพื่อแยกย้ายไปชำระล้างร่างกายก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมเรียนในวิชาต่อไป

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียนและการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ | 2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้ |
| | |
| | |
| | |
| 3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ | 4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา |
| | |
| | |

.....
(.....)
อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง “ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็วและแบบช้า”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

ทักษะการควบคุมและการเลี้ยงบอล ถือเป็นอีกหนึ่งทักษะสำคัญของการเล่นกีฬาบาสเกตบอล การควบคุมลูกบาสเกตบอลให้ไปในทิศทางที่กำหนด ช่วยให้ผู้เล่นสามารถที่จะเลี้ยงหลบหลีกคู่ต่อสู้เข้าไปทำคะแนน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ทักษะการควบคุมและการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลมีทั้งแบบอยู่กับที่และการเลี้ยงแบบเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ การเริ่มต้นฝึกจากการควบคุมลูกบาสเกตบอลอยู่กับที่ (control or low dribble) ให้มีความชำนาญและคล่องแคล่ว เป็นพื้นฐานในการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็ว (speed or high dribble)

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับว่ามึนน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลและผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ได้แก่ ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็วและแบบช้าหรือการควบคุมลูกบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved

7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ขั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 ครอบงำอบอุ่นร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) ประกอบด้วย (1) เกมแย่งบอล (ประมาณ 2 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เล่นจับคู่ 2 คนโดยมีคนหนึ่งลูกบอลด้วยมือเดียว และพยายามไม่ให้คู่เล่นแย่งบอลได้ ส่วนคู่เล่นต้องพยายามแย่งบอล เพื่อเป็นฝ่ายครอบครองบอล เมื่อหมดเวลาใครเป็นฝ่ายครอบครองบอลเป็นผู้ชนะ (ประมาณ 3 นาที) และ (2) เกมเดินไล่แปะหลัง (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เล่นจับคู่สองคนแล้วเป่ายั้งอุบหาผู้แพ้ชนะ เริ่มเกมโดยการเดินไล่กัน (เดินเร็ว) ให้ผู้แพ้เดินไล่ผู้ชนะเพื่อใช้มือแปะหลัง หากฝ่ายไล่สามารถใช้มือแปะหลังฝ่ายหนีได้ ให้เปลี่ยนไปเป็นฝ่ายหนีแทน

ขั้นตอนที่ 2 : อธิบายและสาธิต(ประมาณ 3-5 นาที)

- 2.1 ครูอธิบายและสาธิตทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล (Dribble Ball) ประกอบด้วย
 - (1) ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบช้า (control or low dribble) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา ย่อตัวเล็กน้อย มือข้างที่ถนัดถือบอล
 - คิ้วที่ 2 คว่ำมือส่งบอลต่งพื้น มือประคองรอรับบอล
 - คิ้วที่ 3 รับบอลแล้วส่งบอลต่งพื้น (ต่อ) เคลื่อนที่ไปกับลูกบอล
 - (2) ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็ว (speed or high dribble) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา ย่อตัวเล็กน้อย มือข้างที่ถนัดถือบอล
 - คิ้วที่ 2 วิ่งไปด้านหน้า พร้อมคว่ำมือส่งบอลต่งพื้นไปด้านหน้า
 - คิ้วที่ 3 รับบอลแล้วส่งบอลต่งพื้น (ต่อ) วิ่งเคลื่อนที่ไปกับลูกบอล

ขั้นตอนที่ 3 : ขั้นฝึกปฏิบัติ (ประมาณ 8-10 นาที)

แบบฝึกที่ 1 แบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5 - 6 คน มีลูกบอลกลุ่มละหนึ่งลูก สมาชิกคนแรกเลี้ยงบอลแบบช้าไปด้านหน้าระยะ 3 เมตร แล้วกลับมาส่งบอลให้คนต่อไปเพื่อเลี้ยงต่อ ทำต่อเนื่องคนละ 2 รอบ

แบบฝึกที่ 2 แบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5 - 6 คน มีลูกบอลกลุ่มละหนึ่งลูก สมาชิกคนแรกเลี้ยงบอลแบบเร็วไปด้านหน้าระยะ 5 เมตร แล้วกลับมาส่งบอลให้คนต่อไปเพื่อเลี้ยงต่อ ทำต่อเนื่องคนละ 3 รอบ

ขั้นตอนที่ 4 : ขั้นการนำไปใช้ (ประมาณ 20-25 นาที)

4.1 ครูนำเล่นเกมพลศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวในกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 2 เกม โดยมีเป้าหมายสำคัญในการเล่นแต่ละเกมคือ (1) เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วย “ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเร็วและแบบช้า” (2) เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่น และ (3) เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น โดยมีรายละเอียดของ ทั้ง 3 เกม ดังนี้



BUU-IRB Approved
7 May 2024

(1) เกมชิงชิงเลี้ยงบอล (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการเลี้ยงบอลแบบซ้ำ)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- ให้ผู้เรียนจับคู่ 2 คน แบ่งการเล่นเป็น 2 รอบๆละ 1 นาที โดยแต่ละรอบให้ผู้เรียนหนึ่งคนทำการเลี้ยงบอลอยู่กับที่ โดยการป้องกันไม่ให้คู่แข่งบอลได้ แต่หากสัมผัสลูกบอลได้คู่แข่งจะได้ 1 คะแนน และสะสมคะแนนไปเรื่อย ๆ
- เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด (ครบ 1 นาที) ให้สลับจากผู้เลี้ยงลูกบอลไปเป็นผู้แย่งส่วนผู้แย่งไปเป็นผู้เลี้ยงลูกบอล
- เมื่อคู่แข่งเล่นจนครบ 2 รอบแล้ว ให้ทำการเปลี่ยนคู่ใหม่และเริ่มเล่นใหม่อีกครั้ง
- ครูทำการสรุปคะแนน โดยให้นักเรียนยกมือตามระดับคะแนนที่ครูสอบถาม ตบมือให้กำลังใจแก่ผู้เรียนในระดับคะแนนต่างๆ จากนั้นทำการสรุปผลการเรียนรู้ของเกม

(2) เกมแข่งเลี้ยงลูกบาสเกตบอล (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการเลี้ยงบอลแบบเร็ว)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

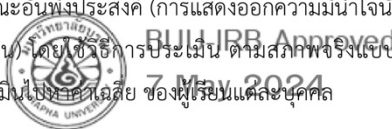
- แบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็น กลุ่มละ 5 - 6 คน เว้นระยะห่างแต่ละกลุ่มประมาณสองช่วงแขน คนแรกของแต่ละกลุ่มยืนถือลูกบอล
- เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดเริ่มเล่น ให้คนมีลูกบอลเลี้ยงลูกบาสเกตบอล (แบบถูกกติกาบาสเกตบอล) ไปด้านหน้า เพื่ออ้อมจุดมาร์คเกอร์ (ระยะห่าง 5 เมตร) แล้วกลับมาส่งลูกบาสเกตบอลให้กับสมาชิกคนต่อไป
- เมื่อสมาชิกทุกคนเลี้ยงลูกบาสเกตบอลจนครบเรียบร้อยแล้ว ให้ทั้งทีมนั่งลงพร้อมกับยกมือขึ้นเพื่อแสดงสัญญาณว่าภารกิจสำเร็จ โดยทีมอันดับ 1 จะได้ 3 คะแนน ทีมอันดับ 2 จะได้ 2 คะแนน และทีมอันดับ 3 จะได้ 1 คะแนน
- เล่นเกมทั้งหมด 3 รอบ ครูทำการสรุปคะแนนของแต่ละทีม และตบมือให้กำลังใจแก่ผู้เรียนในระดับคะแนนต่างๆ จากนั้นทำการสรุปผลการเรียนรู้ของเกม

ขั้นตอนที่ 5 : ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (ประมาณ 3-5 นาที)

- 5.1 ครูให้ผู้เรียนนั่งหรือยืนตามอริยาศัยเพื่อยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ
- 5.2 ครูทำการสรุปผลการเรียนรู้ผ่านเกมพลศึกษา (ทักษะกีฬาบาสเกตบอล การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม และคุณลักษณะส่วนบุคคลด้านความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และมารยาทในการดูแลการเล่น) ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ
- 5.3 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้ดีและสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุงหรือพัฒนา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและเสนอความคิดเห็น
- 5.4 ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้และรวมแถวก่อนเลิกชั้นเรียน เพื่อแยกย้ายไปชำระล้างร่างกายก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมเรียนในวิชาต่อไป

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียนและการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภากาฬจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปแจ้งผู้เกี่ยวข้อง ของผู้เรียนแต่ละบุคคล



5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....
.....
.....

.....
(.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง “ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลในทิศทางต่างๆ”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล เริ่มต้นจากการควบคุมลูกแบบอยู่กับที่ และการเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่างๆ ร่วมกับลูกบาสเกตบอลหรือที่เรียกว่าการเลี้ยงบอล เมื่อผู้เรียนมีความชำนาญในการเลี้ยงและควบคุมลูกบาสแล้ว การเปลี่ยนทิศทางหรือพาลูกบาสเกตบอลไปในทิศทางต่างๆ ถือเป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความสำคัญและจำเป็นในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ได้แก่ ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลไปในทิศทางต่างๆ (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved

7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ขั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 ครอบร้อนร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) ประกอบด้วย (1) เกมเดินแซน (ประมาณ 2 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เรียนจับคู่ 2 คนหันหน้าเข้าหากัน เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ใช้ฝ่ามือทั้งสองข้างดันฝ่ามือของคู่เล่น โดยพยายามเกร็งลำตัวและขาเพื่อไม่ให้ตนเองถอยหลังและดันให้ฝ่ายตรงข้ามถอยหลังให้ได้ คนที่เดินก้าวไปด้านหน้าได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ (2) เกมตั้งถอยหลัง (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เรียนจับคู่ 2 คนหันหน้าเข้าหากัน และใช้สองมือจับประสานกัน เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้พยายามเกร็งลำตัวและขาเพื่อไม่ให้ตนเองเดินถอยหลัง และพยายามถอยหลังและตั้งให้ฝ่ายตรงข้ามเดินมาในทิศทางของเรา คนที่เดินถอยหลังได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นตอนที่ 2 : อธิบายและสาธิต(ประมาณ 3-5 นาที)

- 2.1 ครูอธิบายและสาธิตทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลไปในทิศทางต่างๆ (Dribble Ball) ประกอบด้วย
 - (1) ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลจากช้าไปทเร็ว (The Change Low and Speed Dribble) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา มือข้างถนัดถือบอลพร้อมเล่น
 - คิ้วที่ 2 คว่ำมือส่งบอลต่งพื้น มือประคองรอรับบอล
 - คิ้วที่ 3 รับบอลแล้วส่งบอลต่งพื้น (ต่อ) เคลื่อนที่ไปกับลูกบอล
 - (2) ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลหลบหลีกคู่ต่อสู้ (The Crossover Dribble) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา มือข้างถนัดถือบอลพร้อมเล่น
 - คิ้วที่ 2 ควบคุมบอลข้างลำตัว พร้อมเคลื่อนที่หลบหลีกไปพร้อมกับลูกบอล
 - คิ้วที่ 3 เคลื่อนที่ไปพร้อมกับการเลี้ยงลูกบาสเกตบอล
 - (3) ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเปลี่ยนทิศทางและความเร็ว (Change of Direction) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา มือข้างถนัดถือบอลพร้อมเล่น
 - คิ้วที่ 2 ควบคุมบอลข้างลำตัว สลับมือเล่นบอล
 - คิ้วที่ 3 เปลี่ยนความเร็ว เคลื่อนที่ไปกับลูกบอล

ขั้นตอนที่ 3 : ขั้นฝึกปฏิบัติ (ประมาณ 8-10 นาที)

แบบฝึกที่ 1 ผู้เรียนยืนหน้ากระดาน 4 แถว โดยผู้เรียนคนที่ยืนอยู่ด้านหน้าสุดของแถวถือลูกบาสเกตบอล เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ผู้ที่ยืนถือลูกบาสเกตบอลเลี้ยงลูกบอลออกมาด้านหน้าซ้ำๆ แล้วค่อยๆ เพิ่มความเร็วในระยะเวลาไปกลับ 10 เมตร จากนั้นส่งลูกบอลให้เพื่อนคนต่อไป โดยทำการฝึกคนละ 3 รอบ



BUU-IRB Approved

7 May 2024

แบบฝึกที่ 2 ให้ ผู้เรียนจับคู่ 2 คนโดยมีลูกบาสเกตบอล 1 ลูก โดยให้ทั้งสองคนหันหน้าเข้าหากันแต่มีระยะห่างระหว่างกัน 5 เมตร เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ฝ่ายที่มีบอลเลี้ยงลูกบอลหลบคู่ โดยให้ผู้เล่นที่ไม่มีบอลพยายามป้องกันไม่ให้ผู้ที่มีบอลเลี้ยงบอลผ่านไปได้ สลับกันเลี้ยงบอลไปมาคนละ 3 รอบ

แบบฝึกที่ 3 ผู้เรียนยืนหน้ากระดาน 4-5 แถว โดยผู้เรียนคนที่ยืนอยู่ด้านหน้าสุดของแถวถือลูกบาสเกตบอล เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ผู้ที่ยืนถือลูกบาสเกตบอลเลี้ยงลูกบอลมาด้านหน้าและสลับมือเปลี่ยนทิศทางไปทางด้านซ้ายหรือทางด้านขวาและสลับมือซ้ายสลับมือขวาพร้อมเพิ่มความเร็วหรือชะลอความเร็วด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 : ขั้นตอนนำไปใช้ (ประมาณ 20-25 นาที)

4.1 ครูนำเล่นเกมพลศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวในกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 3 เกม โดยมีเป้าหมายสำคัญในการเล่นแต่ละเกมคือ (1) เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วย “ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลไปในทิศทางต่างๆ” (2) เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่น และ (3) เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา ปรารถนาและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น โดยมีรายละเอียดของ ทั้ง 3 เกม ดังนี้

(1) เกมแข่งเลี้ยงบอล (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลจากซ้ายไปขวาเร็ว)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมๆ ละ 5-6 คน แต่ละทีมมีลูกบาสเกตบอลหนึ่งลูกยืนแถวตอนเรียงหนึ่งลูกบาสเกตบอลอยู่ที่คนแรกสุดของแถว

- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ผู้ที่มีลูกบาสเกตบอลให้เดินเลี้ยงลูกบาสเกตบอลอ้อมมาร์คเกอร์ (ระยะทางตรงจำนวน 10 มาร์คเกอร์) เมื่อถึงมาร์คเกอร์สุดท้ายให้เดินอ้อมมาร์คเกอร์ แล้ววิ่งเลี้ยงลูกบาสเกตบอลกลับมายังแถวของตนเอง แล้วส่งให้กับสมาชิกต่อไปเพื่อทำการเลี้ยงบอลในลักษณะเดียวกัน จนครบ 2 รอบ

- เมื่อแต่ละทีมเล่นจนครบ 2 รอบตามกติกาแล้ว ให้สมาชิกทุกคนนั่งลงพร้อมกับยกมือขึ้น เพื่อแสดงว่าผู้เล่นจบเกม (ทีมที่หนึ่งเป็นอันดับแรกได้ 3 คะแนน ทีมที่หนึ่งเป็นอันดับที่สองได้ 2 คะแนน และทีมที่หนึ่งเป็นอันดับที่สาม ได้ 1 คะแนน)

(2) เกมเลี้ยงผ่านขั้นให้ได้ (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลหลบหลีกเลี่ยงคู่ต่อสู้)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- ให้ผู้เล่นจับคู่ 2 คน แล้วทำการสุ่มท่าประลองกับคู่อื่น โดยเมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่มเล่น ให้ฝ่ายหนึ่งที่มีบอล เริ่มเลี้ยงลูกบาสเกตบอลหลบคู่เล่นอีกคนหนึ่งของฝ่ายตรงข้าม เพื่อไปส่งบอลให้ถึงมือของเพื่อนทีมเดียวกัน ถ้าส่งบอลสำเร็จ 1 ครั้งให้นับเป็น 1 คะแนน (เล่นต่อเนื่องคู่ละ 2 นาที) เมื่อหมดเวลารอบแรกให้เปลี่ยนทีมที่ครองบอล แล้วอีกหนึ่งทีมไปเป็นทีมป้องกันบอล

- เมื่อหมดเวลาทั้ง 2 รอบ ให้นับคะแนนของการแข่งขันทั้ง 2 รอบ โดยทีมที่ได้คะแนนสูงกว่าเป็นฝ่ายชนะ

(3) เกมแข่งเลี้ยงบอลหลบสิ่งกีดขวาง (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการเลี้ยงลูกบาสเกตบอลแบบเปลี่ยนทิศทางและความเร็ว)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมๆ ละ 5-6 คน แต่ละทีมมีลูกบาสเกตบอล 1 ลูกยืนแถวตอนเรียงหนึ่ง

- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ผู้เล่นคนแรกที่มีลูกบาสเกตบอล เดินเลี้ยงลูกบาสเกตบอลอ้อมมาร์คเกอร์ (ระยะทางซิกแซกจำนวน 10 มาร์คเกอร์) เมื่อถึงมาร์คเกอร์สุดท้ายให้เดินอ้อมมาร์คเกอร์ แล้ววิ่งเลี้ยงลูกบาสเกตบอล



BUU-IRB Approved
7 May 2024

อ้อมมาร์คเกอร์กลับมาข้างแกวของตนเอง แล้วส่งให้กับสมาชิกต่อไปเพื่อทำการเลี้ยงบอลในลักษณะเดียวกัน จนครบ 2 รอบ

- เมื่อแต่ละทีมเล่นจนครบ 2 รอบตามกติกาแล้ว ให้สมาชิกทุกคนนั่งลงพร้อมกับยกมือขึ้น เพื่อแสดงว่าผู้เล่นจบเกม (ทีมที่นั่งเป็นอันดับแรกได้ 3 คะแนน ทีมที่นั่งเป็นอันดับที่สองได้ 2 คะแนน และทีมที่นั่งเป็นอันดับที่สาม ได้ 1 คะแนน)

ขั้นตอนที่ 5 : ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (ประมาณ 3-5 นาที)

5.1 ครูให้ผู้เรียนนั่งหรือยืนตามอธยาศัยเพื่อยึดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

5.2 ครูทำการสรุปผลการเรียนรู้ผ่านเกมพลศึกษา (ทักษะกีฬาบาสเกตบอล การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม และคุณลักษณะส่วนบุคคลด้านความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และมารยาทในการดูแลการเล่น) ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังยึดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

5.3 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้และสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุงหรือพัฒนา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและเสนอความคิดเห็น

5.4 ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้และรวมแถวก่อนเลิกชั้นเรียน เพื่อแยกย้ายไปชำระล้างร่างกายก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมเรียนในวิชาต่อไป

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียนและการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

- | | |
|---|--|
| <p>1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |
| <p>3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> | <p>4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> |



BUU-IRB Approved (.....)

7 May 2024
 อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง “ทักษะการเข่าทำคะแนน”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

ทักษะการเข่าทำคะแนนประกอบไปด้วยการยิงลูกมือเดียวหรือการชู้ต (The Set Shoot) การทำคะแนนได้เป็นบาสเกตบอล (Lay-up) และการกระโดดยิงลูกมือเดียวหรือการกระโดดชู้ต (Jump Shoot) ถือเป็นทักษะพื้นฐานและสำคัญต่อการทำคะแนนในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล โดยในแต่ละทักษะจะมีขั้นตอนและเทคนิคในการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน รวมถึงมีลักษณะของการทำคะแนนในบริบทสถานการณ์ที่ต่างกันไป

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ได้แก่ ทักษะการเข่าทำคะแนน ด้วยการยิงมือเดียวหรือการชู้ต การกระโดดยิงมือเดียวหรือการกระโดดชู้ต และการทำคะแนนได้เป็นบาสเกตบอลหรือเลย์อัป (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ขั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 ครอบร้อนร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) ประกอบด้วย (1) เอี้ยวตัวส่งบอล (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ แบ่งผู้เรียนออกเป็น 4 แถว ๆ ละประมาณ 8-10 คน โดยแต่ละแถวใช้ลูกบาสเกตบอล 1 ลูก และยืนแถวตอนเรียง หนึ่ง มีระยะห่างแต่ละคนประมาณ 50 เซนติเมตร เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด ให้สมาชิกคนแรกเริ่มส่งบอลด้วยสองมือเอี้ยวตัวไปทางด้านซ้ายหรือด้านขวาเพื่อส่งบอลให้สมาชิกคนต่อไปจนถึงคนสุดท้าย แล้วให้คนสุดท้ายกลิ้งบอลลอดใต้หว่างขาของสมาชิกทุกคนมาจนถึงสมาชิกคนแรก แล้วทรงบอลต่อในลักษณะเดิมจนครบ 3 รอบ ทีมที่เล่นครบ 3 รอบเสร็จก่อนเป็นฝ่ายชนะ (2) จับคู่ลิ่งชิงบอล (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เรียนจับคู่สองคน และสุ่มไปเล่นกับคู่อื่นๆ เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ทีมใดทีมหนึ่งเป็นฝ่ายเริ่มเล่นด้วยการส่งบอลให้คู่ของตนเอง (ไม่ให้ลูกบาสเกตบอลตกพื้น) โดยเมื่อส่งบอลสำเร็จแต่ละครั้งให้นับเป็นหนึ่งแต้ม (คู่ที่เป็นฝ่ายป้องกันทำหน้าที่ป้องกันไม่ให้ คู่ที่ทำการครองบอลส่งบอลสำเร็จ) เล่นจนครบ 1 นาที แล้วเปลี่ยนฝ่ายครองบอลและฝ่ายป้องกัน เมื่อเกมจบครบทั้ง 2 รอบ ทีมที่ส่งบอลสำเร็จมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นตอนที่ 2 : อธิบายและสาธิต(ประมาณ 3-5 นาที)

- 2.1 ครูอธิบายและสาธิตทักษะการทำคะแนน (Basketball Shooting Skill) ประกอบด้วย
 - (1) ทักษะการยิงลูกมือเดียวหรือการชู้ต (The Set Shoot) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา สองมือถือบอลระดับอก
 - คิ้วที่ 2 ย่อตัว มือข้างที่ถนัดยกบอลเหนือหน้าผาก (ใช้มืออีกข้างประคองบอล)
 - คิ้วที่ 3 ยืดตัวเหยียดแขน ส่งบอลผ่านไปนิ้วหาเป้าหมาย
 - คิ้วที่ 4 ผ่อนแรง ยืนเตรียมพร้อมเล่น
 - (2) ทักษะการทำคะแนนได้แป้นบาสเกตบอล (Lay-up) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนเลี้ยงบอลข้างลำตัวอยู่กับที่
 - คิ้วที่ 2 เลี้ยงบอลเข้าหาได้แป้น จับบ่อนพร้อมก้าวเท้ายาว
 - คิ้วที่ 3 กระโดดได้แป้น ใช้มือ (ข้างที่ถนัด) ส่งบอลจากได้แป้น
 - คิ้วที่ 4 ลงสู่พื้น ผ่อนแรงยืนพร้อมเล่น
 - (3) ทักษะการกระโดดยิงลูกมือเดียวหรือการกระโดดชู้ต (Jump Shoot) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา สอง มือถือบอลระดับอก
 - คิ้วที่ 2 กระโดดยืดตัว มือข้างที่ถนัดยกบอลเหนือหน้าผาก (ใช้มืออีกข้างประคองบอล)
 - คิ้วที่ 3 เหยียดแขน ส่งบอลผ่านปลายนิ้วหาเป้าหมาย
 - คิ้วที่ 4 ลงสู่พื้น ผ่อนแรงยืนพร้อมเล่น



BUU-IRB Approved
7 May 2024

ขั้นตอนที่ 3 : ชั้นฝึกปฏิบัติ (ประมาณ 8-10 นาที)

แบบฝึกที่ 1 แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 ชุด (หันหน้าเข้าหากันระยะห่าง 5 เมตร) แต่ละชุดให้แบ่งเป็นคู่หรือแบ่งเป็นทีม 3 คน ให้แต่ละคู่หรือแต่ละทีม ส่งบอลให้กับอีกคู่หรือกับอีกทีมไปมาด้วยการชูมือเดียว

แบบฝึกที่ 2 แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมทีมละ โอโห้ จะใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ขนาดนั้น เหยียบ

แบบฝึกที่ 3 ผู้เรียนยืนหน้ากระดาน 4-5 แถว โดยผู้เรียนคนที่ยืนอยู่ด้านหน้าสุดของแถวถือลูกบาสเกตบอล เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ผู้ที่ยืนถือลูกบาสเกตบอลเลี้ยงลูกบอลมาด้านหน้าและสลับมือเปลี่ยนทิศทางไปทางด้านซ้ายหรือทางด้านขวาและสลับมือซ้ายสลับมือขวาพร้อมเพิ่มความเร็วยิ่งหรือชะลอความเร็วด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 4 : ชั้นการนำไปใช้ (ประมาณ 20-25 นาที)

4.1 ครูนำเล่นเกมพลศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวในกีฬาบาสเกตบอล จำนวน 3 เกม โดยมีเป้าหมายสำคัญในการเล่นแต่ละเกมคือ (1) เรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ด้วย “ทักษะการทำคะแนน” (2) เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของการเล่นเกม และ (3) เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น โดยมีรายละเอียดของ ทั้ง 3 เกม ดังนี้

(1) เกมแข่งยิงลูกบาสเกตบอลมือเดียว (เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการยิงลูกมือเดียวหรือการชูต)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมๆ ละ 4-5 คน โดยมีสมาชิกหนึ่งคนยืนถือตะกร้าอยู่อีกด้านหนึ่งของแถว (ระยะห่างประมาณ 5 เมตร)

- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด สมาชิกคนแรก ยืนยิงลูกบาสเกตบอลมือเดียวให้เข้าตะกร้าของสมาชิกที่ยืนถือตะกร้าอยู่ โดยผู้ที่ยืนถือตะกร้าจะต้องไม่เคลื่อนที่หรือไม่ขยับเท้า แต่สามารถขยับตะกร้าเพื่อรอรับบอล โดยลูกที่ส่งตะกร้า 1 ลูกนับเป็น 1 คะแนน

- สมาชิกที่ยิงลูกบาสเกตบอลแล้วให้ไปต่อหลังแถว เล่นจนครบ 3 นาที ทีมที่ยิงลูกบาสเกตบอลลงตะกร้ามากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

(2) เกมแข่งทำคะแนนได้แป้นบาสเกตบอล (เกมเพื่อการเรียนรู้การทำคะแนนได้แป้นบาสเกตบอล)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เรียนออกเป็น 4 ทีม (ทีม A B C และ D) โดยใช้แป้นบาสทั้ง 2 ด้านของสนามสำหรับการแข่งขัน (แป้นบาสละ 2 ทีม) โดยใช้วิธีการแข่งขันแบบพบกันหมด และให้แต่ละทีมใช้ลูกบาสของตนเองทีมละ 1 ลูก

- เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้สมาชิกคนแรกแต่ละทีมเลี้ยงและเขาทำคะแนนได้แป้นบาสเกตบอล (Lay-up) โดยถ้าลูกบาสเกตบอลลงห่วงให้นับเป็น 1 คะแนน โดยเมื่อเขาทำคะแนนแล้วให้รับวันและส่งให้สมาชิกคนต่อไป และใช้เวลาเล่นรอบละ 3 นาที

- เมื่อหมดเวลาให้ทำการเปลี่ยนไปแข่งขันกับทีมต่อไปจนครบทุกทีม และนับคะแนนรวมให้ทีมที่มีคะแนนสูงสุดเป็นฝ่ายชนะ

(3) เกมแข่งกระโดดยิงลูกบาสเกตบอล (เกมเพื่อการเรียนรู้การกระโดดยิงลูกมือเดียวหรือการกระโดดชูต)

กฎกติกาและวิธีการเล่น

- แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมๆ ละ 4-5 คน โดยมีสมาชิกหนึ่งคนยืนถือตะกร้าอยู่อีกด้านหนึ่งของแถว (ระยะห่างประมาณ 5 เมตร)



BUU-IRB Approved

7 May 2024

- เมื่อได้ยินเสียงนกหวีด สมาชิกคนแรกกระโดดยิงลูกบาสเกตบอลให้เข้าตะกร้าของสมาชิกที่ยืนถือตะกร้าอยู่ โดยผู้ที่ยืนถือตะกร้าจะต้องไม่เคลื่อนที่หรือไม่ขยับเท้า แต่สามารถขยับตะกร้าเพื่อรองรับบอล โดยลูกที่ลงตะกร้า 1 ลูก นับเป็น 1 คะแนน

- สมาชิกที่ยิงลูกบาสเกตบอลแล้วให้ไปต่อหลังแถว เล่นจนครบ 2 นาที ทีมที่ยิงลูกบาสเกตบอลลงตะกร้ามากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นตอนที่ 5 : ขั้นสรุปผลการเรียนรู้ (ประมาณ 3-5 นาที)

5.1 ครูให้ผู้เรียนนั่งหรือยืนตามอริยาไคย์เพื่อยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

5.2 ครูทำการสรุปผลการเรียนรู้ผ่านเกมพลศึกษา (ทักษะกีฬาบาสเกตบอล การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม และคุณลักษณะส่วนบุคคลด้านความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และมารยาทในการดูและการเล่น) ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังยืดเหยียดกล้ามเนื้อและผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

5.3 ครูให้ข้อมูลย้อนกลับสิ่งที่ผู้เรียนทำได้และสิ่งที่ผู้เรียนควรปรับปรุงหรือพัฒนา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมอภิปรายและเสนอความคิดเห็น

5.4 ร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้และรวมแถวก่อนเลิกชั้นเรียน เพื่อแยกย้ายไปชำระล้างร่างกายก่อนกลับเข้าชั้นเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมเรียนในวิชาต่อไป

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียนและการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ | 2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้ |
| | |
| | |
| | |
| 3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ | 4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา |
| | |
| | |
| | |



BUU-IRB Approved (.....)

7 May 2024
อาจารย์หลุมสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

เรื่อง “กลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับ แบบ 2:2”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

กลยุทธ์ (Tactical Game) ในการเล่นเกมรุกและเกมรับในกีฬาบาสเกตบอล ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ผู้เล่นและทีมมีกลยุทธ์ในการเล่นที่ได้เปรียบหรือไม่เสียเปรียบ จะส่งผลต่อการแพ้ชนะในการแข่งขันหรือการเล่น ผู้เล่นทุกคนในทีมจำเป็นต้องเข้าใจถึงสถานการณ์การเล่นว่าจะต้องทำอย่างไรถึงจะทำให้ทีมได้เปรียบ หรือจะมีวิธีการป้องกันอย่างไรจึงจะทำให้ทีมไม่ได้เปรียบ ทั้งนี้ต้องเริ่มต้นจากกลยุทธ์อย่างง่าย เช่น การวิ่งหาพื้นที่ว่างเพื่อรอรับบอลจากเพื่อนร่วมทีม (กลยุทธ์การเล่นเกมรุก) หรือการประกบตัวต่อตัวหรือแบบคูโซนในการป้องกัน (กลยุทธ์การเล่นเกมรับ)

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับกรมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา และประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ กติกาในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ชั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 อบอุ่นร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) จำนวน 2 เกม ประกอบด้วย (1) วิ่งเส้น (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เรียนจับคู่เป่ายางฉุบจนเหลือ 2 คนสุดท้ายให้เริ่มต้นเป็นผู้ไล่ (จับมือไล่) ส่วนคู่อื่นๆ ให้เป็นฝ่ายหนี (จับมือหนี) โดยทั้งการไล่และการหนี จะต้องอยู่บนเส้นของสนามบาสเกตบอลเท่านั้น (ทุกเส้นทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง) เมื่อฝ่ายไล่สัมผัสโดนตัวฝ่ายหนีคนใด ให้เปลี่ยนมาเป็นฝ่ายไล่แทน (2) ส่งบอลลอดขา (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน ยืนเป็นวงกลม แยกขากว้างเท่าหัวไหล่ ปลายเท้าติดกับปลายเท้าของเพื่อนด้านข้างชายและขวา วางลูกบอลตรงกลาง เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดเริ่มเล่น ให้ผู้เรียนทุกคนก้มตัว ในท่าเข่ายืดตรง แล้วใช้มือทั้ง 2 ข้าง ปัดลูกบอลให้ลอดใต้หว่างขาของเพื่อนร่วมวงคนอื่นๆ และพยายามใช้มือ ปัดป้องไม่ให้ลูกบอลรอดใต้หว่างขาของตนเอง ใช้เวลาเล่น 3 นาที เมื่อหมดเวลา สมาชิกของทีมที่โดนลูกบอลลอดใต้หว่างขามากที่สุดเป็นผู้แพ้

ขั้นตอนที่ 2 เล่นเกมที่ 1 เป็นเกมแบบ 2 : 2 (8-10 นาที)

เป้าหมายของเกม (Tactic) ประยุกต์กลยุทธ์ในการเล่นเกมรุกและเกมรับแบบ 2 : 2

- เงื่อนไข**
1. จับคู่ 2 คน แล้วเริ่มต้นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนของคู่ขึ้นแย่งบอลบนอากาศ จากนั้นให้เริ่มครอบครองบอล (ผู้เล่นที่ครอบครองบอลสามารถเลี้ยงบอลอยู่กับตัวได้ไม่เกิน 5 วินาที) และส่งบอลไปมาระหว่างคู่
 2. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรุก (คู่ที่ครอบครองบอล) คือทำอย่างไรจึงจะส่งบอลให้เพื่อนได้ และต้องทำอย่างไรเพื่อนถึงจะส่งบอลให้เราได้ (ต้องวิ่งหรือเคลื่อนที่ไปในทิศทางใด)
 3. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรับ (ฝ่ายป้องกันหรือไม่ได้ครอบครองบอล) คือต้องคิดว่าวิธีว่าต้องทำอย่างไรจึงจะแย่งบอลกลับมาได้ หรือต้องทำอย่างไรจึงจะไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามสามารถส่งบอลได้
 3. เล่นต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยให้ทำการนับแต้มแบบต่อเนื่องจากการส่งบอลให้คู่สำเร็จ
 4. เล่นไปเรื่อย ๆ จนครบ 10 แต้มหรือครบ 10 นาที

- คำถาม**
- | | |
|-------------|---|
| ครูถาม | - ต้องทำอย่างไรคู่ของเราจึงจะส่งบอลได้สำเร็จและได้ครอบครองบอล |
| ผู้เรียนตอบ | - คนที่ไม่มีบอลต้องเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ |
| ครูถาม | - การเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ ต้องทำอย่างไร |
| ผู้เรียนตอบ | - ต้องเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่ว่าง เพื่อรอรับบอล |
| ครูถาม | - แล้วต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถแย่งบอลกลับมาอยู่ในการครอบครองได้ |
| ผู้เรียนตอบ | - ต้องเคลื่อนที่ตามประกบตัว รอจังหวะการแย่งบอล |

ขั้นตอนที่ 3 แบบฝึก “ทักษะการส่งบอล” (8-10 นาที) เรียกผู้เรียนรวม

- | | |
|----------|---|
| ครู | - การส่งบอลที่ดีและได้เปรียบต้องทำอย่างไร |
| ผู้เรียน | - ส่งบอลให้ตรงกับเพื่อนร่วมทีมหรือส่งไปในจุดที่เพื่อนได้เปรียบในการเล่น |
| ครู | - เปรียบเทียบทวนวิธีการส่งบอลให้โต้เปรียบกัน |

“ทักษะการส่งบอล”

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ประกอบด้วย

- (1) ทักษะส่งลูกบาสเกตบอลสองมือระดับอก (Two hands chest pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย
 - คิ้วที่ 1 ยื่นถือบอลสองมือระดับอก
 - คิ้วที่ 2 ก้าวเท้าหนึ่งไปด้านหน้า พลิกมือปลายนิ้วชี้หาลำตัว
 - คิ้วที่ 3 ดันแขน ส่งแรงผลักบอลไปหาเป้าหมาย
 - คิ้วที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลตามแบบฝึก แล้วให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ผู้เรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว หันหน้าเข้าหากัน ผลัดกันส่งลูกบาสเกตบอลทั้ง 3 วิธี จนครบคนละ 10 ครั้ง (วิธีละ 10 ครั้ง)

แบบฝึกที่ 2 ผู้เรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง (แถวละ 5 คน) หันหน้าเข้าหาอีกแถวที่อยู่ห่างกันฝั่งตรงข้าม ระยะ 5 เมตร แล้วส่งบอลไปมาด้วยทักษะทั้ง 3 วิธี สลับกันไปมาจนหมดเวลา

ขั้นตอนที่ 4 เล่นเกมที่ 2 แบบ 2 : 2 (เปลี่ยนคู่เล่นรวม 3 คู่ ๆ ละ 5 นาที รวม 15 นาที)

เป้าหมาย (Tactic) ใช้ทักษะการส่งบอลและการเคลื่อนที่เพื่อให้ได้เปรียบในการครอบครองบอล

เงื่อนไข 1. ใช้พื้นที่ว่างของสนาม

2. เริ่มเล่นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนทำการแย่งบอลมาครอบครอง แล้วเริ่มส่งบอลแบบนับแต้ม ต่อเนื่องจากการส่งสำเร็จแต่ละครั้ง

3. ครอบครองทำการส่งบอลให้สำเร็จ ส่วนฝ่ายป้องกันทำการแย่งบอลมาเป็นฝ่ายครอบครองและนับแต้มจากการส่งบอลสำเร็จเช่นเดียวกัน

4. เปลี่ยนคู่เล่น (คู่ทดลองใหม่) เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 สรุปบทเรียน ทบทวนการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการส่งบอลและกลยุทธ์ในการเล่นให้ได้เปรียบ และครอบครองบอล ไปพร้อมกับการคลายอู่นร่างกาย (Cool down) สรุปผลการเรียนหรือเกม (5 นาที)

คำถาม ถาม - วันนี้เราเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์อะไรบ้าง

ตอบ - ทักษะการส่งบอลวิธีต่างๆ และกลยุทธ์การเล่นให้ได้เปรียบและครอบครองบอล

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะเล่นได้เปรียบและได้ครอบครองบอล

ตอบ - ในขณะที่ครอบครองบอลต้องส่งบอลให้ได้เปรียบและเคลื่อนที่ให้เพื่อนสามารถส่งบอลได้

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะกลับมาเป็นฝ่ายได้ครอบครองบอล

ตอบ - ต้องตามประกบตัว และรอคอยโอกาสในการแย่งบอลกลับคืนมาครอบครอง

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียน และการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกที่มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยยึดวิธีการประเมินตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....

.....
 (.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
 7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

เรื่อง “กลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับ แบบ 3 : 3”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

กลยุทธ์ (Tactical Game) ในการเล่นเกมรุกและเกมรับในกีฬาบาสเกตบอล ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ผู้เล่นและทีมมีกลยุทธ์ในการเล่นที่ได้เปรียบหรือไม่เสียเปรียบ จะส่งผลต่อการแพ้ชนะในการแข่งขันหรือการเล่น ผู้เล่นทุกคนในทีมจำเป็นต้องเข้าใจถึงสถานการณ์การเล่นว่าจะต้องทำอย่างไรถึงจะทำให้ทีมได้เปรียบ หรือจะมีวิธีการป้องกันอย่างไรจึงจะทำให้ทีมไม่ได้เปรียบ ทั้งนี้ต้องเริ่มต้นจากกลยุทธ์อย่างง่าย เช่น การวิ่งหาพื้นที่ว่างเพื่อรอรับบอลจากเพื่อนร่วมทีม (กลยุทธ์การเล่นเกมรุก) หรือการประกบตัวต่อตัวหรือแบบคูโซนในการป้องกัน (กลยุทธ์การเล่นเกมรับ)

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับกรมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา และประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการปฏิบัติตามกฎพื้นฐานการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ชั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
 - 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
 - 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
 - 1.4 ครอบร้อนร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) จำนวน 2 เกม ประกอบด้วย (1) วิ่งเหยาะสองคน (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ยืนแถวตอนเรียงหนึ่งหันหน้าเข้าหากันระยะห่างประมาณ 15 เมตร เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้คู่แรกของแต่ละทีมวิ่งไปอ้อมมาร์คเกอร์ที่อยู่ฝั่งตรงข้าม แล้ววิ่งกลับมาส่งบอลให้กับคู่ต่อไป เกมจบเมื่อวิ่งทันฝ่ายตรงข้ามและเอาบอลหรือมือสัมผัสตัว (2) หลบลูกบอลระเบิด (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 ทีม โดยให้ผู้เรียนทีมหนึ่งยืนอยู่ในครึ่งสนามบาสเกตบอล ส่วนอีกทีมหนึ่งยืนอยู่บนเส้นของขอบสนาม เริ่มเล่นโดยการให้ทีมที่อยู่ทีเส้นขอบสนามทำการกลิ้งลูกบอลไปกับพื้น (ใช้ลูกบอล 3 ลูกพร้อมๆ กัน) หากลูกบอลสัมผัสโดนตัวของฝ่ายหลบหลีก 1 ครั้งให้นับเป็น 1 แด้มแบบต่อเนื่อง เมื่อครบ 2 นาทีให้สลับฝ่ายโยนบอลไปเป็นฝ่ายหลบหลีก และฝ่ายหลบหลีกไปเป็นฝ่ายโยนบอล เมื่อจบเกมให้นับคะแนนรวม
- ขั้นตอนที่ 2** เล่นเกมที่ 1 เป็นเกมแบบ 3 : 3 (8-10 นาที)

เป้าหมายของเกม (Tactic) ประยุกต์กลยุทธ์ในการเล่นเกมรุกและเกมรับแบบ 3 : 3

เงื่อนไข

1. แบ่งทีม 5 คน แล้วเริ่มต้นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนของคู่ขึ้นแย่งบอลบนอากาศ จากนั้นให้เริ่มครอบครองบอล (ผู้เล่นที่ครอบครองบอลสามารถเลี้ยงบอลอยู่กับตัวได้ไม่เกิน 5 วินาที) และส่งบอลไปมาระหว่างคู่
2. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรุก (ทีมที่ครอบครองบอล) คือทำอย่างไรจึงจะส่งบอลให้เพื่อนได้ และต้องทำอย่างไรเพื่อนถึงจะส่งบอลให้เราได้ (ต้องวิ่งหรือเคลื่อนที่ไปในทิศทางใด)
3. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรับ (ฝ่ายป้องกันหรือไม่ได้ครอบครองบอล) คือต้องคิดว่าถ้าต้องทำอย่างไรจึงจะแย่งบอลกลับมาได้ หรือต้องทำอย่างไรจึงจะไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามสามารถส่งบอลได้
3. เล่นต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยให้ทำการนับแอดัมแบบต่อเนื่องจากการส่งบอลให้สมาชิกในทีมสำเร็จ
4. เล่นไปเรื่อย ๆ จนครบ 10 แด้มหรือครบ 5 นาที

คำถาม

- | | |
|-------------|---|
| ครูถาม | - ต้องทำอย่างไรทีมของเราจึงจะส่งบอลได้สำเร็จและได้ครอบครองบอล |
| ผู้เรียนตอบ | - คนที่ไม่มีบอลต้องเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ |
| ครูถาม | - การเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ ต้องทำอย่างไร |
| ผู้เรียนตอบ | - ต้องเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่ว่าง เพื่อรอรับบอล |
| ครูถาม | - แล้วต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถแย่งบอลกลับมาอยู่ในการครอบครองได้ |
| ผู้เรียนตอบ | - ต้องเคลื่อนที่ตามประกบตัว รอจังหวะการแย่งบอล |

ขั้นตอนที่ 3

- แบบฝึก “ทักษะการส่งบอล” (8-10 นาที) เรียกผู้เรียนรวม
- | | |
|----------|---|
| ครู | - การส่งบอลที่ดีและได้เปรียบต้องทำอย่างไร |
| ผู้เรียน | - ส่งบอลให้ตรงกับเพื่อนร่วมทีมหรือส่งไปในจุดที่เพื่อนได้เปรียบในการเล่น |
| ครู | - เปรียบเทียบทวนวิธีการส่งบอลให้โต้เปรียบกัน |

“ทักษะการส่งบอล”

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ประกอบด้วย

(1) ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลสองมือเหนือศีรษะ (Two hands overhead pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย

คิวที่ 1 ยืนถือบอลสองมือระดับอก

คิวที่ 2 ก้าวเท้าหนึ่งไปด้านหลัง สองมือยกบอลไปด้านหลังศีรษะ

คิวที่ 3 ทิ้งน้ำหนัก เหยียดแขนส่งบอลผ่านศีรษะไปด้านหน้า

คิวที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลตามแบบฝึก แล้วให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ผู้เรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว หันหน้าเข้าหากัน ผลัดกันส่งลูกบาสเกตบอลวิธีต่างๆ จนครบคนละ 10 ครั้ง (วิธีละ 10 ครั้ง)

แบบฝึกที่ 2 ผู้เรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง (แถวละ 5 คน) หันหน้าเข้าหากันแถวที่อยู่ห่างกันฝั่งตรงข้าม ระยะ 5 เมตร แล้วส่งบอลไปมาด้วยวิธีต่างๆ สลับกันไปมาจนหมดเวลา

ขั้นตอนที่ 4 เล่นเกมที่ 2 แบบ 3 : 3 (เปลี่ยนทีมเล่นรวม 3 คู่ ๆ ละ 5 นาที รวม 15 นาที)

เป้าหมาย (Tactic) ใช้ทักษะการส่งบอลและการเคลื่อนที่เพื่อให้ได้เปรียบในการครอบครองบอล

เงื่อนไข 1. ใช้พื้นที่ว่างของสนาม

2. เริ่มเล่นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนทำการแย่งบอลมาครอบครอง แล้วเริ่มส่งบอลแบบนับแต้ม ต่อเนื่องจากการส่งสำเร็จแต่ละครั้ง

3. ครอบครองทำการส่งบอลให้สำเร็จ ส่วนฝ่ายป้องกันทำการแย่งบอลมาเป็นฝ่ายครอบครองและนับแต้มจากการส่งบอลสำเร็จเช่นเดียวกัน

4. เปลี่ยนทีมเล่น (ทีมประลองใหม่) เมื่อได้ยินสัญญาณหวีด (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 สรุปทบทวน ทบทวนการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการส่งบอลและกลยุทธ์ในการเล่นให้ได้เปรียบ และครอบครองบอล ไปพร้อมกับการคลายอุ่นร่างกาย (Cool down) สรุปผลการเรียนหรือเกม (5 นาที)

คำถาม ถาม - วันนี้เราเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์อะไรบ้าง

ตอบ - ทักษะการส่งบอลวิธีต่างๆ และกลยุทธ์การเล่นให้ได้เปรียบและครอบครองบอล

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะเล่นได้เปรียบและได้ครอบครองบอล

ตอบ - ในขณะที่ครอบครองบอลต้องส่งบอลให้ได้เปรียบและเคลื่อนที่ให้เพื่อนสามารถส่งบอลได้

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะกลับมาเป็นฝ่ายได้ครอบครองบอล

ตอบ - ต้องตามประกบตัว และรอคอยโอกาสในการแย่งบอลกลับคืนมาครอบครอง

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียน และการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้



ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....

(.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

เรื่อง “กลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับ แบบ 5 : 5”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้สอน ดร.ปนัดดา จูเกล้า

1. สาระการเรียนรู้

กลยุทธ์ (Tactical Game) ในการเล่นเกมรุกและเกมรับในกีฬาบาสเกตบอล ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ผู้เล่นและทีมมีกลยุทธ์ในการเล่นที่ได้เปรียบหรือไม่เสียเปรียบ จะส่งผลต่อการแพ้ชนะในการแข่งขันหรือการเล่น ผู้เล่นทุกคนในทีมจำเป็นต้องเข้าใจถึงสถานการณ์การเล่นว่าจะต้องทำอย่างไรถึงจะทำให้ทีมได้เปรียบ หรือจะมีวิธีการป้องกันอย่างไรจึงจะทำให้ทีมไม่ได้เปรียบ ทั้งนี้ต้องเริ่มต้นจากกลยุทธ์อย่างง่าย เช่น การวิ่งหาพื้นที่ว่างเพื่อรอรับบอลจากเพื่อนร่วมทีม (กลยุทธ์การเล่นเกมรุก) หรือการประกบตัวต่อตัวหรือแบบคูโซนในการป้องกัน (กลยุทธ์การเล่นเกมรับ)

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา และประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain)

2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)

3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการปฏิบัติทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ชั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)

1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ

1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)

1.4 อบอุ่นร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) จำนวน 2 เกม ประกอบด้วย (1) เดินไล่ตัวหนอน (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มๆ 3 คน และให้ยืนแถวตอนเรียงหนึ่ง โดยให้คนที่อยู่ด้านหลังจับเอวหรือจับหลายคนที่อยู่ด้านหน้า เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเริ่มเล่น ให้หัวแถวของแต่ละแถว เดินไล่ท้ายแถวหรือคนสุดท้ายของแถวอื่น หากสำเร็จของสุดท้ายแถวคนใดได้ ให้คนนั้นมายืนเป็นคนสุดท้ายของแถวที่เดินไล่ทัน (2) เดินไล่แปะหลัง (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ เมื่อเริ่มได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้ผู้เรียนทุกคนเดินหนีคนอื่นพร้อมกับเดินไล่คนอื่นเพื่อเอามือแปะหลัง ภาพแปะหลังได้ให้ 1 คะแนน แต่ถ้าโดนคนอื่นแปะหลังได้ให้ -1 คะแนน เมื่อเกมจบผู้ที่มีคะแนนเยอะที่สุดเป็นผู้ชนะ

ขั้นตอนที่ 2 เล่นเกมที่ 1 เป็นเกมแบบ 5 : 5 (8-10 นาที)

เป้าหมายของเกม (Tactic) ประยุกต์กลยุทธ์ในการเล่นเกมรุกและเกมรับแบบ 5 : 5

เงื่อนไข 1. แบ่งทีม 5 คน แล้วเริ่มต้นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนของคู่ขึ้นแย่งบอลบนอากาศ จากนั้นให้เริ่มครอบครองบอล (ผู้เล่นที่ครอบครองบอลสามารถเลี้ยงบอลอยู่กับตัวได้ไม่เกิน 5 วินาที) และส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีม

2. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรุก (ทีมที่ครอบครองบอล) คือ ทำอย่างไรจึงจะส่งบอลให้เพื่อนได้ และต้องทำอย่างไรเพื่อนถึงจะส่งบอลให้เราได้ (ต้องวิ่งหรือเคลื่อนที่ไปในทิศทางใด)

3. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรับ (ฝ่ายป้องกันหรือไม่ได้ครอบครองบอล) คือ ต้องคิดหาวิธีว่าต้องทำอย่างไรจึงทีมถึงจะแย่งบอลกลับมาได้ หรือต้องทำอย่างไรจึงจะไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามสามารถส่งบอลได้

3. เล่นต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยให้ทำการนับแต้มแบบต่อเนื่องจากการส่งบอลให้สมาชิกทีมสำเร็จ

4. เล่นไปเรื่อย ๆ จนครบ 10 แต้มหรือครบ 5 นาที

คำถาม

ครูถาม - ต้องทำอย่างไรทีมของเราจึงจะส่งบอลได้สำเร็จและได้ครอบครองบอล

ผู้เรียนตอบ - คนที่ไม่มีบอลต้องเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ

ครูถาม - การเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ ต้องทำอย่างไร

ผู้เรียนตอบ - ต้องเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่ว่าง เพื่อรอรับบอลจากเพื่อนร่วมทีม

ครูถาม - แล้วต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถแย่งบอลกลับมาอยู่ในการครอบครองได้

ผู้เรียนตอบ - ต้องเคลื่อนที่ตามประกบตัว รอจังหวะการแย่งบอล

ขั้นตอนที่ 3 แบบฝึก “ทักษะการส่งบอล” (8-10 นาที) เรียกผู้เรียนรวม

ครู - การส่งบอลที่ดีและได้เปรียบต้องทำอย่างไร

ผู้เรียน - ส่งบอลให้ตรงกับเพื่อนร่วมทีมหรือส่งไปในจุดที่เพื่อนได้เปรียบในการเล่น

ครู - เรามาดูกันว่าวิธีการส่งบอลให้ได้เปรียบกัน



“ทักษะการส่งบอล”

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ประกอบด้วย

(1) ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลมือเดียว (The one-hand pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย

คิ้วที่ 1 ยื่นเท้านำเท้าตาม หันด้านข้างมือถือบอล

คิ้วที่ 2 จับบอลข้างแขนไปด้านหลัง

คิ้วที่ 3 เหวี่ยงแขนระดับหัวไหล่ ทรงบอลไปด้านหน้า

คิ้วที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลตามแบบฝึก แล้วให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ผู้เรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว หันหน้าเข้าหากัน ผลัดกันส่งลูกบาสเกตบอลวิธีต่างๆ จนครบคนละ 10 ครั้ง (วิธีละ 10 ครั้ง)

แบบฝึกที่ 2 ผู้เรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง (แถวละ 5 คน) หันหน้าเข้าหาอีกแถวที่อยู่ห่างกันฝั่งตรงข้าม ระยะ 5 เมตร แล้วส่งบอลไปมาด้วยวิธีต่างๆ สลับกันไปมาจนหมดเวลา

ขั้นตอนที่ 4 เล่นเกมที่ 2 แบบ 5 : 5 (เปลี่ยนทีมเล่นรวม 3 ทีม ๆ ละ 5 นาที รวม 15 นาที)

เป้าหมาย (Tactic) ใช้ทักษะการส่งบอลและการเคลื่อนที่เพื่อให้ได้เปรียบในการครอบครองบอล

เงื่อนไข 1. ใช้พื้นที่ว่างของสนาม

2. เริ่มเล่นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนทำการแย่งบอลมาครอบครอง แล้วเริ่มส่งบอลแบบนับแต้ม ต่อเนื่องจากการส่งสำเร็จแต่ละครั้ง

3. ครอบครองทำการส่งบอลให้สำเร็จ ส่วนฝ่ายป้องกันทำการแย่งบอลมาเป็นฝ่ายครอบครองและนับแต้มจากการส่งบอลสำเร็จเช่นเดียวกัน

4. เปลี่ยนทีมเล่น (ทีมประลองใหม่) เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 สรุปทบทวน ทบทวนการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการส่งบอลและกลยุทธ์ในการเล่นให้ได้เปรียบ และครอบครองบอล ไปพร้อมกับการคลายอู่นร่างกาย (Cool down) สรุปผลการเรียนหรือเกม (5 นาที)

คำถาม ถาม - วันนี้เราเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์อะไรบ้าง

ตอบ - ทักษะการส่งบอลวิธีต่างๆ และกลยุทธ์การเล่นให้ได้เปรียบและครอบครองบอล

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะเล่นได้เปรียบและได้ครอบครองบอล

ตอบ - ในขณะที่ครอบครองบอลต้องส่งบอลให้ได้เปรียบและเคลื่อนที่ให้เพื่อนสามารถส่งบอลได้

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะกลับมาเป็นฝ่ายได้ครอบครองบอล

ตอบ - ต้องตามประกบตัว และรอคอยโอกาสในการแย่งบอลกลับคืนมาครอบครอง

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียน และการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกที่มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยยึดวิธีการประเมินตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....

.....
 (.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
 7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

เรื่อง “กลยุทธ์การเล่นเกมรุก แบบ 5 : 5”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

กลยุทธ์ (Tactical Game) การเล่นทีมเกมรุก (Teamwork for Attack) ในกีฬาบาสเกตบอล มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือผู้เล่นที่ครอบครองบอลจะต้องออกบอลหรือส่งบอลต่อให้เพื่อนร่วมทีมสามารถเล่นต่ออย่างได้เปรียบ ในขณะที่สมาชิกที่ไม่มีบอลหรือไม่ได้ครอบครองบอล จะต้องเคลื่อนที่หาพื้นที่หรือตำแหน่งที่เพื่อนร่วมทีมที่ครอบครองบอลสามารถส่งบอลมาแล้วทีมได้เปรียบหรือไม่โดนแย่งบอล เมื่อทีมสามารถครอบครองบอลและส่งบอลไปมาระหว่างกันได้ ก็จะมีโอกาสในการทำแต้มหรือทำคะแนนในรูปแบบต่างๆ ทั้งในการทำแต้มด้วยลูกสั้น ลูกยิงระยะไกล หรือการทำคะแนนได้แป้น

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา และประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเล่นเกมรุกในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการปฏิบัติตามทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ชั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 ครอบร้อนร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) จำนวน 2 เกม ประกอบด้วย (1) โละจับหนู (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ ให้ผู้เรียนจับคู่เป่าอึ่งนุจนเหลือ 2 คนสุดท้าย เดินจับมือไล่สมาชิกคนอื่นที่วิ่งหนีในเขตสนามบาสเกตบอล ถ้าสามารถจับตัวคนใดได้ ให้เปลี่ยนมาเป็นผู้ไล่จับแทน (2) หากจุดยืน (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ มีห่วง 5 สีๆ ละ 4 อัน (รวม 20 อัน) วางอยู่ในจุดต่างๆของสนามบาสเกตบอล ส่วน ผู้เรียนทุกคนจะยืนอยู่นอกสนามบาสเกตบอล โดยครูจะโยนกลองสี (รอบกลองจะมีสีต่างๆ ที่เป็นสีเดียวกับห่วง) เมื่อกลองหล่นลงสู่พื้น สีที่อยู่ด้านบนสุดของกลองเป็นสีใด ให้ผู้เรียนรีบวิ่งไปยืนในห่วงสีนั้น ผู้ที่สามารถไปยืนอยู่บนห่วงสีได้ก่อนได้คะแนน เล่นไปจนครบ 3 นาทีแล้วรวมคะแนน

ขั้นตอนที่ 2 เล่นเกมที่ 1 เป็นเกมแบบ 5 : 5 (8-10 นาที)

เป้าหมายของเกม (Tactic) ประยุกต์กลยุทธ์ในการเล่นเกมรุกแบบ 5 : 5

เงื่อนไข 1. แบ่งทีม 5 คน แล้วเริ่มต้นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนของคู่ขึ้นแย่งบอลบนอากาศ จากนั้นให้เริ่มครอบครองบอล (ผู้เล่นที่ครอบครองบอลสามารถเลี้ยงบอลอยู่กับตัวได้ไม่เกิน 5 วินาที) และส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีม

2. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรุก (ทีมที่ครอบครองบอล) คือ ทำอย่างไรจึงจะส่งบอลให้เพื่อนได้ และต้องทำอย่างไรเพื่อนถึงจะส่งบอลให้เราได้ (ต้องวิ่งหรือเคลื่อนที่ไปในทิศทางใด)

3. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรุก (ฝ่ายที่ได้ครอบครองบอล) คือ ครอบครองและส่งบอลเพื่อเข้าไปทำคะแนน และเคลื่อนที่หาพื้นที่ให้เพื่อนส่งบอลได้เปรียบ

4. เล่นต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนครบ 3 นาที (ระหว่างการเล่น ฝ่ายใดที่ครอบครองบอลได้ให้เล่นเกมรุก ส่วนฝ่ายใดที่เสียการครอบครองบอลให้เล่นเกมรับ)

คำถาม	ครูถาม	- ต้องทำอย่างไรทีมของเราจึงจะส่งบอลได้สำเร็จและได้ครอบครองบอล
	ผู้เรียนตอบ	- คนที่ไม่มีบอลต้องเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ
	ครูถาม	- การเคลื่อนที่หนีจากตัวประกบ ต้องทำอย่างไร
	ผู้เรียนตอบ	- ต้องเคลื่อนที่ไปยังพื้นที่ว่าง เพื่อรอรับบอลจากเพื่อนร่วมทีม
	ครูถาม	- แล้วต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถแย่งบอลกลับมาอยู่ในการครอบครองได้
	ผู้เรียนตอบ	- ต้องเคลื่อนที่ตามประกบตัว รอจังหวะการแย่งบอล

ขั้นตอนที่ 3 แบบฝึก “ทักษะการส่งบอล” (8-10 นาที) เรียกผู้เรียนรวม

	ครู	- การส่งบอลที่ดีและได้เปรียบต้องทำอย่างไร
	ผู้เรียน	- ส่งบอลให้ตรงกับเพื่อนร่วมทีมหรือส่งไปในจุดที่เพื่อนได้เปรียบในการเล่น
	ครู	- เรามาดูพร้อมวิธีการส่งบอลให้ได้เปรียบกัน

“ทักษะการส่งบอล”



ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ประกอบด้วย

(1) ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลมือเดียว (The one-hand pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย

คิ้วที่ 1 ยื่นเท้าหน้าเท้าตาม หันด้านข้างมือถือบอล

คิ้วที่ 2 จับบอลข้างแขนไปด้านหลัง

คิ้วที่ 3 เหวี่ยงแขนระดับหัวไหล่ ทรงบอลไปด้านหน้า

คิ้วที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น

(2) ทักษะการยิงลูกมือเดียวหรือการชู้ต (The Set Shoot) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย

คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา สองมือถือบอลระดับอก

คิ้วที่ 2 ย่อตัว มือข้างที่ถนัดยกบอลเหนือหน้าผาก (ใช้มืออีกข้างประคองบอล)

คิ้วที่ 3 ยืดตัวเหยียดแขน ส่งบอลผ่านไปนิ้วหาเป้าหมาย

คิ้วที่ 4 ผ่อนแรง ยืนเตรียมพร้อมเล่น

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลตามแบบฝึก แล้วให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ผู้เรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว หันหน้าเข้าหากัน (ระยะห่างประมาณ 5 เมตร) ผลัดกัน

ส่งลูกบาสเกตบอลวิธีต่างๆ จนครบคนละ 10 ครั้ง (วิธีละ 10 ครั้ง)

แบบฝึกที่ 2 ผู้เรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง (แถวละ 5 คน) หันหน้าเข้าหาอีกแถวที่อยู่ห่างกันฝั่งตรงข้าม

ระยะ 5 เมตร ฝึกทักษะการยิงลูกมือเดียวคนละ 10 ครั้ง

ขั้นตอนที่ 4 เล่นเกมที่ 2 แบบ 5 : 5 (เปลี่ยนทีมเล่นรวม 3 ทีม ๆ ละ 5 นาที รวม 15 นาที)

เป้าหมาย (Tactic) ใช้ทักษะการส่งบอลและการเคลื่อนที่เพื่อให้ได้เปรียบในการครอบครองบอล

เงื่อนไข 1. ใช้แป้นบาสเกตบอลทั้ง 2 แป้นของสนาม (พื้นที่เล่นครึ่งสนามของทั้ง 2 ฝั่ง)

2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมๆ ละ 5 คน และให้ผู้เรียนสุ่มเลือกประลองกับทีมอื่น โดยให้ในรอบแรกมีหนึ่งทีม เบนฝ่ายเล่นเกมรุกและอีกหนึ่งทีมเป็นฝ่ายเล่นเกมรับ ใช้เวลาเล่นในแต่ละรอบ 3 นาที

3. เริ่มเล่นโดยทีมเกมรุกจะต้องใช้กลยุทธ์ในการเข้าไปทำคะแนน โดยมีทีมเกมรับคอยป้องกัน “เน้นที่การเคลื่อนที่เพื่อหาตำแหน่งของผู้ที่ไม่มีบอล และการส่งบอลไปในพื้นที่หรือสมาชิกทีมที่ได้เปรียบในการเล่นเกมรุก”

4. เมื่อหมดเวลาในแต่ละรอบ (3 นาที) ให้สลับจากทีมเล่นเกมรุกไปเกมรับและเกมรับมาเล่นเกมรุก

ขั้นตอนที่ 5 สรุปทบทวน ทบทวนการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการส่งบอลและกลยุทธ์ในการเล่นให้ได้เปรียบ และครอบครองบอล ไปพร้อมกับการคลายอุ่นร่างกาย (Cool down) สรุปผลการเรียนหรือเกม (5 นาที)

คำถาม ถาม - วันนี้เราเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์อะไรบ้าง

ตอบ - ทักษะการส่งบอลวิธีต่างๆ และกลยุทธ์การเล่นให้ได้เปรียบและครอบครองบอล

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะเล่นได้เปรียบและได้ครอบครองบอล

ตอบ - ในขณะที่ครอบครองบอลต้องส่งบอลให้ได้เปรียบและเคลื่อนที่ให้เพื่อนสามารถส่ง

บอลได้

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะกลับมาเป็นฝ่ายได้ครอบครองบอล

ตอบ - ต้องดูเกมประกอบด้วย และรอคอยโอกาสในการแย่งบอลกลับคืนมาครอบครอง



BUU-IRB Approved

7 May 2024

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียน และการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูและผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....

(.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
 วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved
 7 May 2024



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

เรื่อง “กลยุทธ์การเล่นเกมรับ แบบ 5 : 5”

วิชาบาสเกตบอล (เพิ่มเติม) รหัสวิชา พ30203 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา

1. สาระการเรียนรู้

กลยุทธ์ (Tactical Game) การเล่นทีมเกมรับ (Teamwork for Defend) ในกีฬาบาสเกตบอล มีเป้าหมายสำคัญในการป้องกันไม่ให้ทีมฝ่ายตรงข้ามเข้ามาทำคะแนน และรอจังหวะในการแย่งบอลมาอยู่ในการครอบครอง มีองค์ประกอบที่สำคัญ คือผู้เล่นต้องรับผิดชอบตำแหน่งในการเล่นเกมรับ และเข้าใจกลยุทธ์ในการเล่นเกมรับทั้งแบบคัมโซน ซึ่งผู้เล่นทุกคนจะต้องไม่ทิ้งตำแหน่งของตนเองรวมถึงเข้าปิดพื้นที่ไม่ให้ฝ่ายรุกเข้ามาทำคะแนน และแบบประกบตัวต่อตัว ที่สมาชิกทุกคนจะต้องประกบผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามแบบตัวต่อตัว และใช้เทคนิคส่วนบุคคลไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามทำคะแนนหรือเลี้ยงผ่าน

กิจกรรมการเรียนรู้จะใช้วิธีการเรียนแบบฐานฝึกปฏิบัติ (Station Practice) หรือวิธีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) และการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group or Cooperative Learning) ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ไปกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะปฏิบัติ (P: Psychomotor Domain) การปฏิบัติตามกฎกติกา (K: Cognitive Domain) และคุณลักษณะส่วนบุคคลเกี่ยวกับว่ามึน้าใจนักกีฬา การเคารพให้เกียรติ และการมีมารยาททั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น (A: Affective Domain)

การวัดและประเมินผล (Assessment Process) ใช้วิธีประเมินตามสภาพจริงแบบองค์ (Authentic Assessment) รวมถึงวิธีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างกันทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ตัวผู้เรียน เพื่อนร่วมชั้นเรียน และครูผู้สอน มีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งแบบรายบุคคลและรายกลุ่ม ผ่านการประเมินแบบออนไลน์ (Online Assessment by Google Form) ในแต่ละสัปดาห์ที่มีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้อสอดคล้องกับการประเมินที่ส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (Formative Assessment)

2. ผลการเรียนรู้ (Learning Outcome)

1. ผู้เรียนปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงของการเรียนรู้กีฬาบาสเกตบอลผ่านกิจกรรมเกมพลศึกษา และประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเล่นเกมรับในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (K: Cognitive Domain)
2. ผู้เรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การยอมรับและให้เกียรติ ทั้งในฐานะผู้เล่นและผู้ดูในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กีฬาบาสเกตบอล (A: Affective Domain)
3. ผู้เรียนแสดงความสามารถในการปฏิบัติทักษะพื้นฐานการเล่นกีฬาบาสเกตบอล (P: Psychomotor Domain)



BUU-IRB Approved
7 May 2024

3. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 : ชั้นเตรียม/นำเข้าสู่บทเรียน (ประมาณ 8-10 นาที)

- 1.1 สํารวจรายชื่อผู้เรียน (นั่งตามลำดับเลขที่ โดยเว้นที่ว่างผู้ที่ไม่มา)
- 1.2 ตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน ประกอบด้วย ความพร้อมทั้งด้านร่างกาย หรือผู้ที่มีปัญหาทางด้านสุขภาพหรือการบาดเจ็บ
- 1.3 ยืดกล้ามเนื้อ (Stretching) แบบ Active Stretching (4 ท่า) และแบบ Passive Stretching (4 ท่า)
- 1.4 ครอบร้อนร่างกายด้วยเกม (Game Warm-up Activity) จำนวน 2 เกม ประกอบด้วย (1) เลี้ยงบอลถอยหลัง (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ แบ่งผู้เล่นออกเป็นทีมๆ ละ 5 คน ให้ผู้เล่นคนแรกเลี้ยงบอลถอยหลังไปจุดมาร์คเกอร์กำหนด แล้วเลี้ยงบอลกลับมาที่แถวเพื่อส่งต่อไปให้กับสมาชิกคนต่อไปเลี้ยงบอล เมื่อเลี้ยงบอลจนครบทุกคนแล้วให้นั่งลง (2) เลี้ยงบอลตัวนอน (ประมาณ 3 นาที) วิธีการเล่นคือ แบ่งผู้เล่นออกเป็นทีมๆ ละ 5 คน และยืนอยู่ฝั่งหนึ่งของสนามบาสเกตบอล เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด สมาชิกคนสุดท้ายเลี้ยงบอลเพื่อนสมาชิกทุกคนเพื่อไปยืนอยู่ด้านหลังแถว (ระยะห่างของแต่ละคนคือหนึ่งช่วงแขน) เมื่อถึงด้านหลังแถวแล้วให้ส่งบอลไปให้คนสุดท้ายเพื่อเลี้ยงบอลมาหน้าแถวต่อไปเรื่อย ๆ จนแถวผ่านเส้นอีกด้านหนึ่งของสนามบาสเกตบอล ทีมที่ผ่านเข้าเส้นก่อนเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นตอนที่ 2 เล่นเกมที่ 1 เป็นเกมแบบรับ 5 : 5 (8-10 นาที)

เป้าหมายของเกม (Tactic) ประยุกต์กลยุทธ์ในการเล่นเกมรับแบบ 5 : 5

- เงื่อนไข**
1. แบ่งทีม 5 คน แล้วเริ่มต้นด้วยการโยนบอลขึ้น แล้วให้ตัวแทนของคู่ขึ้นแย่งบอลบนอากาศ จากนั้นให้เริ่มครอบครองบอล (ผู้เล่นที่ครอบครองบอลสามารถเลี้ยงบอลอยู่กับตัวได้ไม่เกิน 5 วินาที) และส่งบอลให้เพื่อนร่วมทีม
 2. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรับ (ทีมที่ไม่ได้ครอบครองบอล) คือ ต้องทำอย่างไรจึงจะไม่ให้ทีมรับเข้ามาทำคะแนน และต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถแย่งบอลกลับมาเป็นฝ่ายครอบครองและได้กลับเป็นเกมรุก
 3. เป้าหมายของผู้เล่นเกมรุก (ฝ่ายที่ได้ครอบครองบอล) คือ ครอบครองและส่งบอลเพื่อเข้าไปทำคะแนน และเคลื่อนที่หาพื้นที่ให้เพื่อนส่งบอลได้เปรียบ
 4. เล่นต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ จนครบ 3 นาที (ระหว่างการเล่น ฝ่ายใดที่ครอบครองบอลได้ให้เล่นเกมรุก ส่วนฝ่ายใดที่เสียการครอบครองบอลให้เล่นเกมรับ)

คำถาม	ครูถาม	- ต้องทำอย่างไรทีมของเราจึงจะป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามเข้ามาทำคะแนนได้
	ผู้เรียนตอบ	- ทุกคนต้องรับผิดชอบตำแหน่ง และป้องกันตัวประกบไม่ให้เข้ามาทำคะแนน
	ครูถาม	- ถ้าตัวประกบหนีออกจากตำแหน่ง จะต้องทำอย่างไร
	ผู้เรียนตอบ	- ยืนคุมพื้นที่ และรอจังหวะในการเข้าแย่งบอลหรือป้องกัน
	ครูถาม	- แล้วต้องทำอย่างไรจึงจะสามารถแย่งบอลกลับมาอยู่ในการครอบครองได้
	ผู้เรียนตอบ	- ต้องเคลื่อนที่ตามประกบตัว รอจังหวะการแย่งบอล

ขั้นตอนที่ 3 แบบฝึก “ทักษะการส่งบอลและทักษะการยิงลูกมือเดียว” (8-10 นาที) เรียกผู้เรียนรวม

ครู	- การส่งบอลที่ดีและได้เปรียบต้องทำอย่างไร
ผู้เรียน	- ส่งบอลให้ตรงกับเพื่อนร่วมทีมหรือส่งไปในจุดที่เพื่อนได้เปรียบในการเล่น
ครู	- ถ้วยอยู่ในจุดหรือตำแหน่งที่ทำคะแนนได้ควรทำอย่างไร
ผู้เรียน	- ยิงลูกเพื่อทำคะแนน

ครู - เรามาทบทวนวิธีการส่งบอลและการยิงลูกมือเดียวกัน

“ทักษะการส่งบอลและทักษะการยิงลูกมือเดียว”

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอล (Passing Ball) ประกอบด้วย

(1) ทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลมือเดียว (The one-hand pass) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย

คิ้วที่ 1 ยื่นเท้าหน้าเท้าตาม หันด้านข้างมือถือบอล

คิ้วที่ 2 จับบอลข้างแขนไปด้านหลัง

คิ้วที่ 3 เหยียดแขนระดับหัวไหล่ ทรงบอลไปด้านหน้า

คิ้วที่ 4 กลับท่าเตรียม ยืนพร้อมเล่น

(2) ทักษะการยิงลูกมือเดียวหรือการชู้ต (The Set Shoot) มีขั้นตอนการปฏิบัติ ประกอบด้วย

คิ้วที่ 1 ยืนแยกขา สองมือถือบอลระดับอก

คิ้วที่ 2 ย่อตัว มือข้างที่ถนัดยกบอลเหนือหน้าผาก (ใช้มืออีกข้างประคองบอล)

คิ้วที่ 3 ยืดตัวเหยียดแขน ส่งบอลผ่านไปนิ้วหาเป้าหมาย

คิ้วที่ 4 ผ่อนแรง ยืนเตรียมพร้อมเล่น

ทบทวนทักษะการส่งลูกบาสเกตบอลตามแบบฝึก แล้วให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ผู้เรียนเข้าแถวหน้ากระดาน 2 แถว หันหน้าเข้าหากัน (ระยะห่างประมาณ 5 เมตร) ผลัดกันส่งลูกบาสเกตบอลวิธีต่างๆ จนครบคนละ 10 ครั้ง (วิธีละ 10 ครั้ง)

แบบฝึกที่ 2 ผู้เรียนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง (แถวละ 5 คน) หันหน้าเข้าหาอีกแถวที่อยู่ห่างกันฝั่งตรงข้าม ระยะ 5 เมตร ฝึกทักษะการยิงลูกมือเดียวคนละ 10 ครั้ง

ขั้นตอนที่ 4 เล่นเกมที่ 2 แบบ 5 : 5 (เปลี่ยนทีมเล่นรวม 3 ทีม ๆ ละ 5 นาที รวม 15 นาที)

เป้าหมาย (Tactic) ใช้ทักษะการส่งบอลและการเคลื่อนที่เพื่อให้ได้เปรียบในการครอบครองบอล

เงื่อนไข 1. ใช้แป้นบาสเกตบอลทั้ง 2 แป้นของสนาม (พื้นที่เล่นครึ่งสนามของทั้ง 2 ฝั่ง)

2. แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีมๆ ละ 5 คน และให้ผู้เรียนสุ่มเลือกประลองกับทีมอื่น

3. เริ่มเล่นโดยทีมเกมรุกจะต้องใช้กลยุทธ์ในการเข้าไปทำคะแนน โดยมีทีมเกมรับคอยป้องกัน “เน้นที่การเคลื่อนที่เพื่อหาตำแหน่งของผู้ที่ไม่มีบอล และการส่งบอลไปในพื้นที่หรือสมาชิกทีมที่ได้เปรียบในการเล่นเกมรุก”

4. เล่นรอบ (3 นาที) ระหว่างการเล่น ฝ่ายใดที่ครอบครองบอลได้ให้เล่นเกมรุก ส่วนฝ่ายใดที่เสียการครอบครองบอลให้เล่นเกมรับ

ขั้นตอนที่ 5 สรุปบทเรียน ทบทวนการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการส่งบอลและกลยุทธ์ในการเล่นให้ได้เปรียบและครอบครองบอล ไปพร้อมกับการคลายอุ่นร่างกาย (Cool down) สรุปผลการเรียนหรือเกม (5 นาที)

คำถาม ถาม - วันนี้เราเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์อะไรบ้าง

ตอบ - การส่งบอลและการยิงลูกมือเดียว และกลยุทธ์การเล่นเกมรับ

ถาม - แล้วต้องทำอะไรจึงจะป้องกันและแย่งบอลมาอยู่ในครอบครองได้

ตอบ - ต้องตามประกบตัว และรอคอยโอกาสในการแย่งบอลกลับคืนมาครอบครอง

4. การประเมินผลการเรียนรู้

แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ใช้หลักการร่วมกันประเมิน (ครูประเมิน, ประเมินตนเอง และเพื่อนร่วมชั้นเรียนประเมิน) ทางด้านทักษะ (ทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล) ด้านความรู้ (การปฏิบัติตามกฎกติกาของชั้นเรียน



BUU-IRB Approved

7 May 2024

และการเล่นเกม) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (การแสดงออกความมีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับและเคารพในผลแพ้ชนะ มีมารยาทในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น) โดยใช้วิธีการประเมิน ตามสภาพจริงแบบองค์รวม (ประเมินออนไลน์ด้วย Google Form) เพื่อนำผลการประเมินไปหาค่าเฉลี่ย ของผู้เรียนแต่ละบุคคล

5. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

2. ปัจจัยที่ช่วยให้สำเร็จในการจัดการเรียนรู้

.....

3. ปัญหา/อุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

.....

4. แนวทางการแก้ไขและพัฒนา

.....

.....
 (.....)

อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....



BUU-IRB Approved

7 May 2024