# บทที่ 2
# แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมัธยมท่าแคลง จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
    1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
    1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
    1.3 คุณภาพของผู้เรียน
    1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3
2. ชุดกิจกรรม
    2.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
    2.2 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม
    2.3 ประเภทของชุดกิจกรรม
    2.4 องค์ประกอบชุดกิจกรรม
    2.5 ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม
    2.6 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
    2.7 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม
3. รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย
4. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์
5. ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล
    5.1 การส่ง - รับลูกแฮนด์บอล
    5.2 การเลี้ยงลูกแฮนด์บอล
    5.3 การยิงประตู
6. แบบทดสอบทักษะกีฬา
    6.1 ประเภทของแบบทดสอบทักษะกีฬา
    6.2 ประโยชน์ของแบบทดสอบทักษะกีฬา

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

7. ความพึงพอใจ
   7.1 ความหมายของความพึงพอใจ
   7.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ
   7.3 การวัดความพึงพอใจ
   7.4 วิธีเขียนข้อความความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
   8.1 งานวิจัยต่างประเทศ
   8.2 งานวิจัยในประเทศ

**กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**

หลักสูตรและแนวการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มีหน่วยงานและนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 ก : 1)

**ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา**

สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืนโดย สุขศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน ส่วนพลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬา เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญารวมทั้งสมรรถภาพเพื่อสุขภาพและกีฬา

**สาระและมาตรฐานการเรียนรู้**

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาไว้อย่างชัดเจน ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการ (2551 ก : 2 - 3) ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา จำนวน 5 สาระ 6 มาตรฐาน เพื่อใช้เป็นกรอบในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

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

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพอุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

**คุณภาพของผู้เรียน**

ด้านมาตรฐานของคุณภาพของผู้เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการกำหนดคุณลักษณะที่ผู้เรียนที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 ก : 3 - 4)

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. เข้าใจและเห็นความสำคัญของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการที่มีต่อสุขภาพและชีวิตในช่วงวัยต่าง ๆ

2. เข้าใจ ยอมรับ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ ความเสมอภาคทางเพศ สร้างและรักษาสัมพันธภาพกับผู้อื่น และตัดสินใจแก้ปัญหาชีวิตด้วยวิธีการที่เหมาะสม

3. เลือกกินอาหารที่เหมาะสม ได้สัดส่วน ส่งผลดีต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการตามวัย

4. มีทักษะในการประเมินอิทธิพลของเพศ เพื่อน ครอบครัวชุมชนและวัฒนธรรมที่มีต่อเจตคติค่านิยมเกี่ยวกับสุขภาพและชีวิต และสามารถจัดการได้อย่างเหมาะสม

5. ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพและการเกิดโรคอุบัติเหตุ การใช้ยาสารเสพติด และความรุนแรง รู้จักสร้างเสริมความปลอดภัยให้แก่ตนเอง ครอบครัวและชุมชน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

6. เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนาน และปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ

7. แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรค การดำรงสุขภาพ

8. การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

9. สำนึกในคุณค่า ศักยภาพและความเป็นตัวของตัวเอง

10. ปฏิบัติตามกฎ กติกา หน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเอง และผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ ด้วยความมุ่งมั่น และมีน้ำใจนักกีฬา จนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชม และสนุกสนาน

**ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3**

วิชาแฮนด์บอล เป็นวิชาพื้นฐานที่ได้จัดทำขึ้นตามสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มี 2 มาตรฐาน ได้แก่ มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำ อย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณ ในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา โดยมีรายละเอียดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในแต่ละระดับชั้น ดังนี้

**ตาราง 1** แสดงระดับชั้น ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 มาตรฐาน พ 3.1

| ชั้น | ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|---|---|
| ม.1 | 1. เพิ่มพูนความสามารถของตน ตามหลักการเคลื่อนไหวที่ใช้ทักษะกลไกและทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬา | 1. หลักการเพิ่มพูนความสามารถในการเคลื่อนไหวที่ใช้ทักษะกลไกและทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬา |
| | 2. เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลประเภทบุคคลและทีมโดยใช้ทักษะพื้นฐานตามชนิดกีฬาอย่างละ 1 ชนิด | 1. การเล่นกีฬาไทย และกีฬาสากลที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน ว่ายน้ำ แฮนด์บอล กระบี่ เทเบิลเทนนิส เทนนิส |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

**ตาราง 1** (ต่อ)

| ชั้น | ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|---|---|
| | 3. ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรมและนำหลักความรู้ที่ได้ไปเชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่น | 1. การนำความรู้และหลักการของกิจกรรมนันทนาการไปใช้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับวิชาอื่น |
| ม.2 | 1. นำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเอง | 1. การนำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเองในการเล่นกีฬา |
| | 2. เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและทีมได้อย่างละ 1 ชนิด | 1. การเล่นกีฬาไทย กีฬาสากลตามชนิดกีฬาที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน กระบี่ บาสเกตบอล เทนนิส ว่ายน้ำ ตะกร้อลอดบ่วง แฮนด์บอล ฟุตซอล |
| | 3. เปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน | 1. ประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน |
| | 4. ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรม และนำความรู้และหลักการที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ | 1. การนำประสบการณ์จากการร่วมกิจกรรมนันทนาการไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน |
| ม.3 | 1. เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลได้อย่างละ 1 ชนิดโดยใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับตนเองและทีม | 1. เทคนิคและวิธีการเล่น กีฬาไทยและกีฬาสากลที่เลือก เช่น กรีฑาประเภทลู่และลาน วอลเลย์บอล บาสเกตบอล ดาบสองมือ ตะกร้อข้ามตาข่าย แฮนด์บอล ฟุตบอล เทนนิส |
| | 2. นำหลักการ ความรู้และทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬาไปใช้สร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่องเป็นระบบ | 1. การนำหลักการ ความรู้ ทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม การเล่นกีฬาไปใช้เป็นระบบสร้างเสริมสุขภาพอย่างต่อเนื่อง |

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ตาราง 1** (ต่อ)

| ชั้น | ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|---|---|
| | 3. ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรมและนำหลักความรู้วิธีการไปขยายผลการเรียนรู้ให้กับผู้อื่น | 1. การจัดกิจกรรมนันทนาการแก่ผู้อื่น |

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 ก : 22 - 24

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณ ในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

**ตาราง 2** แสดงระดับชั้น ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 มาตรฐาน พ 3.2

| ชั้น | ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|---|---|
| ม.1 | 1. อธิบายความสำคัญของการออกกำลังกายและเล่นกีฬา จนเป็นวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี | 1. ความสำคัญของการออกกำลังกายและเล่นกีฬา จนเป็นวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี |
| | 2. ออกกำลังกายและเลือกเข้าร่วมเล่นกีฬาตามความถนัด ความสนใจอย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้งมีการประเมินการเล่นของตนและผู้อื่น | 1. การออกกำลังกาย เช่น กายบริหารแบบต่างๆ เต้นแอโรบิค โยคะ รำมวยจีน<br>2. การเล่นกีฬาไทย และกีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและทีม<br>3. การประเมินการเล่นกีฬาของตนเองและผู้อื่น |
| | 3. ปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงตามชนิดกีฬาที่เลือกเล่น | 1. กฎ กติกา การเล่นเกมและการแข่งขันกีฬาที่เลือกเล่น |
| | 4. วางแผนการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือกและนำไปใช้ในการเล่นอย่างเป็นระบบ | 1. รูปแบบ วิธีการรุกและป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือก |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

**ตาราง 2** (ต่อ)

| ชั้น | ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|---|---|
| | 5. ร่วมมือในการเล่นกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างสนุกสนาน | 1. การเล่น การแข่งขันกีฬา และการทำงานเป็นทีม |
| | 6. วิเคราะห์เปรียบเทียบและยอมรับความแตกต่างระหว่างวิธีการเล่นกีฬาของตนเองกับผู้อื่น | 1. การยอมรับความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลในการเล่นกีฬา |
| ม.2 | 1. อธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาที่เกิดจากการออกกำลังกาย และเล่นกีฬาเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต | 1. สาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอจนเป็นวิถีชีวิต |
| | | 2. การสร้างวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดีโดยการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ |
| | 2. เลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายเล่นกีฬาตามความถนัดและความสนใจ พร้อมทั้งวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง | 1. การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาไทย กีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและประเภททีม |
| | | 2. การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา |
| | 3. มีวินัย ปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นกีฬาที่เลือก | 1. วินัยในการฝึก และการเล่นกีฬา ตามกฎกติกา และข้อตกลง |
| | 4. วางแผนการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือกและนำไปใช้ในการเล่นอย่างเหมาะสมกับทีม | 1. รูปแบบ กลวิธีการรุก การป้องกันในการเล่นกีฬาเป็นทีม |
| | | 2. ประโยชน์ของการเล่นและการทำงานเป็นทีม |
| | | 3. หลักการให้ความร่วมมือในการเล่นการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีม |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ตาราง 2** (ต่อ)

| ชั้น | ตัวชี้วัด | สาระการเรียนรู้แกนกลาง |
|---|---|---|
| | 5. นำผลการปฏิบัติในการเล่นกีฬามาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมกับตนเองด้วยความมุ่งมั่น | 1. การพัฒนาวิธีเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเอง<br>- การเลือกวิธีเล่น<br>- การแก้ไขข้อบกพร่อง<br>- การเพิ่มทักษะ<br>2. การสร้างแรงจูงใจและการสร้างความมุ่งมั่นในการเล่นและแข่งขันกีฬา |
| ม.3 | 1. มีมารยาทในการเล่นและดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา | 1. มารยาทในการเล่นและการดูกีฬาด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา |
| | 2. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอและนำแนวคิดหลักการจากการเล่นไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนด้วยความภาคภูมิใจ | 1. การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาประเภทบุคคล และประเภททีม<br>2. การนำประสบการณ์ แนวคิดจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬาไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต |
| | 3. ปฏิบัติตนตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นตามชนิดกีฬาที่เลือกและนำแนวคิดที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนในสังคม | 1. กฎ กติกาและข้อตกลงในการเล่นกีฬาที่เลือกเล่น<br>2. การประยุกต์ประสบการณ์การปฏิบัติตามกฎ กติกา ข้อตกลงในการเล่นกีฬาไปใช้พัฒนาคุณภาพชีวิตของตนในสังคม |
| | 4. จำแนกกลวิธีการรุก การป้องกัน และใช้ในการเล่นกีฬาที่เลือกและตัดสินใจเลือกวิธีที่เหมาะสมกับทีมไปใช้ได้ตามสถานการณ์ของการเล่น | 1. วิธีการประยุกต์ใช้กลวิธีการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาได้ตามสถานการณ์ของการเล่น |
| | 5. เสนอผลการพัฒนาสุขภาพของตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาเป็นประจำ | 1. การพัฒนาสุขภาพตนเองที่เกิดจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นประจำ |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏราไพพรรณี

ที่มา : กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 ก : 28 - 31

จากสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สรุปได้ว่าสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล สามารถพัฒนาทักษะ เพิ่มพูนความสามารถของตน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬา โดยอาศัยรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ใช้ทักษะกลไกและทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการเล่นกีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

**ชุดกิจกรรม**

**ความหมายของชุดกิจกรรม**

มีผู้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้หลายลักษณะหลายทรรศนะ ดังต่อไปนี้

กู๊ด (Good. 1973 : 306) ได้อธิบายถึงชุดกิจกรรมไว้ว่า เป็นโปรแกรมทางการสอนทุกอย่างที่จัดไว้โดยเฉพาะ มีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเขียน คู่มือครู เนื้อหาแบบทดสอบ ข้อมูลที่เชื่อถือได้มีการกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนไว้อย่างชัดเจน ชุดกิจกรรมนี้ครูเป็นผู้จัดให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษาและฝึกฝนตนเอง โดยครูเป็นผู้คอยแนะนำเท่านั้น

ฮุสตัน (Houston. 1977 : 10 ; อ้างถึงใน วรวิทย์ นิเทศศิลป์. 2551 : 268) กล่าวว่า ชุดกิจกรรม หมายถึง ชุดของประสบการณ์ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียนเพื่อสัมฤทธิ์ผลตามจุดมุ่งหมายเฉพาะซึ่งชุดการสอนอาจมีรูปแบบต่าง ๆ กัน

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2550 : 50) ให้ความหมายชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรมคือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่น ชุดฝึกอบรม หรือชุดการสอนต่าง ๆ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551 : 14) ให้ความหมายชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อประสมที่ได้จัดระบบการผลิตและการนำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชา หน่วย หัวเรื่องและวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนพฤติกรรมมีประสิทธิภาพ

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551 : 269) ให้ความหมายชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึงระบบการผลิตและนำสื่อประสมที่สอดคล้องมาใช้กับวิชาหรือหน่วยหรือหัวเรื่องเพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551 : 88) ให้ความหมายชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรม หมายถึงสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรม เป็นการทบทวนหรือเสริมเพิ่มความรู้ให้แก่นักเรียนหรือให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้หลาย ๆ รูปแบบ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่นักเรียนได้มีคุณลักษณะตามที่ต้องการ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2551 : 14 - 15) ให้ความหมายชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอนตรงกับภาษาอังกฤษว่า Instructional Package เป็นสื่อประสมประเภทหนึ่ง ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเรื่องที่สอนแม้ชุดการเรียนการสอนจะเป็นเรื่องที่ค่อนข้างใหม่สำหรับบางคน แต่นักการศึกษาไทยได้มีแนวคิดการทำชุดการเรียนการสอนมาเป็นเวลานานแม้จะยังไม่มีคำว่า “ชุดการเรียนการสอน” ขึ้นมาก็ตามชุดการเรียนการสอนเป็นสื่อประสมที่ได้จัดระบบการผลิตและการนำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวิชาหน่วยหัวเรื่องและวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาความหมายของชุดกิจกรรมสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรม เป็นสื่อการสอนที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้น ประกอบด้วย วัสดุอุปกรณ์หลายชนิด และองค์ประกอบอื่นเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เป็นรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย ทำให้เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

**หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม**

หลักการและทฤษฎีการเรียนรู้ ที่เป็นแนวทางการสร้างชุดกิจกรรมมีหลายหลักการและหลายทฤษฎี ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่าน ได้เสนอหลักการไว้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2551 : 17) ได้กล่าวถึงแนวคิดที่จะนำไปสู่ระบบการผลิตชุดกิจกรรม ประกอบด้วยแนวคิด 5 ประการ พอสรุปได้ดังนี้

แนวคิดที่ 1 ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล นักศึกษาได้นำหลักจิตวิทยามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งความแตกต่างระหว่างบุคคลมีหลายด้าน คือ ความสามารถ สติปัญญา ความต้องการ ความสนใจ ร่างกาย อารมณ์ สังคม เป็นต้น ในการจัดการเรียนการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล วิธีที่เหมาะสมที่สุด คือ การจัดการสอนรายบุคคลหรือการสอนเอกัตภาพ การศึกษาโดยเสรีการศึกษาด้วยตนเองซึ่งล้วนเป็นวิธีเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนตามสติปัญญาความสามารถและความสนใจ โดยมีครูคอยแนะนำช่วยเหลือตามความเหมาะสม

แนวคิดที่ 2 ความพยายามที่จะเปลี่ยนการเรียนการสอนที่ยึด “ครู” เป็นแหล่งความรู้หลักมาเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียน เรียนด้วยการใช้แหล่งความรู้จากสื่อการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งได้จัดให้ตรงกับเนื้อหาประสบการณ์ตามหน่วยวิชาการสอนต่าง ๆ การเรียนด้วยวิธีนี้ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นหนึ่งในสามของเนื้อหาทั้งหมด อีกสองส่วนผู้เรียนจะศึกษาด้วยตัวเองจากสิ่งที่ผู้สอนเตรียมไว้ในรูปแบบชุดกิจกรรม

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แนวคิดที่ 3 การใช้โสตทัศนูปกรณ์ในรูปของการจัดระบบสื่อหลายอย่างมาบูรณาการให้เหมาะสม และใช้เป็นแหล่งความรู้สำหรับนักเรียนแทนที่ครูจะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนตลอดเวลาแนวทางใหม่จึงเป็นการสอนแบบประสมให้เป็นชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 4 ปฏิกิริยาสัมพันธ์ ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับสภาพแวดล้อม ซึ่งเดิมนักเรียนเป็นฝ่ายรับรู้จากครูเท่านั้นนักเรียนจึงขาดทักษะการแสดงออกและการทำงานเป็นกลุ่มแนวโน้มทางอนาคตของการเรียนรู้จึงมีการนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งนำมาสู่การผลิตสื่อออกมาในรูปของชุดกิจกรรม

แนวคิดที่ 5 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้โดยยึดหลักจิตวิทยาการเรียนรู้มาใช้โดยจัดสถานการณ์ออกมาเป็นการสอนแบบโปรแกรม ซึ่งหมายถึงระบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน

1. ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเอง
2. ได้ทราบว่าการตัดสินใจหรือการปฏิบัติงานของตนถูกหรือผิดอย่างไร
3. ได้รับการเสริมแรงที่ทำให้ผู้เรียนภาคภูมิใจที่ได้ทำถูกคิดถูกอันจะทำให้เกิดการทำพฤติกรรมนั้นซ้ำอีกในอนาคต
4. ได้เรียนรู้ไปทีละขั้นตอนตามความสามารถและความสนใจของตนเอง

ทิศนา แขมมณี (2551 : 51) กล่าวไว้ว่า ต้องยึดหลักทฤษฎีการเรียนรูทางจิตวิทยา โดยให้รายละเอียด ไว้ดังนี้

1. กฎการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด คือสิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผูฝึกมีความคล่องแคล่วและสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้าม สิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกหัด หรือทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมจะทำได้ไม่ดี

2. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรคำนึงถึงว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู ความถนัด ความสามารถ และความสนใจต่างกัน ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึก จึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสม คือ ไม่ยาก ไม่ง่ายจนเกินไป และควรมีหลาย ๆ แบบ

3. การจูงใจนักเรียน โดยการจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อเป็นการดึงดูด ความสนใจของนักเรียน ซึ่งจะทำใหเกิดผลสำเร็จในการฝึก และช่วยยั่วยุให้ติดตามต่อไป

4. ใช้แบบฝึกสั้น ๆ เพื่อไม่เกิดความเบื่อหน่าย การพัฒนาชุดกิจกรรมเป็นงานที่ละเอียดต้องอาศัยความรอบคอบ ความเข้าใจ เพื่อให ไดชุดกิจกรรมที่สอดคลองกับจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนอย่างสมบูรณ์

จากแนวคิดเกี่ยวกับหลักการสร้างชุดกิจกรรมนี้ พอสรุปได้ว่า การสร้างชุดกิจกรรจะต้องคำนึงถึงความต้องการ ความถนัด ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียนที่มีลักษณะแตกต่างระหว่าง

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏราไพพรรณี

บุคคล เน้นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฉะนั้นในการสร้างแบบฝึก จึงควรพิจารณาถึงความเหมาะสม คือ ไม่ยาก ไม่ง่ายจนเกินไป และควรมีหลาย ๆ แบบ โดยการจัดแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อเป็นการดึงดูด ความสนใจ ใช้แบบฝึกสั้น ๆ เพื่อไม่เกิดความเบื่อหน่าย เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

**ประเภทของชุดกิจกรรม**

นักการศึกษาได้แบ่งชุดกิจกรรมหรือชุดการเรียนไว้ดังนี้

ถาวร ลักษณะ (2547 : 15) แบ่งชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคลเป็นชุดการสอนที่นักเรียนศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองตามลำดับขั้นที่ระบุไว้ในชุดการสอน

2. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มกลุ่มละ 4 - 6 คน ปฏิบัติกิจกรรมตามที่ระบุไว้ในชุดการสอน ซึ่งการสอนแบบนี้จะช่วยฝึกให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม

3. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการบรรยายของครู เป็นชุดการสอนที่ครูผู้สอนใช้ประกอบคำบรรยายเพื่อปูพื้นฐานความรู้ให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระในเวลาเดียวกัน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 52 - 53) ได้แบ่งชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำบรรยายของครู เป็นชุดการสอนสำหรับนักเรียนกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของครูผู้สอนให้พูดน้อยลง เพิ่มเวลาให้นักเรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น โดยใช้สื่อที่มีอยู่พร้อมในชุดกิจกรรม การเรียนรู้ในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือสื่อที่นำมาใช้จะต้องให้นักเรียนได้เห็นชัดเจนทุกคนและมีโอกาสได้ใช้ครบทุกคนหรือทุกกลุ่ม

2. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่มหรือชุดการสอนสำหรับการเรียนเป็นกลุ่มย่อย เป็นชุดการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุดมุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยให้นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันชุดการสอนชนิดนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม

3. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคลหรือตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือนักเรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเองอาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือเรียนที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลักคือ มุ่งทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติมและนักเรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2551 : 7) เสนอแนวคิดในการแบ่งชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้มี 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งช่วยขยายเนื้อหาสาระการสอนแบบบรรยายให้ชัดเจนขึ้น ช่วยให้ผู้สอนพูดน้อยลง และให้สื่อการสอนทำหน้าที่แทนชุดการสอนแบบบรรยายนี้ นิยมใช้กับการฝึกอบรมและการสอนในระดับอุดมศึกษาที่ยังถือว่าการสอนแบบบรรยายยังมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียน

2. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมกลุ่มเช่นในการสอนแบบศูนย์การเรียนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์เป็นต้น

3. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคล เป็นชุดการเรียนการสอนที่มุ่งให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองตามความแตกต่างระหว่างบุคคล อาจเป็นการเรียนในโรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้เพื่อให้นักเรียนก้าวไปข้างหน้าตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อมของนักเรียนชุดการเรียนการสอนรายบุคคลอาจออกมาในรูปของหน่วยการสอนย่อยหรือ “โมดูล”

4. ชุดการเรียนการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทางไกล เป็นชุดการเรียนการสอนที่ผู้สอนกับนักเรียนอยู่ต่างถิ่นต่างเวลากันมุ่งสอนให้นักเรียนศึกษาได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมาเข้าชั้นเรียน ประกอบด้วยสื่อประเภทสิ่งพิมพ์ รายการวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และการสอนเสริมตามศูนย์การศึกษา เช่น ชุดการเรียนการสอนทางไกลมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมหมายถึง สื่อการสอนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์การเรียนรู้ การเรียนรู้เนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลที่นำมาบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบเพื่อให้ครูบรรลุเป้าหมายของการสอนที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ การจะนำชุดกิจกรรมมาใช้จะต้องมีการศึกษารายละเอียดของประเภทชุดกิจกรรมว่ามีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับใดแต่ละแบบมีวิธีการใช้อย่างไรเพื่อจะเกิดประโยชน์ในการนำไปใช้และมีประสิทธิภาพสูงสุด

**องค์ประกอบชุดกิจกรรม**

ในการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนนั้น ผู้สร้างจำเป็นต้องศึกษาองค์ประกอบของชุดกิจกรรมมีองค์ประกอบใดบ้าง เพื่อจะได้นำมากำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมที่ต้องการสร้างขึ้น ซึ่งได้มีนักศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึง องค์ประกอบของชุดกิจกรรมไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บุญชม ศรีสะอาด (2549 : 50 - 51) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีดังนี้

1. คู่มือสำหรับผู้สอนและนักเรียนที่ใช้ชุดการสอน
2. คำสั่งเพื่อเป็นแนวทางในการเรียน
3. เนื้อหาบทเรียนที่อยู่ในรูปแบบต่างๆเช่นเทปชุดการ์ตูนฯลฯ
4. กิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนได้ทำหรือค้นคว้าต่อจากที่เรียนแล้ว
5. แบบทดสอบสำหรับการประเมินผลเกี่ยวกับเนื้อของบทเรียนนั้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 52) ได้กล่าวถึงชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการได้แก่

1. คู่มือครู เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดชี้แจงไว้อย่างชัดเจน เช่นการนำเข้าสู่บทเรียน การจัดชั้นเรียน บทบาทนักเรียนเป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจัดทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2. คำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้นักเรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้บรรจุอยู่ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนนักเรียน ซึ่งจะประกอบด้วยคำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้นักเรียนประกอบกิจกรรมและการสรุปบทเรียน การจัดทำบัตรคำสั่งหรือบัตรงานส่วนใหญ่นิยมใช้กระดาษแข็งขนาด 6 x 8 นิ้ว

3. เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จัดในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลายอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

3.1 ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่นหนังสือวารสารบทความใบความรู้ (Fact Sheet) ของเนื้อหาเฉพาะเรื่องบทเรียนโปรแกรม เป็นต้น

3.2 ประเภทโสตทัศนูปกรณ์เช่นรูปภาพแผนภาพแผนภูมิสมุดภาพสไลด์ (Slide) เทปบันทึกเสียง วีดิทัศน์ (Video) ซีดีรอม (CD - Rom) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เป็นต้น

4. แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดได้

ทิศนา แขมมณี (2551 : 10 - 12) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการจัดทำชุดกิจกรรมดังนี้

1. ชื่อชุดกิจกรรม หมายถึง ชื่อกิจกรรมส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์

2. ชื่อหน่วย หมายถึง หัวข้อย่อยที่ประกอบขึ้นเป็นชุดกิจกรรม ส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ในแต่ละชุดกิจกรรม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

3. คำชี้แจง สำหรับนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมหมายถึงข้อแนะนำในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากชุดกิจกรรมของนักเรียน

4. สาระการเรียนรู้ หมายถึง เนื้อหารายละเอียดของหน่วยการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม

5. ตัวบ่งชี้ในการเรียนรู้ หมายถึง การระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ของเนื้อหาในหน่วยย่อยของชุดกิจกรรมตามที่หลักสูตรกำหนด

6. เวลาที่ใช้ หมายถึงระยะเวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละหน่วยของชุดกิจกรรม

7. กิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วย หมายถึง การกำหนดงานที่จะให้นักเรียนปฏิบัติ

8. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้กับการเรียนการสอนในชุดกิจกรรม

9. การประเมินผล หมายถึง การทดสอบความสามารถของนักเรียนหลังจากเรียนด้วยหน่วยการเรียนในชุดกิจกรรม

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551 : 275) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

1. มีรายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนในการใช้ชุดการสอนสิ่งที่จะต้องเตรียมตลอดจนกระบวนการของการเรียนการสอน

2. คู่มือการเรียนสำหรับนักเรียนประกอบด้วยคำแนะนำในการเรียนคำสั่งกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติตลอดจนการเรียนการสอน

3. เนื้อหาและสื่อการสอนแบบประสมกิจกรรมการเรียนการสอนวัตถุประสงค์ทั่วไปและวัตถุประสงค์ของเนื้อหาในแต่ละตอน

4. นักเรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรมด้วยตนเองและเรียนได้ตามความสามารถความสนใจหรือความต้องการของตนเอง

5. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการขาดแคลนครูและคุณภาพการเรียนรู้ได้

6. ให้ความสะดวกแก่ครูผู้สอนและช่วยให้ครูมีความมั่นใจในการสอนของตนเอง

จากการที่มีนักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของชุดกิจกรรม สรุปได้ว่าองค์ประกอบของชุดกิจกรรมส่วนใหญ่จะคล้ายคลึงกันมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญคือชื่อกิจกรรม คำชี้แจง จุดประสงค์ของกิจกรรม เวลาที่ใช้ แบบทดสอบก่อนเรียน วัสดุอุปกรณ์ เนื้อหากิจกรรม คำถามท้ายกิจกรรม คำเฉลยท้ายกิจกรรม และความรู้เพิ่มเติมสำหรับครู สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมฝึกทักษะกีฬาดังนี้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

1. ชื่อชุดกิจกรรม

2. คำชี้แจงสำหรับนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรมหมายถึงข้อแนะนำในการเรียนรู้ด้วยตนเองจากชุดกิจกรรมของนักเรียน

3. คู่มือครูและคู่มือนักเรียน

4. จุดประสงค์ของกิจกรรม เป็นสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นหลังจากที่นักเรียนศึกษาชุดกิจกรรมแล้ว

5. เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่บอกเวลาทั้งหมดที่ใช้ในการทำกิจกรรรม

6. เนื้อหาบทเรียนที่อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ชุดการ์ตูน ฯลฯ

7. สื่อและอุปกรณ์ เป็นส่วนที่ระบุในกิจกรรมนั้นว่ามีวัสดุ - อุปกรณ์ อะไรบ้าง

8. กิจกรรมฝึกทักษะ เป็นส่วนที่กำหนดให้นักเรียนปฏิบัติ

9. การประเมินผล เป็นส่วนที่ระบุให้นักเรียนได้ประเมินความรู้ความสามารถและพฤติกรรมของตนจากการที่ได้ปฏิบัติกิจรรม

**ขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรม**

การสร้างชุดกิจกรรมที่ดีต้องมีขั้นตอนการสร้างที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้ กำหนดกิจกรรมและสื่อให้เหมาะสม ซึ่งมีนักการศึกษากล่าวถึงขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539 : 119) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการผลิตชุดกิจกรรมว่ามี 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง การจำแนกเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยย่อยลงไปจนถึงหน่วยระดับบทเรียน ซึ่งเป็นหน่วยที่ใช้สอนได้แต่ละครั้ง สิ่งที่ต้องทำในการวิเคราะห์เนื้อหาคือ

1. กำหนดหน่วย หมายถึง การนำวิชาหรือหน่วยการสอนมากำหนดหน่วยระดับบทเรียน

2. กำหนดเรื่อง หมายถึง การนำแต่ละหน่วยมากำหนดหัวเรื่องย่อยลงไปอีก

3. กำหนดมโนมติหรือความคิดรวบยอด หมายถึง การกำหนดข้อความที่เป็นแก่นหรือเป้าหมายที่สรุปรวบยอดเนื้อหาสาระให้ตรงกับหัวเรื่อง

ขั้นตอนที่ 2 การวางแผนการสอน

การวางแผนการสอน เป็นการคาดการณ์ล่วงหน้าว่าเมื่อครูเริ่มสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมจะต้องทำอะไรบ้างตามลำดับก่อนหลัง ได้แก่

1. กำหนดวัตถุประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง

2. กำหนดกิจกรรมการเรียนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

3. กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ขั้นตอนที่ 3 ผลิตสื่อการสอน

เป็นการผลิตสื่อการสอนประเภทต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้โดยเลือกผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการที่ครูใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนของแต่ละหัวเรื่องแล้วก็จัดสื่อการสอนเหล่านั้นไว้เป็นหมวดหมู่ ใส่กล่องที่เตรียมไว้ก่อนนำไปทดลองหาประสิทธิภาพ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ขั้นตอนที่ 4 ทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

เป็นการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม ด้วยการนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้แล้วปรับปรุงให้มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550 : 53 - 55) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 11 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดการสอน อาจจะกำหนดตามหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องให้มีขึ้นมาก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาวิชาและลักษณะของการใช้ชุดการสอนนั้น ๆ การแบ่งเนื้อเรื่องเพื่อชุดการสอนในแต่ละระดับไม่เหมือนกัน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดหมวดหมู่ เนื้อหา และประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือจะทำบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 จัดหน่วยการสอน จะแบ่งเป็นกี่หน่วยในหน่วยหนึ่ง ๆ จะใช้เวลาเท่าใดควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับนักเรียน

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อความสะดวกแก่การเรียนรู้ ซึ่งแต่ละหน่วยควรประกอบด้วยหัวข้อย่อยหรือประสบการณ์ประมาณ 4 - 6 ข้อ

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการแนวคิดอะไร

ขั้นตอนที่ 6 กำหนดจุดประสงค์การสอนหมายถึงจุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมทั้งการกำหนดเกณฑ์ การตัดสินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน

ขั้นตอนที่ 7 กำหนดกิจกรรมการเรียน ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอนกิจกรรมการเรียน หมายถึงกิจกรรมทุกอย่างที่นักเรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามบัตรคำสั่ง การทดลอง การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็น การทดสอบ การตอบคำถาม การเขียนภาพ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 8 กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์หรือเงื่อนไข) ที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ โดยไม่มีการนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น) เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้วนักเรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

ขั้นตอนที่ 9 เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ผู้สอนใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนในแต่ละหัวเรื่องเรียบร้อยแล้วควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้นแยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่อง/แฟ้มที่เตรียมไว้ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ เพื่อหาความตรงความเที่ยงก่อนนำไปใช้เราเรียกสื่อการสอนแบบนี้ว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” โดยปกติรูปแบบ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรามคำแหง

ของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรมีขนาดมาตรฐานเพื่อความสะดวกในการใช้และความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการเก็บรักษาโดยพิจารณาในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้ประโยชน์ ความประหยัด ความคงทนถาวร ความน่าสนใจ ความทันสมัย ทันเหตุการณ์ ความสวยงาม เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 10 สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียน ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรมากเกินไปแต่ควรเน้นกรอบความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย หรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียว และเมื่อสร้างเสร็จแล้วควรทำเฉลยไว้ให้พร้อมก่อนส่งไปหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 11 หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องนำชุดการเรียนรู้นั้น ๆ ไปทดสอบโดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความครอบคลุม และความตรงเนื้อหา เป็นต้น

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (2551 : 272) ได้นำเสนอหลักการสร้างชุดกิจกรรมไว้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการตามที่เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดหน่วยการสอนโดยการแบ่งเนื้อหาวิชาที่ครูจะถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนได้ในหนึ่งสัปดาห์หรือหนึ่งครั้ง

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดหัวเรื่องในการสอนแต่ละหน่วยผู้สอนจะให้ประสบการณ์อะไรบ้างกับนักเรียนกำหนดออกมาประมาณ 4 - 6 หัวข้อ

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดมโนทัศน์และหลักการให้สอดคล้องกับหัวเรื่องและสรุปรวมแนวคิดสาระหลักเกณฑ์ที่สำคัญไว้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหามาสอนให้สอดคล้องกัน

ขั้นตอนที่ 5 กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวเรื่องควรกำหนดเป็นจุดประสงค์ทั่วไปแล้วเปลี่ยนแปลงเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมไว้ทุกครั้ง

ขั้นตอนที่ 6 กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากที่ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วนักเรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้หรือไม่

ขั้นตอนที่ 7 กำหนดแบบประเมินผล ต้องประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมโดยใช้แบบทดสอบอิงเกณฑ์ เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากที่ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วนักเรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้หรือไม่

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ขั้นตอนที่ 8 เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการใช้ซึ่งถือว่าเป็นสื่อการสอน ควรจัดไว้เป็นหมวดหมู่ก่อนที่นำไปทดลองและหาประสิทธิภาพ

ขั้นตอนที่ 9 หาประสิทธิภาพของชุดการสอนเพื่อทราบว่าชุดการสอนที่สร้างขึ้นนั้น มีประสิทธิภาพผู้สร้างจะต้องกำหนดเกณฑ์ล่วงหน้าโดยคำนึงถึงหลักการที่ว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการ เพื่อช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนบรรลุผล

ขั้นตอนที่ 10 การใช้ชุดกิจกรรมชุดการสอนที่ได้รับการปรับปรุง และมีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปสอนนักเรียนตามประเภทของชุดการสอนและตามระดับการศึกษา ซึ่งในการนำชุดกิจกรรมไปใช้มีขั้นตอน คือ

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อพิจารณาพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน
2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
3. ขั้นประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน (ขั้นสอน)
4. ขั้นสรุปผลการสอนเพื่อสรุปมโนทัศน์และหลักการที่สำคัญ
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อดูพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไป

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าในการสร้างชุดกิจกรรมฝึกทักษะควรคำนึงถึงหลักจิตวิทยา เกี่ยวกับสิ่งเร้าและการตอบสนอง กำหนดสาระสำคัญและจุดมุ่งหมายของสาระการเรียนรู้ มีรูปแบบที่หลายหลาย จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก คำสั่งชัดเจนอ่านเข้าใจง่าย เหมะสมกับเวลา วัยและความสามารถ ผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมของชัยยงค์ พรหมวงศ์ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้าง 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา ขั้นตอนที่ 2 การวางแผนการสอน ขั้นตอนที่ 3 ผลิตสื่อการสอน และขั้นตอนที่ 4 ทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ในการวิจัยครั้งนี้

**การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม**

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 494) ได้กล่าวถึง ความจำเป็นของการทดสอบหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม สาหรับหน่วยงานผลิตชุดกิจกรรม เป็นการประกันคุณภาพของชุดกิจกรรมว่าอยู่ในขั้นสูงเหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หากไม่ทดสอบประสิทธิภาพ และผลิตออกมาใช้ประโยชน์ได้ไม่ดีก็ต้องทำใหม่ เป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงาน และเงินทอง ดังนั้นการทดสอบประสิทธิภาพ มีขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นหาประสิทธิภาพ 1 : 1 (แบบเดี่ยว) เป็นการทดลองกับผู้เรียนครั้งละ 1 คน โดยทดลอง 3 ครั้งกับเด็กอ่อน เด็กปานกลาง และเด็กเก่ง คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวนี้จะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานมาก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

2. ขั้นหาประสิทธิภาพ 1 : 10 (แบบกลุ่ม) เป็นการทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน โดยคละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลาง และอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงในคราวนี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้น

3. ขั้นหาประสิทธิภาพ 1 : 100 (ภาคสนาม) เป็นการทดลองกับผู้เรียนทั้งชั้น 30 - 40 คน คำนวณหาค่าประสิทธิภาพแล้วทำการปรับปรุงผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หลังการทดลองคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรจะใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ต่ำกว่าเกณฑ์ได้ไม่เกิน 2.5%

วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2546 : 42 - 45) ได้กล่าวถึงเกณฑ์ประกันประสิทธิภาพว่าหมายถึงระดับประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตพอใจว่าถ้าหากนวัตกรรมมีประสิทธิภาพถึงระดับที่กำหนดแล้ว ก็มีคุณค่าน่าไปใช้ได้ และมีคุณค่าแก่การลงทุนผลิตออกมา กำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์)

1. ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior หรือ $E_1$) คือ ประเมินผลต่อเนื่องประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ พฤติกรรมนี้เรียกว่า “กระบวนการ” ของผู้เรียนที่สังเกตจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม และรายบุคคล ซึ่งได้แก่ งานที่ได้รับมอบหมายและกิจกรรมอื่นที่ผู้อื่นได้กำหนดไว้

2. การประเมินพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (Terminal Behavior หรือ $E_2$) คือ ประเมินผลลัพธ์ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการทดสอบหลังเรียน

การกำหนดค่าการหาประสิทธิภาพเป็น $E_1$ คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ และ $E_2$ คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งการที่กำหนดเกณฑ์ $E_1/E_2$ มีค่าเท่าใดนั้น ผู้ที่สอนเป็นผู้พิจารณา โดยเนื้อหาที่เป็นความรู้มักจะตั้งค่าไว้เป็น 80/80, 85/85 และ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะอาจตั้งไว้ต่ำกว่านี้ เช่น 75/75 เป็นต้น ซึ่งเมื่อผลิตนวัตกรรมเสร็จแล้ว จะต้องนำนวัตกรรมไปหาประสิทธิภาพตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. 1 : 1 (หรือแบบเดี่ยว) คือการทดลองกับผู้เรียน 1 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเก่ง โดยทดลองกับเด็กอ่อนก่อน ทำการปรับปรุงแล้วนำไปทดลองกับเด็กปานกลาง แล้วจึงนำไปทดลองกับเด็กเก่ง

2. 1 : 10 (หรือแบบกลุ่ม) คือทดลองกับผู้เรียน 6 - 10 คน คละผู้เรียนทั้งเก่งและอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพและปรับปรุง ซึ่งในแต่ละครั้งคะแนนจะเพิ่มขึ้นเกือบเท่าเกณฑ์ หรือห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั้นคือค่า $E_1/E_2$ ประมาณ 70/70

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

3. 1 : 100 (หรือภาคสนาม) คือทดลองกับผู้เรียน 40 - 100 คน คละผู้เรียนทั้งเก่งและอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพและปรับปรุง ซึ่งในครั้งนี้ผลที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เมื่อทดสอบนวัตกรรมแล้ว ให้เทียบกับค่า เพื่อดูว่าเรายอมรับประสิทธิภาพหรือไม่ ซึ่งการยอมรับประสิทธิภาพของนวัตกรรมมี 3 ระดับ

3.1 สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อนวัตกรรมของประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าไม่เกิน 2.5%

3.2 เท่ากับเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของนวัตกรรมเท่ากับหรือสูงกว่าที่ตั้งไว้มีค่าไม่เกิน 2.5%

3.3 ต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ยอมรับว่ามีประสิทธิภาพ เมื่อประสิทธิภาพของนวัตกรรมต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าไม่เกิน 2.5%

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การยอมรับประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนมัธยมท่าแคลงจังหวัดจันทบุรีไว้ คือ 80/80 ($E_1$/ $E_2$)

**ประโยชน์ของชุดกิจกรรม**

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539 : 120) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรม ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้อ่านถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง เช่น การทำงานของเครื่องจักรกล อวัยวะภายในร่างกาย การเจริญเติบโตของสัตว์ชั้นต่ำ

2. ช่วยเร้าความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดกิจกรรมจะเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเอง

3. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4. ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดกิจกรรมผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ หยิบใช้ได้ทันที โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ค่อยมีเวลาในการเตรียมตัวล่วงหน้า

5. ทำให้การเรียนของนักเรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ครู ชุดกิจกรรมสามารถทำให้นักเรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าครูผู้สอนจะมีสภาพหรือขัดข้องทางอารมณ์มากน้อยเพียงใด

6. ทำให้การเรียนของนักเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกของครูผู้สอน เนื่องจากชุดกิจกรรมทำให้หน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง นักเรียนก็สามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุดการเรียนที่ผ่านการหาประสิทธิภาพมาแล้ว

7. ช่วยให้ครูวัดผลการเรียนรู้ได้ตรงตามความมุ่งหมาย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

8. ช่วยสร้างการเรียนแบบต่อเนื่องหรือการศึกษานอกระบบ เพราะชุดกิจกรรมสามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ทุกสถานที่ และทุกเวลา

9. แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล เพราะชุดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ตามเวลาและโอกาสที่เอื้ออำนวยแก่ผู้เรียน

สมจิต วสธนไพบูลย์ (2546 : 39) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรม ไว้ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนได้เรียนด้วยตนเองตามอัตภาพ และความสามารถ
2. ช่วยแก้ปัญหาการขาดครู
3. ใช้สอนซ่อมเสริมให้นักเรียนที่ยังเรียนไม่ทัน
4. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการฝึก
5. ช่วยไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายจากการเรียนที่ครูต้องทบทวนซ้ำซาก
6. สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ไม่จำเป็นต้องเรียนให้พร้อมกัน
7. นักเรียนผิดไม่มีผู้เยาะเย้ย
8. นักเรียนไม่ต้องคอยฟังการสอนของครู
9. ช่วยลดภาระการสอนของครู
10. ช่วยประหยัดรายจ่าย อุปกรณ์ที่มีนักเรียนจำนวนมาก
11. นักเรียนจะเรียนเมื่อไรก็ได้
12. การเรียนไม่จำกัดเวลาและสถานที่
13. ส่งเสริมความรับผิดชอบของผู้เรียน

ถวัลย์ มาศจรัส (2550 : 21) กล่าวถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ว่า

1. เป็นสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาการเรียนให้แก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับฝึกทักษะด้วยการฝึกปฏิบัติ
3. เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการแก้ไขปัญหาในการเรียนของผู้เรียน
4. พัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ เสริมทักษะให้คงทนและทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายที่จะเรียนแล้วยังช่วยให้ครูได้มองเห็นปัญหาและข้อบกพร่องในการสอน ทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกให้กับครู ซึ่งเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอนในปัจจุบัน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย**

ในการสอนทักษะปฏิบัตินั้นครูต้องเป็นผู้ที่ขับเคลื่อนกิจกรรม หรือกระบวนการเรียนการสอนให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์และบรรลุเป้าหมายในการเรียน ซึ่งครูนั้นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีสอนหรือรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติเป็นอย่างดี ซึ่งนักการศึกษาได้เสนอการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะพิสัย ไว้ดังนี้

ศรีมงคล เทพเรณู (2548 : 35) กล่าวว่าการนำทักษะใด ๆ มาใช้สำหรับการสอนจะต้องเป็นกระบวนการโดยมีขั้นตอนของการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวิเคราะห์ทักษะ เน้นแยกแยะรายละเอียดของเนื้อหาที่จะนำทักษะเข้าสอดแทรกขณะสอน ซึ่งการแยกแยะรายละเอียดอาจทำได้ เช่น การเล่าเรื่องประกอบบทเรียน ผู้สอนจะต้องแยกทักษะที่จะฝึก

ขั้นที่ 2 ขั้นตรวจสอบความสามารถเบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะที่ผู้สอน ควรมีการเลือกทดสอบปฏิบัติเบื้องต้นก่อนว่า ผู้เรียนมีทักษะมาก - น้อยเพียงใดยังขาดอะไร

ขั้นที่ 3 ขั้นลงมือฝึกทักษะ คือ ขั้นที่ผู้สอนลงมือปฏิบัติ แต่ละทักษะในหน่วยย่อย ๆ จนครบบริบูรณ์

ขั้นที่ 4 ขั้นอธิบายและขั้นสาธิตให้กับผู้เรียน เป็นขั้นแสดงตัวอย่างและสาธิตให้ผู้เรียนดู เช่น สไลด์ ภาพยนตร์ ฯลฯ

แกรริสัน (Ganrison. 1972 : 348 - 350 ; อ้างถึงใน อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2550 : 67) ได้อธิบายถึงลักษณะการกระทำที่แสดงถึงการมีทักษะไว้ว่า จะต้องประกอบด้วย ทักษะ 2 ประการ ได้แก่

1. ความแม่นยำและความรวดเร็วในการกระทำ (Accuracy and Speed) เช่น พนักงานพิมพ์ดีด พิมพ์ดีดได้เร็ว กดแป้นพิมพ์ไม่ผิดที่ พิมพ์ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว พฤติกรรมใดกระทำไปได้ด้วยความรวดเร็วถูกต้อง แม่นยำ ย่อมแสดงถึงการมีทักษะในการกระทำนั้น

2. ความสอดคล้องผสมผสานกัน (Co - ordination) อย่างเหมาะสมของกล้ามเนื้อต่าง ๆ ย่อมจะปรากฏในการกระทำที่มีทักษะการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อและอวัยวะต่าง ๆ เช่น การเตะตะกร้อ ตาต้องดู หูฟังเสียง เท้าวิ่ง ศีรษะโหม่งลูก หรือการเล่นดนตรี คนเป่าแตร อวัยวะต้องประสานสอดคล้องกัน ตาดูโน๊ต หูฟังจังหวะ ปากเป่า มือขยับ จมูกหายใจได้จังหวะ

ดีเชคโก (De Cecco. 1974 : 272 - 279 ; อ้างถึงใน อาภรณ์ ใจเที่ยง. 2550 : 68) ได้เสนอขั้นตอนการสอนทักษะไว้ 5 ขั้นตอน คือ

1. วิเคราะห์ทักษะที่จะสอน เป็นขั้นแรกของการสอนทักษะ โดยที่ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์งานที่จะให้ผู้เรียนปฏิบัติก่อนว่า งานนั้นประกอบด้วยทักษะย่อยอะไรบ้าง เช่น สอนการ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คัดลายมือ จะประกอบด้วยทักษะย่อย ได้แก่ ท่านั่ง การจับดินสอ การวางมือ การวางสมุด ทักษะย่อยเหล่านี้ต้องอาศัยกลไกส่วนใดในร่างกายและจะฝึกได้โดยวิธีใดเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องวิเคราะห์

2. ประเมินความสามารถเบื้องต้นของผู้เรียนว่าผู้เรียนมีความรู้ความสามารถพื้นฐานเพียงพอที่จะเรียนทักษะใหม่หรือไม่ ถ้ายังขาดความรู้ความสามารถที่จำเป็นต่อการเรียนทักษะนั้นก็ต้องเรียนเสริมให้มีพื้นฐานความรู้เพียงพอเสียก่อน เช่น การเรียนคัดลายมือ ผู้เรียนควรมีความรู้พื้นฐานเรื่องตัวอักษร พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ สามารถอ่านคำได้ เขียนคำได้ สะกดคำได้ จึงจะเรียนคัดไทยได้อย่างมีความหมาย

3. จัดขั้นตอนการฝึกให้เป็นไปตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก จากทักษะพื้นฐานไปสู่ทักษะ ที่มีความสลับซับซ้อน จัดให้มีการฝึกทักษะย่อยเสียก่อน แล้วฝึกรวมทั้งหมด เช่น ควรได้ฝึกคัดตัวอักษรทีละตัว จากตัวอักษรที่คัดง่ายไปยาก แล้วจึงคัดเป็นคำ และเป็นประโยคในท้ายที่สุด

4. สาธิตและอธิบายแนะนำ เป็นขั้นให้ผู้เรียนได้เห็นลำดับขั้นตอนการปฏิบัติจากตัวอย่างที่ผู้สอนสาธิตให้ดู หรือจากภาพยนตร์ จากวีดิทัศน์ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเห็นรายละเอียด การปฏิบัติในขั้นตอนต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน การใช้ภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์มีคุณค่าอย่างยิ่ง ในขั้นแรกกับขั้นสุดท้ายของการเรียน เพราะในขั้นสุดท้ายอาจให้ผู้เรียนได้พิจารณารายละเอียดจากภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่ง

5. จัดให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง โดยคำนึงถึงหลักการต่อไปนี้

5.1 ความต่อเนื่อง จัดให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะที่เรียนตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องกัน

5.2 การฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ เน้นทักษะย่อยที่สำคัญ ปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่เกิดในการฝึกนี้ต้องจัดแบ่งเวลาฝึก เวลาพักให้เหมาะสม

5.3 การให้แรงเสริม โดยให้ผู้เรียนได้รู้ผลของการฝึกปฏิบัติ (Feedback) ซึ่งมี 2 ทาง คือ การรู้ผลจากภายนอก (Extrinsic Feedback) คือ จากคำบอกกล่าวของครูว่าดีหรือบกพร่องอย่างไร ควรแก้ไขอย่างไร พอผู้เรียนเกิดความก้าวหน้าไปถึงขั้นที่จะเพิ่มพูนความชำนาญเขาจะรู้ได้โดยการสังเกตด้วยตนเอง เป็นการรู้ผลจากภายในตนเอง (Intrinsic Feedback)

สนธยา สีละมาด (2551 : 117 - 179) ได้แนะนำวิธีการสอนทักษะ เพื่อให้การปฏิบัติทักษะมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การแนะนำทักษะ (Introduction) การแนะนำทักษะอย่างตั้งใจ ทั้งท่าทางและคำพูด การใช้คำพูดที่ชัดเจนและภาษาที่นักกีฬาสามารถเข้าใจได้ง่าย ใช้เวลาสั้นกระชับได้ใจความไม่มากกว่า 2 นาที หลีกเลี่ยงถ้อยคำที่ทำให้นักกีฬาไม่สบายใจ วิธีการที่น่ารำคาญและภาษาที่ไม่สุภาพ เพราะจะทำให้บรรยากาศในการเรียนรู้เป็นไปในทางที่ไม่ดี วิธีการ 3 ประการต่อไปนี้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

1.1 การกระทำที่ทำให้นักกีฬาภายในทีมมีความตั้งใจ เช่น การใช้สัญญาณท่าทาง ตำแหน่งการยืน ถ้าเป็นนักกีฬาบางคนไม่ให้ความสนใจ ผู้ฝึกสอนควรใช้การมอง เดินเข้าไปหา และถามชื่อและเหตุผลของการเข้าร่วมอย่างสุภาพ แต่ถ้าการปฏิบัติดังกล่าวไม่ได้ผล ให้แยกนักกีฬาดังกล่าวออกไปยังบริเวณที่ไม่สามารถรบกวนการสอนได้ และหาโอกาสพูดกับนักกีฬาภายหลังการสอนขณะปฏิบัติหรือหลังจากเสร็จสิ้นการฝึกซ้อม

1.2 การจัดให้นักกีฬาทุกคนสามารถมองเห็นและได้ยิน เมื่อผู้ฝึกสอนพูด นักกีฬาต้องแน่ใจเสมอว่าสามารถจัดให้นักกีฬาเห็นและได้ยิน นักกีฬาหันหลังให้กับพระอาทิตย์ และสิ่งที่จะชวนให้นักกีฬาสนใจ และควรเป็นสถานที่ที่ไม่มีเสียงรบกวน และถ้าไม่จำเป็นไม่ควรจัดนักกีฬายืนอยู่รอบ ๆ หรือจับกลุ่มห้อมล้อม เพราะจะเป็นการยากที่ผู้ฝึกสอนจะควบคุมนักกีฬาที่ยืนอยู่ด้านหลังให้มีความตั้งใจได้ตลอดเวลา

1.3 การบอกชื่อทักษะและเหตุผลในการเรียนรู้ทักษะ การบอกชื่อทักษะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่จะทำให้นักกีฬาจำได้ แต่สำหรับเหตุของการเรียนรู้ทักษะบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องอธิบายอย่างแจ่มแจ้ง โดยเฉพาะนักกีฬาที่มีประสบการณ์น้อย แต่สำหรับนักกีฬาความเข้าใจว่าทำไมเขาต้องเรียนรู้ทักษะ และทำอย่างไรถึงจะได้รับ จะมีส่วนช่วยให้นักกีฬามีจิตที่อยากจะเรียนรู้ทักษะและยังคงช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนเพราะนักกีฬาจะรู้ว่าทำไมเขาต้องเรียนรู้

ขั้นที่ 2 การอธิบายและสาธิตทักษะ (Explain and Demonstrate) การอธิบายและสาธิตเป็นแนวทางเบื้องต้นในการที่จะช่วยให้นักกีฬามีการวางแผนในใจ ทักษะควรจะถูกสาธิตโดยบางคนที่สามารถที่จะปฏิบัติทักษะได้อย่างคล่องแคล่ว และเป็นผู้ที่นักกีฬาให้ความนับถือว่ามีความสามารถทางกีฬา อย่างไรก็ตาม ถ้าผู้ฝึกสอนไม่สามารถแสดงทักษะได้เป็นอย่างดี ผู้ฝึกสอนมีทางเลือก ดังต่อไปนี้

2.1 ปฏิบัติทักษะจนกระทั่งสามารถสาธิตได้อย่างถูกต้อง

2.2 เลือกนักกีฬา ผู้ช่วยผู้ฝึกสอน หรือเพื่อนที่มีความสามารถที่จะสาธิตทักษะได้เป็นคนสาธิต

2.3 นำภาพหรือวีดีโอมาใช้ในการสาธิต

ขั้นที่ 3 การฝึกปฏิบัติทักษะ (Practice) นักกีฬาควรเริ่มต้นการฝึกปฏิบัติทักษะทันทีที่การอธิบายและสาธิตจบลง ในขั้นของการฝึกปฏิบัติทักษะ ผู้ฝึกสอนจะต้องพิจารณาว่าทักษะมีความยากหรือง่าย และจะใช้วิธีการอย่างไรที่จะทำให้นักกีฬาได้รับทักษะนั้น ๆ บางทักษะที่มีความง่ายผู้ฝึกสอนอาจจะให้นักกีฬาปฏิบัติตลอดทั้งทักษะ (Whole) บางทักษะที่มีความซับซ้อนอาจต้องมีการตัดทอนทักษะออกเป็นส่วนย่อย (Part)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ขั้นที่ 4 แก้ไขข้อผิดพลาดให้ถูกต้อง (Correction) การปฏิบัติเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะทำให้การเรียนรู้มีความถูกต้อง สำหรับการฝึกปฏิบัติให้ได้ผล ผู้ฝึกสอนต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับข้อผิดพลาดของนักกีฬาสองอย่าง คือ หนึ่งทำอย่างไรถึงจะปฏิบัติได้อย่างสมบูรณ์ เปรียบเทียบกับการปฏิบัติที่ต้องการ ลองทำอย่างไรถึงจะเปลี่ยนข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นให้ถูกต้องใกล้เคียงกับการปฏิบัติที่ต้องการ

ทิศนา แขมมณี (2554 : 34 - 39) ได้กล่าวถึง รูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ การกระทำหรือการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการ วิธีการที่แตกต่างไป จากการพัฒนาทางด้านจิตพิสัยหรือพุทธิพิสัย รูปแบบที่สามารถช่วยผู้เรียนเกิดการพัฒนาทางด้านทักษะพิสัยทางด้านนี้ที่สำคัญ ๆ ซึ่งจะนำเสนอดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน (Simpson)

ผู้เรียนได้รับการฝึกฝนพัฒนาการปฏิบัติหรือทำงานที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวหรือการประสานของกล้ามเนื้อทั้งหลายได้อย่างดี ตามขั้นตอน 7 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นการเรียนรู้ สังเกตการทำงาน รับรู้การกระทำ

1.2 ขั้นการเตรียมความพร้อม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ให้พร้อมต่อการเคลื่อนไหว หรือแสดงทักษะ

1.3 ขั้นการตอบสนองภายใต้การควบคุม อาจให้เลียนแบบหรือลองผิดลองถูกจนสามารถตอบสนองได้ถูกต้อง

1.4 ขั้นลงมือกระทำจนเป็นกลไกที่ทำได้เอง ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติและเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้น ๆ

1.5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ ผู้เรียนได้ฝึกฝน จนทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง

1.6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะในสถานการณ์ต่าง ๆ

1.7 ขั้นการริเริ่ม หลังจากสามารถปฏิบัติอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ในสถานการณ์หลากหลาย จะเกิดความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ทำให้ปรับการปฏิบัติไปตามที่ตนต้องการ

2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow)

การพัฒนาทักษะปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนที่ซับซ้อนน้อยไปสู่ซับซ้อนมาก 5 ขั้นตอน คือ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏราไพพรรณี

2.1 ขั้นการเลียนแบบ ผู้เรียนสังเกตการกระทำที่ต้องการให้ทำได้ รับรู้สังเกต เห็นว่ามีขั้นตอนอะไรบ้างแม้จะไม่ละเอียดครบถ้วน

2.2 ขั้นการลงมือทำตามสั่ง ทำตามโดยไม่มีแบบให้เห็น ทำให้ได้ประสบการณ์ในการลงมือทำ อาจค้นพบปัญหาต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้เกิดเรียนรู้ และการปรับการกระทำให้ถูกต้องสมบูรณ์ขึ้น

2.3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนจนทำได้ถูกต้องสมบูรณ์โดยไม่จำเป็นต้องมีต้นแบบหรือคำสั่ง ทำได้อย่างถูกต้องแม่นตรง พอดี สมบูรณ์แบบ

2.4 ขั้นการแสดงออก ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนมากขึ้น จนกระทั่งสามารถทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์แบบอย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ราบรื่น และด้วยความมั่นใจ

2.5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ทำอย่างสบาย ๆ อัตโนมัติ ไม่ต้องใช้ความพยายามเป็นพิเศษ จึงต้องอาศัยการปฏิบัติบ่อย ๆ ในสถานการณ์ที่หลากหลายจนชำนาญ

3. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies)

ทักษะปฏิบัติส่วนใหญ่ จะประกอบด้วย ทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ ได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้เรียนรู้ได้ดีและรวดเร็วขึ้น 5 ขั้นตอนคือ

3.1 ขั้นสาธิตการกระทำ ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการปฏิบัติตั้งแต่ต้นจนจบ อย่างเป็นปกติตามธรรมชาติ ไม่ช้า - เร็วเกินไป นักเรียนควรได้รับคำแนะนำให้สังเกตจุดสำคัญที่ควรเอาใจใส่พิเศษ

3.2 ขั้นสาธิตทักษะย่อย และให้ผู้เรียนปฏิบัติสังเกต และทำตามไปทีละส่วนอย่างช้า ๆ

3.3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย โดยไม่มีการสาธิตหรือแบบอย่างให้ดู มีผู้สอนคอยชี้แนะ ช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้ แล้วเริ่มทักษะย่อยใหม่

3.4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว อาจได้รับคำแนะนำเทคนิควิธีการที่มีประโยชน์เพิ่มเติม เช่น ทำได้ประณีต สวยงามขึ้น รวดเร็วขึ้น ง่ายขึ้น ปลอดภัยขึ้น

3.5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ต่อเนื่องจนจบ ฝึกปฏิบัติจนชำนาญ สามารถปฏิบัติทักษะได้สมบูรณ์อย่างสม่ำเสมอ

จากการศึกษารูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาด้านทักษะพิสัย สรุปได้ว่าเป็นรูปแบบที่ช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติ การกระทำหรือการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการวิธีการที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูในการเลือกรูปแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบทเรียน สอดคล้องวัตถุประสงคการสอน เหมาะสมกับพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน จำนวนผู้เรียน เวลาเรียนและสื่อการสอนที่ใช้ โดยอาจมีการเลือกใช้วิธีสอนหลาย ๆ แบบผสมผสานกันก็ได้ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตองการ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องนี้จัดทำชุดกิจกรรมฝึกทักษะกีฬาแฮนด์บอล รูปแบบ

การเรียนการสอนแบบทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ที่มีกิจกรรมได้ปฏิบัติอย่างหลากหลาย ให้โอกาสผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ

**รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์**

วัตถุประสงค์

รูปแบบนี้มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถด้านทักษะปฏิบัติของผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะที่ประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมาก

กระบวนการเรียนการสอนตามแนวทักษะปฏิบัติของเดวีส์

เดฟ (Dave. 1970 : 50 - 56) ได้ศึกษางานงานของเดวีส์และสรุปผลการศึกษาและการอบรมด้านทักษะปฏิบัติออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การคัดลอกเลียนแบบการกระทำ (Imitation Copy Action) สังเกตและเลียนแบบครูผู้สอนหรือครูฝึก ดูและกระทำซ้ำกระบวนการหรือคัดลอกกิจกรรม ให้ทำตามเลียนแบบ ทำซ้ำหรือปฏิบัติตาม

2. การฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง (Manipulation) ตามกิจกรรมหรือจำลองกิจกรรมการเรียนการสอนหรือความจำจากงาน จากการเรียนการสอนที่เป็นลายลักษณ์อักษรหรือด้วยวาจา

3. การปฏิบัติให้ถูกต้องอย่างอิสระ (Precision) ให้ปฏิบัติงานหรือทำกิจกรรมจนเกิดความชำนาญและมีคุณภาพสูงโดยไม่ต้องให้ความช่วยเหลือหรือการเรียนการสอน

4. การฝึกปฏิบัติด้วยความมั่นใจ (Articulation) ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะอย่างต่อเนื่องในแต่ละส่วนย่อยเหล่านี้ จนกว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ทักษะย่อยได้ดีและผู้สอนจะให้เทคนิคการปฏิบัติงานให้ดีรวดเร็วมีความประณีตมากขึ้น

5. ปฏิบัติได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยอัตโนมัติ (Naturalization) ครูให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

เดวีส์ (Davies. 1971 : 198 - 202) ได้เสนอรายละเอียดการสอนเนื้อหาของทักษะการปฏิบัติว่าโครงสร้างที่ยุ่งยากในการสอนเนื้อหาทักษะปฏิบัติของงานส่วนใหญ่ประกอบด้วยสัญญาณความเชื่อมโยงและการเลือกปฏิบัติที่หลากหลายและกลยุทธ์การอภิปรายแสดงความคิดเห็นในส่วนสุดท้ายเป็นความเกี่ยวข้องและมีความหมายน่าจะเป็นความแตกต่างที่ยิ่งใหญ่ที่สุดระหว่างการเรียนการสอนความรู้และการสอนทักษะปฏิบัติเป็นส่วนที่สร้างความห่างจากความต้องการของครูแท้จริงแล้วนี้เป็นหนึ่งในเหตุผลสำหรับการใช้งานที่เพิ่มขึ้นของอุปกรณ์การฝึกอบรมและการจำลองในพื้นที่

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ของทักษะทางร่างกายมีส่วนช่วยจะทำให้ครูและนักเรียนที่จะใช้เวลาการเรียนการสอนได้อย่างเกิดผลสำเร็จและมีประสิทธิภาพการสอนเนื้อหาทักษะปฏิบัติของงานต่าง ๆ ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการทำให้ผู้เรียนจะทำสิ่งใดได้และหมายความว่าครูจะต้องรับผิดชอบทำตามตัวอย่างการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ครูหรือผู้สอนสาธิตการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนเห็นการปฏิบัติงานโดยภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ โดยการสาธิตการปฏิบัติงานครูควรสาธิตอย่างช้า ๆ ตามลำดับ

2. ครูหรือผู้สอนแบ่งทักษะการปฏิบัติงานทั้งหมดออกเป็นทักษะย่อยหรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อย ๆ และสาธิตการปฏิบัติงานแต่ละส่วนย่อย ๆ ให้ผู้เรียนสังเกตและปฏิบัติตามไปทีละส่วนย่อยอย่างช้า ๆ

3. ครูหรือผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยแต่ละส่วนโดยไม่มีการสาธิตให้ดู เมื่อผู้เรียนติดขัด ครูผู้สอนควรให้คำชี้แนะจนกระทั่งผู้เรียนทำได้ เมื่อได้แล้วครูหรือผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนครบทุกส่วน

4. ครูหรือผู้สอนอนุญาตให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะย่อยอย่างต่อเนื่องในแต่ละส่วนย่อยเหล่านี้จนกว่าผู้เรียนจะเรียนรู้ทักษะย่อยได้ดีและครูหรือผู้สอนจะให้เทคนิคการปฏิบัติงานให้ดีรวดเร็วมีความประณีตมากขึ้น

5. ครูหรือผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ

เดวีส์ (Davies. 1971 : 50 - 56 ; อ้างถึงใน ทิศนา แขมมณี. 2553 : 25) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้นมี 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนได้ดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบของทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้นจะเป็นลักษณะที่เป็นธรรมชาติไม่ช้าหรือเร็วเกินปกติ ก่อนการสาธิตครูควรแนะนำให้ผู้เรียนสังเกต ควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในขณะที่สังเกต

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ซึ่งเมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้วผู้สอนควรวิเคราะห์ทักษะย่อยๆหรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อยๆและสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปทีละส่วนอย่างช้า ๆ

ขั้นที่ตอน 3 ขั้นผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดูหากติดขัดจุดใดผู้สอนควรให้คำชี้แนะและช่วยแก้ไขจนกระทั่งผู้เรียนทำได้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เมื่อได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไปและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนได้ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นใช้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้วผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้นเช่นทำได้ประณีตสวยงามขึ้นทำได้รวดเร็วขึ้นทำได้ง่ายขึ้นหรือสิ้นเปลืองน้อยลงเป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้วจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ ต่อเนื่องกัน ตั้งแต่ต้นจนจบและฝึกปฏิบัติหลาย ๆ ครั้งต่อเนื่องกันหลายเที่ยวจนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างชำนาญ

จากที่กล่าวมาพอสรุปได้ว่ารูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เริ่มจากครูจะเป็นผู้สาธิตการปฏิบัติก่อนที่จะให้นักเรียนลงมือปฏิบัติแล้วปล่อยให้นักเรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ไม่มีการสาธิตให้ดูเป็นตัวอย่าง เมื่อครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนปฏิบัติได้แล้ว จึงสอนเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้การปฏิบัตินั้นรวดเร็วและมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น เมื่อนักเรียนฝึกทักษะย่อยต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบย่อยของทักษะทั้งหมดแล้ว จึงนำทักษะเหล่านั้นมาสู่การปฏิบัติที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ เป็นการเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองทางกลไก ตั้งแต่ 2 คู่ ขึ้นไป โดยมีการตอบสนองเกิดขึ้นจากสิ่งเร้าและการตอบสนองเป็นคู่ ๆ ต่อไป

**ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล**

ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล เป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับผู้ที่จะเล่นแฮนด์บอล การที่จะเข้าร่วมเล่นแฮนด์บอลเป็นชุดหรือเป็นทีมได้นั้น จะต้องมีการฝึกทักษะขั้นพื้นฐานส่วนบุคคลให้เกิดความชำนาญเสียก่อน เพราะทักษะส่วนบุคคลเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะเข้าร่วมเล่นเป็นทีม ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่า ความสามารถส่วนบุคคลเป็นเครื่องบ่งชี้ให้ทราบถึงความสามารถของทีม ความว่องไวและความสัมพันธ์ที่ดีในทีม ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลที่จำเป็นต่อการเล่นแบ่งออกเป็นหลาย ๆ อย่าง ดังมีผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาแฮนด์บอลหลายท่านได้กล่าวถึงทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลไว้ดังต่อไปนี้

จรินทร์ ธานีรัตน์ และละเมียด กรยุทธพิพัฒน์ (2543 : 8 - 11) ได้กล่าวถึงทักษะกีฬาพื้นฐานในการเล่นกีฬาแฮนด์บอลไว้ว่า การรับและส่งลูกถือว่าเป็นหลักเบื้องต้นที่สำคัญที่จะต้องฝึกหัดก่อนอื่น ถ้าผู้เล่นมีความชำนาญและความแม่นยำในการรับและการส่งแล้ว ความสำเร็จและความสะดวกในการเล่นทีมก็จะมีมากขึ้น

พันธ์ศักดิ์ วอนวงษ์ และSKY SPORTS TEAM (2550 : 106 - 139) กล่าวถึงทักษะกีฬาแฮนด์บอลซึ่งเป็นทักษะส่วนบุคคลประกอบด้วยทักษะขั้นพื้นฐาน คือ การทรงตัว การครอบครองลูกบอล การรับ-ส่งลูกบอล การเลี้ยงลูกบอล การหมุนตัว การยิงประตู การเป็นผู้รักษาประตู

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เสรี สุวรรณภักดี และณรงค์ อารมณ์รัตน์ (2551 : 12 - 30) ได้กล่าวว่า ทักษะเบื้องต้นของการเล่นกีฬาแฮนด์บอลประกอบด้วย ทักษะการครอบครองลูกแฮนด์บอล ทักษะการส่งลูกแฮนด์บอลการเลี้ยงลูกแฮนด์บอล การยิงประตูและการเป็นผู้รักษาประตู

จะเห็นได้ว่าทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลที่สำคัญ และเป็นพื้นฐานของการเล่นกีฬาแฮนด์บอล คือ การส่ง-รับลูกแฮนด์บอล การเลี้ยงลูกแฮนด์บอล และการยิงประตู ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานส่วนบุคคลที่จะต้องฝึกให้เกิดความชำนาญ

**การส่ง - รับลูกแฮนด์บอล**

การส่งลูกแฮนด์บอล

จรินทร์ ธานีรัตน์ และละเมียด กรยุทธพิพัฒน์ (2543 : 9) ได้กล่าวถึง การส่งลูกแฮนด์บอลไว้ว่า หลักสำคัญในการส่งลูกบอลที่ว่า ผู้ส่งสามารถส่งไปยังผู้รับได้แม่นยำ เป้าหมายในการส่งไปคือการส่งลูกสองมือระดับอก เป็นการส่งลูกบอลที่ใช้กันมาก เพราะเป็นวิธีการส่งที่ง่ายทั้งผู้ส่งและผู้รับ เป็นการส่งลูกในระยะสั้นที่มีความแน่นอน ซึ่งถือเป็นระยะที่ผู้รับจะรับได้ดีที่สุด การส่งลูกบอลมือเดียวเหนือไหล่ อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “การขว้างลูกบอล” เป็นการส่งที่เหมาะสำหรับการส่งในระยะไกล ๆ คล้ายการขว้างลูกเบสบอล เป็นวิธีที่ใช้มากในการเล่นแฮนด์บอล

พันธ์ศักดิ์ วอนวงษ์ และSKY SPORTS TEAM (2550 : 117) ได้กล่าวถึง การส่งลูกบอลประกอบด้วยหลักการดังนี้

1. ผู้รับ - ผู้ส่งจะต้องส่งไปยังผู้รับอย่างแม่นยำ เป้าหมายในการส่งคือระดับอกของผู้รับ ซึ่งถือว่าเป็นเป้าหมายที่จะทำให้ผู้รับ รับได้ง่ายที่สุด

2. ทิศทางส่งลูกไปข้างหน้า ทางซ้าย ทางขวา หรือย้อนหลัง ไปยังตำแหน่งที่ผู้รับยืนอยู่ การหลอกล่อเพื่อส่งลูกเป็นสิ่งที่ทำให้คู่ต่อสู้หลงทาง

3. ความเร็วต้องมีการกะระยะหรือคาดคะเนระยะทางระหว่างผู้ส่งและผู้รับ เพื่อที่จะได้ส่งลูกออกไปได้ตามแรงที่เหมาะสม

การส่งลูกบอลในลักษณะต่าง ๆ

1. การยืนส่งลูกบอล
   1.1 ส่งด้วยมือเดียว
   1.2 ส่งด้วยสองมือ
2. การกระโดดส่งบอล
   2.1 ส่งด้วยมือเดียว
   2.2 ส่งด้วยสองมือ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เสรี สุวรรณภักดี และณรงค์ อารมณ์รัตน์ (2551 : 15 - 17) ได้กล่าวว่าการส่งลูกแฮนด์บอลมีด้วยกันหลายวิธี แต่การส่งลูกแฮนด์บอลในระดับหน้าอกของผู้รับ ถือว่าเป็นระดับที่สำคัญมากที่สุด การส่งลูกแฮนด์บอลนั้นอาจส่งได้ทั้งลูกสั้นและลูกยาว การส่งลูกสั้นใช้มากกว่า มีความแม่นยำและได้ประโยชน์มากที่สุด ส่วนการส่งลูกยาวทำให้ขาดความแม่นยำ และคู่ต่อสู้อาจตัดลูกได้ง่าย การส่งลูกแฮนด์บอลอาจส่งได้ทั้งมือเดียวและสองมือ

ทักษะการส่งลูกแฮนด์บอลมีดังนี้

1. การส่งลูกสองมือระดับอก
2. การส่งลูกสองมือเหนือศีรษะ
3. การส่งลูกกระดอน
4. การส่งลูกมือเดียวเหนือไหล่
5. การส่งลูกมือเดียวด้านข้าง
6. การส่งลูกยาวหรือขว้างลูก
7. การส่งลูกมือเดียวระดับต่ำ

การรับลูกแฮนด์บอล

จรินทร์ ธานีรัตน์ และละเมียด กรยุทธพิพัฒน์ (2543 : 9) ได้กล่าวไว้ว่า การรับลูกบอลเป็นทักษะสำคัญอีกประการหนึ่งของทีมฝ่ายรุก ผู้ที่จะรับลูกบอลให้ได้ดีนั้นจะต้องรู้จักวิธีจัดนิ้วมือในการรับลูกบอลไม่ว่าจะเป็นการส่งของเพื่อนร่วมทีมเดียวกัน หรือการตัดเอาลูกจากคู่แข่งขัน หรือการกระโดดเพื่อแย่งลูก หรือลูกบอลจะมาในลักษณะใดก็ตาม ผู้รับควรรับด้วยมือทั้งสองเสมอ

พันธ์ศักดิ์ วอนวงษ์ และ SKY SPORTS TEAM (2550 : 112) ได้กล่าวถึงการรับลูกบอลว่าเป็นทักษะที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ผู้ที่จะรับลูกบอลได้ดีนั้น จะต้องมีการฝึกและเรียนรู้วิธีการปฏิบัติการจัดนิ้วมือในการรับลูกบอลไม่ว่าลูกบอลจะมาในลักษณะใดก็สามารถรับได้หมดด้วยมือทั้งสองข้าง

หลักการรับลูกแฮนด์บอล

1. ในขณะรับลูกบอลสายตามองดูลูกบอลเสมอ ไม่ควรมองดูตัวผู้ส่งลูก
2. ตำแหน่งการทรงตัวสุดท้ายต้องอยู่ในตำแหน่งการทรงตัวที่มั่นคงพร้อมที่จะใช้การเคลื่อนไหวในการรุกได้ทุกทิศทาง
3. ใช้มือในการจับลูก ควรใช้ทั้งสองมือ อย่าจับลูกบอลด้วยอุ้งมือเพราะอาจจะทำให้ลูกบอลมีการกระดอนออกมาได้
4. ความเร็วของลูกบอล ความสูงและความเร็วของผู้รับลูกบอลต้องมีความสัมพันธ์กัน

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

5. อย่ายืนรอรับลูกบอลเฉย ๆ ต้องวิ่งเข้าหาลูกบอล ถ้าลูกบอลลอยมาสูงก็ต้องกระโดดขึ้นรับต้องเหยียดแขนออกไปให้สูงสุดพอดีกับลูกที่ลอยมา นิ้วกางออกอย่าให้ลูกบอลถูกอุ้งมือ เมื่อจับลูกบอลได้แล้วต้องดึงลูกบอลให้ลงมาครอบครอง

**การเลี้ยงลูกแฮนด์บอล**

จรินทร์ ธานีรัตน์ และละเมียด กรยุทธพิพัฒน์ (2543 : 10) ได้กล่าวถึงการเลี้ยงลูกบอลว่าในกีฬาแฮนด์บอลถือว่า มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากีฬาบาสเกตบอล วิธีการเลี้ยงเหมือนกันแต่ผิดกันตรงที่ว่าลูกแฮนด์บอลเล็กกว่าลูกบาสเกตบอล โอกาสที่ใช้ในการเลี้ยงลูกบอลเป็นส่วนมากก็ได้แก่ การเลี้ยงลูกบอลหลบหลีกคู่ต่อสู้ การเลี้ยงเดี่ยวเข้ายิงประตู การเลี้ยงเมื่อรับลูกได้และไม่มีผู้ป้องกัน และการเลี้ยงลูกเพื่อรอโอกาสส่งไปให้พวกเดียวกัน การเลี้ยงลูกบอลในการเล่นกีฬาแฮนด์บอล มีการเลี้ยงลูกได้ 2 วิธีคือ

1.การเลี้ยงลูกต่ำใช้ในโอกาสที่ต้องการเปลี่ยนทิศทางโดยเร็ว หรือหลบหลีกคู่ต่อสู้ในกรณีที่ผู้ป้องกันเข้ามาป้องกันอย่างใกล้ชิด

2.การเลี้ยงลูกสูงใช้ในโอกาสที่ต้องการนำลูกบอลไปอย่างเร็ว ซึ่งไม่มีฝ่ายตรงข้ามเข้าขวางหน้าหรือเข้าประชิดตัว ไม่มีสาเหตุที่ต้องทำให้เปลี่ยนทิศทางหรือหลบหลีก

พันธ์ศักดิ์ วอนวงษ์ และ SKY SPORTS TEAM (2550 : 133) ได้กล่าวถึง การเลี้ยงลูกบอลไว้ว่า ในขณะที่ยืนหรือเคลื่อนที่พยายามบังคับลูกบอลให้กระทบพื้น หรือกลิ้งไปบนพื้นด้วยอวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกาย ผู้เล่นจะก้าวกี่ก้าวก็ได้ในระหว่างที่กำลัง เลี้ยงลูกบอลอยู่

เสรี สุวรรณภักดี และณรงค์ อารมณ์รัตน์ (2551 : 26 - 27) ได้กล่าวว่าการเลี้ยงลูกแฮนด์บอล คือ การใช้ปลายนิ้วบังคับลูกหรือกดลูกลงสู่พื้นให้ลูกกระดอนขึ้นมาในขณะที่เคลื่อนที่ไปข้างหน้า ข้างหลัง ด้านข้าง โดยกางนิ้วทุกนิ้วออก หน้าเงยชำเลืองมองดูลูกแฮนด์บอลด้วยหางตา การเลี้ยงลูกแฮนด์บอลนั้นก็มีความสำคัญและการเลี้ยงก็ยากกว่า บาสเกตบอลเพราะลูกเล็กกว่า

การเลี้ยงลูกแฮนด์บอลมี 2 วิธีคือ

1. การเลี้ยงลูกต่ำ
2. การเลี้ยงลูกสูง

**การยิงประตู**

จรินทร์ ธานีรัตน์ และละเมียด กรยุทธพิพัฒน์ (2543 : 10 - 11) ได้กล่าวถึง การยิงประตูไว้ว่า การยิงประตูถือเป็นหัวใจในการเล่นเพราะทีมใดที่ยิงประตูได้แม่นยำกว่า แม้ว่าทักษะอื่นจะอ่อนไปบ้าง ก็ยังมีหนทางที่จะประสบชัยชนะได้ การขว้างลูกบอลจากมือเดียวเหนือไหล่เข้าประตูด้วยความมั่นใจ ด้วยความหวังและมีความแม่นยำสูงเพียงใด ย่อมหมายถึงความหวังแห่งชัยชนะผู้เล่นทุกคนจะต้องฝึกฝนวิธียิงประตูแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำตามลำดับ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ความง่ายไปหายากดังนี้คือการยืนขว้างอยู่กับที่ การวิ่งขว้าง ในการเล่นแฮนด์บอลนั้น อนุญาตให้ผู้เล่นก้าวไปได้ 3 ก้าวในขณะที่ทำการครอบครองลูกบอล ในการยิงประตูแบบวิ่งขว้าง เราจึงใช้การก้าววิ่งไป 3 ก้าวแล้วจึงขว้างลูกบอลเข้าประตู เพราะการก้าว 3 ก้าวจะทำให้ผู้ขว้างเข้าไปใกล้จุดหมายยิ่งขึ้นการกระโดดขว้าง เป็นท่าหรือลักษณะที่ผู้เล่นส่วนมากใช้อยู่เสมอ ในขณะที่ผู้ขว้างมีคู่ต่อสู้เข้าทำการป้องกันชิดตัวและอยู่ใกล้เส้นเขตประตู การวิ่งกระโดดขว้างและการล้มตัวขว้าง

พันธ์ศักดิ์ วอนวงษ์ และ SKY SPORTS TEAM (2550 : 138) ได้กล่าวถึงการยิงประตูว่า การเข้าทำประตูฝ่ายตรงข้าม มีวิธีการและทักษะแตกต่างกัน ทั้งนี้การเลือกนำไปใช้ต้องขึ้นอยู่กับสถานการณ์และการตัดสินใจของผู้เล่น จึงแยกออกได้ดังนี้

1. การยืนยิงประตูผู้ยิงไม่ต้องกระโดดลอยตัวไปข้างหน้า ใช้การยืนบนพื้นแล้วขว้างลูกให้เป็นเส้นตรงเข้าประตู การยืนยิงประตูในบางครั้งอาจโยกตัวหลอกล่อก่อนยิงประตูได้

2. การกระโดดยิงประตู โดยทั่วไปแล้วใช้การก้าว 3 ก้าว และกระโดดยิงประตูผู้ปฏิบัติจะเคลื่อนที่เป็นเส้นตรง 3 ก้าว หากไม่มีฝ่ายตรงข้ามมาป้องกันในช่วงที่รับลูกที่ส่งมาอย่างรวดเร็วก็สามารถที่จะกระโดดยิงประตูได้ การเคลื่อนที่ 3 ก้าว ส่วนใหญ่จะเป็นไปในรูปของการเคลื่อนที่แบบซิกแซก เพื่อหลบหลีกฝ่ายป้องกันที่คอยตั้งรับอยู่

เสรี สุวรรณภักดี และณรงค์ อารมณ์รัตน์ (2551 : 27 - 29) ได้กล่าวถึงการยิงประตูไว้ว่า เป็นหัวใจสำคัญของการเล่นกีฬาแฮนด์บอลโดยเฉพาะฝ่ายรุก การยิงประตูแต่ละครั้งต้องปฏิบัติอย่างรอบคอบและได้ผลที่แน่นอน เพราะถ้าหากยิงประตูพลาดไม่ได้ผลแล้ว ฝ่ายรุกจะเสียโอกาสและกลับเป็นฝ่ายเสียเปรียบเป็นฝ่ายรับได้ในทันที ทีมใดที่มีลักษณะในการยิงประตูได้แม่นยำหนักหน่วงรุนแรง และสามารถยิงประตูได้ทุกจังหวะมักจะประสบความสำเร็จ

การยิงลูกแฮนด์บอลไปยังประตูมีหลายวิธี ดังนี้

1. การยืนยิงประตูแฮนด์บอลอยู่กับที่
2. การวิ่งกระโดดยิงประตูแฮนด์บอล
3. การยิงประตูแฮนด์บอลด้านข้าง
4. การพุ่งตัวยิงประตูแฮนด์บอล
5. การล้มตัวยิงประตูแฮนด์บอล

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**แบบทดสอบทักษะกีฬา**

การวัดทักษะทางกีฬา เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนทางพลศึกษาเพราะทักษะกีฬานั้นต้องอาศัยการประสานงานของอวัยวะในร่างกาย และใช้การเคลื่อนไหวเป็นสื่อ กีฬาแต่ละประเภท

ย่อมมีทักษะที่แตกต่างกัน ดังนั้นแบบทดสอบทักษะกีฬาแต่ละประเภทจะต้องทำอย่างระมัดระวัง มีการวางแผนล่วงหน้า เพื่อที่จะได้บรรลุตามวัตถุประสงค์

ครอนบาช (Cronbarch. 1970 : 26) กล่าวว่าแบบทดสอบหมายถึงวิธีการที่มีระบบสำหรับเปรียบเทียบพฤติกรรมของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

จอห์นสัน และเนลสัน (Johnson and Nelson. 1974 : 43) ได้กล่าวว่าครูผู้สอนนั้นจะต้องมีพื้นความรู้ในเรื่องการวัดผลและประเมินผลซึ่งจะต้องมีความสามารถ ดังต่อไปนี้

1. เลือกเครื่องมือที่มีความเชื่อมั่นและมีความเที่ยงตรงรวมทั้งความเข้าใจในเทคนิคการวัดผลและแหล่งที่มาของความรู้จะช่วยในการดำเนินงาน
2. เลือกวิธีการเก็บข้อมูลให้มีความเที่ยงตรงมีความเชื่อมั่นและประหยัดเวลา
3. การเลือกวิธีวัดผลและการประเมินผลแบบทดสอบ
4. สามารถแปลผลแบบทดสอบให้ผู้เรียนผู้ปกครองและผู้บริหารทราบได้
5. สามารถสร้างแบบทดสอบอย่างมีความหมายและมีจุดมุ่งหมาย
6. มีความรู้ทางสถิติสามารถแปลผลที่ได้จากการทดสอบได้อย่างถูกต้อง
7. สามารถสร้างแบบทดสอบขึ้นเองโดยไม่เน้นทางด้านปฏิบัติแต่เพียงอย่างเดียวแต่อาจสร้างแบบทดสอบที่วัดความรู้ก็ได้

**ประเภทของแบบทดสอบทักษะกีฬา**

แบบทดสอบทักษะกีฬาที่ใช้อยู่นั้นมีอยู่หลายชนิดซึ่งจะต้องพิจารณาถึงลักษณะของกีฬานั้น ๆ ว่าควรจะใช้แบบทดสอบทักษะชนิดใดจึงจะเหมาะสม

วิริยา บุญชัย (2549 : 8 - 9) กล่าวว่า แบบทดสอบในการวัดผลการศึกษาหรือพลศึกษานั้นสามารถแยกออกได้ 2 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1. แบบทดสอบที่ครูสร้างขึ้นเองเป็นแบบทดสอบที่พบอยู่โดยทั่ว ๆ ไปซึ่งครูจะสร้างขึ้นเพื่อใช้กับนักเรียนของตนเอง แบบทดสอบจะมีลักษณะดังนี้

1.1 เหมาะสมกับหน่วยการสอนที่ครูกำหนดเนื้อหาและความยากง่ายไว้

1.2 การสร้างแบบทดสอบนั้นวิธีการสร้างเครื่องมือ และการให้คะแนนขึ้นอยู่กับการกำหนดของครูเอง โดยอาศัยความเที่ยงตรงจากหลักสูตรเป็นเกณฑ์

1. 3 แบบทดสอบอาจจะไม่เป็นไปตามคะแนนมาตรฐานของส่วนการศึกษานั้น ๆ แต่เป็นคะแนนที่ครูรวบรวมไว้ตลอดทั้งปี และสร้างคะแนนมาตรฐานขึ้นใช้เอง

1.4 เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นได้เร็ว ดังนั้นวิธีการอาจจะไม่ดีเท่ากับแบบทดสอบมาตรฐาน

1.5 ไม่เหมาะกับการนำไปใช้สำหรับครูคนอื่น ๆ เหมาะสำหรับใช้ในส่วนการศึกษาหรือท้องถิ่นนั้น ๆ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏราไพพรรณี

2. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) หมายถึง แบบทดสอบที่มีวิธีการและเครื่องมือและการให้คะแนนคงที่ ทำให้ใช้ข้อสอบนี้ทดสอบในต่างสถานที่ และต่างเวลาได้ การสร้างแบบทดสอบมาตรฐานนั้น มิใช่ของง่ายต้องออกข้อสอบหลาย ๆ ข้อ และทำการทดสอบกับคนเป็นจำนวนมาก นำข้อทดสอบกลับมาวิเคราะห์เลือกเฉพาะข้อสอบที่มีคุณภาพดีไว้ แบบทดสอบมาตรฐานนี้นอกจากจะมีวิธีการ เครื่องมือ และการให้คะแนนคงที่แล้วยังต้องมีความเที่ยงตรง (Validity) ความเชื่อมั่น (Reliability) และมีเกณฑ์ปกติ (Norm)

จากประเภทของแบบทดสอบทักษะกีฬาดังกล่าว แบบทดสอบทักษะกีฬาที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวัดและประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมัธยมท่าแคลง เป็นแบบทดสอบทักษะกีฬาแฮนด์บอล ของอธิพร ภักดีศิริวงษ์ (2546 : 86 - 87) ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบทักษะการส่งและรับลูกแฮนด์บอลกระทบฝาผนังขณะเคลื่อนที่ (Passing and Recovering the Ball While Moving Skill Test)

2. แบบทดสอบทักษะการขว้างลูกแฮนด์บอลแบบมือเดียวเหนือไหล่ (Handball Throwing Skill Test)

3. แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกแฮนด์บอล (Control Dribbling Skill Test)

4. แบบทดสอบทักษะการยิงประตู (Shooting Skill Test)

สรุปได้ว่าแบบทดสอบทักษะกีฬาแฮนด์บอลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นทั้ง 4 รายการ เป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรง (Validity) ความเชื่อถือได้ (Reliability) ความเป็นปรนัย (Objectivity) และมีเกณฑ์ (Criterion) สามารถนำไปใช้ในการวัดและประเมินผลทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนมัธยมท่าแคลงได้

**ประโยชน์ของแบบทดสอบทักษะกีฬา**

เมเยอร์ และบลีช (Meyers and Blesh. 1962 : 181 - 182) ได้กล่าวว่า การทดสอบทักษะจะให้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังนี้คือ

1. เป็นเครื่องมือพิจารณาถึงความบกพร่องของทักษะกีฬานั้น ๆ

2. เป็นเครื่องมือเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนและการนำไปใช้ในการเล่นหรือการแข่งขัน

3. เป็นสิ่งช่วยปรับปรุงการเรียนการสอนทางทักษะกีฬา

4. เป็นแนวทางในการให้คะแนนและวิธีการประเมินผลของครู

5. เป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการฝึกซ้อมมากขึ้น

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

วินิต กองบุญเทียน (2536 : 3 - 4) ได้กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการวัด การทดสอบ และการประเมินผลจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังนี้คือ

1. สามารถนำไปจัดหรือแบ่งกลุ่มนักเรียน หรือเท่ากันอยู่กลุ่มเดียวกัน ทำให้สะดวกต่อการจัดให้ผู้เรียนมีทักษะ หรือสมรรถภาพของร่างกายคล้ายหรือเท่ากันอยู่กลุ่มเดียวกัน ทำให้สะดวกต่อการจัดกิจกรรมหรือจัดเนื้อหาวิชาในการเรียนการสอน

2. ทำให้ผู้สอนทราบถึงพัฒนาการทางด้านทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนหรือผู้ฝึกจากขบวนการเรียนการสอนมากน้อยเพียงใด

3. เป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนหรือผู้ฝึกมีความตั้งใจในการเรียนหรือการฝึก

4. เพื่อทราบจุดอ่อน หรือข้อดีของผู้เรียนผู้ฝึกซึ่งจะนำไปปรับปรุง หรือแก้ไขเพื่อให้ผู้เรียนผู้ฝึกมีพัฒนาการขึ้น

5. สามารถใช้เกรด คะแนนรางวัลแก่ผู้เรียน หรือผู้ฝึกกิจกรรมทางพลศึกษาได้ถูกต้อง

6. การทดสอบจะช่วยในการเรียนรู้ในทางพลศึกษา

7. การทดสอบและการประเมินผลสามารถเลือกนักกีฬาหรือทีมกีฬาได้อย่างมีคุณภาพ

8. สามารถประเมินผลประสิทธิภาพของครูว่าดีเลวอย่างไร จะปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

9. สามารถนำมาเป็นข้อมูลในการสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบได้

10. ทำให้ทราบถึงผู้เรียนหรือผู้ฝึกที่มีพรสวรรค์ซึ่งจะได้ให้การสนับสนุนต่อไป

จากประโยชน์ของแบบทดสอบทักษะกีฬาดังที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่าแบบทดสอบทักษะกีฬามีประโยชน์ คือทำให้ทราบถึงความก้าวหน้าของนักเรียนแต่ละคน ใช้เพื่อแบ่งกลุ่มนักเรียนและคัดเลือกนักกีฬา เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ใช้สำหรับการให้คะแนนหรือเกรด และทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพในการสอนของครู

**ความพึงพอใจ**

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์นั้นนักเรียนจะต้องมีความพึงพอใจกับรูปแบบหรือวิธีในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและลักษณะของความพึงพอใจในการเรียนมีหลายรูปแบบ เช่นพึงพอใจในตัวผู้สอน พึงพอใจสื่อหรือนวัตกรรม พึงพอใจเทคนิควิธีการสอน เป็นต้น และได้มีผู้ให้ความหมายเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนรู้ไว้มากมายดังนี้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ความหมายของความพึงพอใจ**

กู๊ด (Good. 1973 : 161) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึงสภาพหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจและเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 793) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายคำว่า พึงพอใจว่า เหมาะ พอใจ ชอบใจ

อารี พันธ์มณี (2546 : 43) ได้ให้ความหมายของคำว่าความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ดีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่สามารถส่งผลให้การทำกิจกรรมหรืองานนั้น ๆ ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการได้

ประสาท อิศรปรีดา (2547 : 300) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง พลังที่เกิดจากพลังทางจิต ซึ่งเป็นภาวะภายในที่กระตุ้นพฤติกรรมเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่ต้องการ

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2549 : 189) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นสภาพความรู้สึกที่มีความสุข สดชื่น เป็นภาวะทางอารมณ์เชิงบวกที่บุคคลแสดงออกเมื่อได้รับผลสำเร็จ ทั้งปริมาณและคุณภาพ ตามจุดมุ่งหมาย ตามความต้องการ ความพึงพอใจจึงเป็นผลของความต้องการที่ได้รับการตอบสนอง โดยมีการจูงใจ (Motivation) หรือสิ่งจูงใจ (Motivators) เป็นตัวเหตุ

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2549 : 38) ได้กล่าวถึงความหมายความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของบุคคลแต่ละคนที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นความรู้สึกที่อาจดำรงอยู่ได้นานพอสมควรและอาจมากหรือน้อยก็ได้

เชลซี (Shelly. 1975 : 126 ; อ้างถึงใน สมควร เจริญชะนะ. 2551 : 8) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นและจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือเป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ ความสุขทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและความรู้สึกนี้ จะส่งผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกทางบวก

จากการศึกษาความหมายความพึงพอใจที่มีผู้ให้ความหมายไว้พอสรุปได้ว่าความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกพอใจ หรือทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์

**แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ**

จากความหมายของความพึงพอใจซึ่งมีความเห็นว่าเมื่อมนุษย์ได้รับตามที่ต้องการย่อมจะเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นจะขอกล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีความพึงพอใจดังต่อไปนี้

สก๊อต (Scott. 1970 : 124 ; อ้างถึงใน ศุภศิริ โสมาเกตุ. 2544 : 49) ได้เสนอแนวคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการทำงานที่จะให้ผลเชิงปฏิบัติมีลักษณะ ดังนี้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยรามคำแหง

1. งานควรมีความสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัวงานนั้นจะมีความหมายสำหรับผู้ทำ

2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มีประสิทธิภาพ

3. เพื่อให้ได้ผลในการสร้างแรงจูงใจภายในเป้าหมายของงานจะต้องมีลักษณะดังนี้

3.1 คนทำงานควรมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย

3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง

3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

เมื่อนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเรียนตามความสนใจและมีโอกาสร่วมกันตั้งจุดประสงค์หรือความมุ่งหมายในการทำกิจกรรมได้เลือกวิธีแสวงหาความรู้ด้วยวิธีที่ผู้เรียนถนัดและสามารถค้นหาคำตอบได้

มาสโลว์ (Maslow. 1970 : 69 - 80 ; อ้างถึงใน นงเยาว์ ศรีประดู่. 2546 : 53) นับว่าเป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางซึ่งตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า “มนุษย์เรามีความต้องการอยู่เสมอไม่มีที่สิ้นสุดเมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่งความต้องการสิ่งอื่นๆก็จะเกิดขึ้นมาอีกความต้องการของคนเราอาจจะซ้ำซ้อนกันความต้องการอย่างหนึ่งอาจยังไม่ทันหมดไปความต้องการอีกอย่างหนึ่งอาจเกิดขึ้นได้” ความต้องการของมนุษย์มีลำดับขั้นดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เน้นสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิต ได้แก่ อาหาร อากาศ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ความต้องการพักผ่อน ความต้องการทางเพศ

2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) ความมั่นคงในชีวิตทั้งที่เป็นปัจจุบันและในอนาคตความเจริญก้าวหน้าอบอุ่นใจ

3. ความต้องการทางด้านสังคม (Social Needs) เป็นสิ่งจูงใจที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมต้องการให้สังคมยอมรับตนเองเข้าเป็นสมาชิกต้องการความเป็นมิตรความรักจากเพื่อนร่วมงาน

4. ความต้องการมีฐานะ (Esteem Needs) มีความอยากเด่นในสังคมมีชื่อเสียงอยากให้บุคคลยกย่องสรรเสริญตนเองอยากมีความเป็นอิสรเสรี

5. ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต (Self - actualization Needs) เป็นความต้องการในระดับสูงอยากให้ตนเองประสบความสำเร็จทุกอย่างในชีวิต

เฮอร์ซเบอร์ก (Herzberg. 1959 : 113 - 115 ; อ้างถึงใน นงเยาว์ ศรีประดู่. 2546 : 52) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุทำให้เกิดความพึงพอใจเรียกว่า The Motivation Hygiene Theory ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factor) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงาน ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factor) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงานและมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคต สถานะของอาชีพสภาพการทำงาน เป็นต้น

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา จึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้ การทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้หรือการปฏิบัติงานมีแนวคิดพื้นฐานที่ต่างกัน 2 ลักษณะคือ

1. ความพึงพอใจนำไปสู่การปฏิบัติงาน การตอบสนองความต้องการของผู้ปฏิบัติงานจนเกิดความพึงพอใจ จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่สูงกว่าผู้ไม่ได้รับการตอบสนอง (สมยศ นาวีการ. 2525 :155 ; อ้างถึงใน นงเยาว์ ศรีประดู่. 2546 : 54)

2. ผลการปฏิบัติงานนำไปสู่ความพึงพอใจความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจและผลการปฏิบัติงาน จะถูกเชื่อมโยงด้วยปัจจัยอื่น ๆ ผลการปฏิบัติงานที่ดีจะนำไปสู่ผลตอบแทนที่เหมาะสม ซึ่งในที่สุดจะนำไปสู่การตอบสนองความพึงพอใจผลการปฏิบัติงาน ย่อมได้รับการตอบสนองในรูปของรางวัล ซึ่งแบ่งออกเป็นผลตอบแทนภายใน (Intrinsic Rewards) และผลตอบแทนภายนอก (Extrinsic Rewards) (สมยศ นาวีการ. 2525 : 119 ; อ้างถึงใน นงเยาว์ ศรีประดู่. 2546 : 54)

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว เมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งทางด้านวิธีการสื่ออุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองความพึงพอใจ ให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนจนบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน โดยมีผลตอบแทนภายในหรือรางวัลภายในเป็นผลด้านความรู้สึกให้ผู้เรียนที่เกิดแก่ตัวผู้เรียนเอง เช่น ความรู้สึกต่อความสำเร็จที่เกิดขึ้น เมื่อชนะความยุ่งยากต่าง ๆ และดำเนินงานภายใต้ความยุ่งยาก หรือการได้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่น่าพึงพอใจ

สรุปได้ว่าความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียนมีความสัมพันธ์กันในทางบวก คือ เมื่อผู้เรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน จะเกิดผลดีต่อการเรียนซึ่งทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ และสิ่งที่ครูควรคำนึงถึงในการจัดการเรียนการสอนหรือการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

**การวัดความพึงพอใจ**

การวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนจะเกิดผลได้หรือไม่นั้น จะต้องพิจารณาถึงหลาย ๆ ด้าน ซึ่งประกอบด้วย ระดับความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนในมิติต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงแบบวัดความพึงพอใจ ไว้ดังนี้

แบบวัดเจตคติของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งเป็นมาตราวัด 5 ขั้น โดยการกำหนดค่าระดับ เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หรือในลักษณะอื่น ๆ ที่มี 5 ระดับ โดยแต่ละขั้นตอนเป็นการบอกน้ำหนักการประเมินของข้อความต่าง ๆ ที่ได้กำหนดให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นออกมา ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้ (กรมวิชาการ. 2545 : 61)

1. รวบรวมข้อความที่ต้องการให้แสดงความคิดเห็น
2. กำหนดประเด็น และสร้างคำถาม โดยการใช้ภาษาที่ชัดเจนไม่กำกวม
3. ตรวจสอบข้อความในคำถาม ให้สอดคล้องกับแนวทางการตอบ เช่น เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย หรือชอบ เป็นต้น
4. นำแบบวัดที่สร้างไปทดลองขั้นต้น เพื่อดูความชัดเจนของข้อความ
5. กำหนดค่าของน้ำหนักคะแนนตัวเลือกในแต่ละข้อ เช่น 5 - 1 หรือ 4 - 0 เป็นต้น

การวัดความพึงพอใจ โดยการกำหนดค่าระดับแต่ละขั้นเป็นการบอกน้ำหนักการประเมินข้อความต่าง ๆ ที่กำหนดให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นออกมา

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2549 : 181) ได้กล่าวว่า ในการวัดความพึงพอใจเราสามารถวัดได้โดยใช้เครื่องมือที่เรียกว่า แบบวัด คำว่าแบบวัดนี้เป็นคำกลางใช้แทนความหมายของเครื่องมือรวบรวมข้อมูลทั่วไป ทั้งแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินค่า แบบทดสอบวัดความรู้ วัดความถนัดและวัดพฤติกรรม ดังนั้นในการวัดความพึงพอใจเราจึงสามารถสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้ตอบได้โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎีสนับสนุน แบบวัดความพึงพอใจจึงจะมีคุณภาพสามารถวัดได้ตรงกับความตรงการของผู้วิจัย การวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่นการบริหาร การควบคุมงานเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้
3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

สมนึก ภัททยิธนี (2549 : 41) มาตราส่วนประมาณค่าเป็นเครื่องมือที่ครูใชประเมินนักเรียน และนักเรียนใช้ในการประเมินหรือพิจารณาตนเองหรือสิ่งอื่น ๆ ใช้ทั้งในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมทักษะต่าง ๆ และพฤติกรรมด้านจิตพิสัย เชน เจตคติ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ความสนใจ มุ่งใหผู้ตอบประเมินข้อความที่ถามออกมาเป็นระดับเพียงคำตอบเดียวจากมาตราส่วนประมาณค่าที่มีระดับความเข้มตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป

จะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจนั้นเป็นการวัดที่ต้องการจะรู้สภาพความรู้สึกหรือทัศนคติของผู้ที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือที่จะใช้วัดมีหลายลักษณะแต่ที่นิยมได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม การเลือกใช้แบบใดควรพิจารณาที่วัตถุประสงค์การวัดเป็นหลัก แล้วดูว่าแบบใดจะได้ผลตรงตามที่ต้องการหรือตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ เพื่อส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพเชื่อถือได้

**วิธีเขียนข้อความความพึงพอใจ**

สมนึก ภัททยิธนี (2549 : 37) ได้กล่าวถึงแบบสอบถามว่า แบบสอบถามเปนเครื่องมือชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กันมาก โดยเฉพาะการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการที่สะดวกที่สุดและสามารถใช้วัดได้อยางกว้างขวาง ทั้งข้อมูลหรือข้อเท็จจริงในอดีต ปัจจุบัน และการคาดคะเนเหตุการณในอนาคต แบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุด ๆ เพื่อวัดสิ่งที่ต้องการวัด โดยมีคำถามเป็นตัวกระตุ้นแรงเราให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาถือว่าเป็นเครื่องมือที่นิยมใช้วัดทางด้านจิตพิสัย (Affective Domain)

โครงสร้างของแบบสอบถาม

แบบสอบถามหลายชนิด แต่ไม่ว่าจะเป็นแบบสอบถามชนิดใดจะมีโครงสร้างหรือสวนประกอบที่สำคัญ 3 ส่วน

1. คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม ส่วนแรกของการสอบถามจะเป็นคำชี้แจง โดยระบุจุดมุ่งหมายและความสำคัญที่ให้ตอบแบบสอบถาม คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถามและวิธีตอบพร้อมยกตัวอย่างประกอบ และตอนสุดท้ายของคำชี้แจงควรกล่าวว่า ขอบคุณล่วงหน้าพร้อมระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถามทุกครั้ง

2. สถานภาพทั่วไป ในส่วนนี้จะเป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบ เช่น อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา

3. ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งอาจแยกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ แล้วสร้างข้อ คำถามวัดพฤติกรรมย่อยนั้น ๆ ในส่วนนี้อาจจะเป็นแบบสอบถามชนิดรูปแบบเดียวหรือหลายรูปแบบก็ได้

ลิขสิทธิ์เอกสารมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ราชภัฏพระนคร

หลักในการสร้างแบบสอบถามมีดังนี้

1. ระบุจุดมุ่งหมายของแบบสอบถาม ผู้สร้างแบบสอบถามต้องระบุจุดมุ่งหมาย ของแบบสอบถามให้ชัดเจนว่าจะนำแบบสอบถามไปใช้ในเรื่องใด เช่น เป็นเครื่องมือรวบรวมข้อมูลของการวิจัย หรือใช้เป็นเครื่องมือประเมิน

2. กำหนดประเด็นหลัก หรือพฤติกรรมหลักที่จะวัดให้ครบถ้วนครอบคลุมว่าจะมีประเด็นอะไรบ้าง ซึ่งสิ่งที่จะช่วยให้ผู้สร้างสามารถกำหนดประเด็นหลักได้ถูกต้อง ครบถ้วน ครอบคลุมนั้น ผู้สร้างจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ในสาระ หรือทฤษฎี หรือโครงสร้างที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการวัด แล้วจำแนกออกเป็นประเด็นย่อย ๆ

3. กำหนดชนิด หรือรูปแบบของแบบสอบถาม โดยเลือกให้เหมาะกับเรื่องที่จะวัด และลักษณะของกลุ่มผู้ตอบ

4. กำหนดข้อคำถาม โดยอาจจะกำหนดในเบื้องต้นว่าการสอบถามมีความยาว มากน้อยเพียงใด และคลุมประเด็นหลัก ประเด็นย่อยอย่างไรบ้าง โดยกำหนดสัดส่วน น้ำหนักของแต่ละประเด็น ซึ่งขึ้นอยู่กับแบบสอบถามว่ามีจุดเน้นในเรื่องอะไร มากน้อยเพียงใด แบบสอบถามควรมีจำนวนพอเหมาะไม่มากหรือน้อยจุดเกินไป

5. สร้างข้อคำถามตามจุดมุ่งหมาย ชนิดหรือรูปแบบจำนวนข้อในประเด็นต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ตามโครงสร้างของแบบสอบถาม

6. ตรวจทาน แก้ไข ปรับปรุง แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ ตอนแรกตรวจทาน โดยผู้สร้างแบบสอบถามเอง เป็นการพิจารณาแก้ไขปรับปรุงคำถามตลอดจนเรียงลำดับข้อความจนเป็นที่พอใจ ตอนที่สอง ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ชำนาญการ

7. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ ควรนำไปทดลองกับกลุ่มที่มีลักษณะเหมือน หรือใกล้เคียงกับกลุ่มที่จะไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริงเพียงจำนวนหนึ่ง

8. วิเคราะห์แบบสอบถาม โดยนำผลจากการทดสอบมาวิเคราะห์เพื่อหาคุณภาพ และปรับปรุงแบบสอบถามในส่วนที่ยังบกพรอง ซึ่งในขั้นนี้หากแบบสอบถามยังไม่มีคุณภาพเมื่อปรับปรุงแล้วควรนำมาทดลอง วิเคราะห และปรับปรุง จนกระทั่งได้แบบสอบถามที่มีคุณภาพจึงนำไปใช้จริง

ชวลิต ชูกำแพง (2551 : 25 - 26) ได้กล่าวถึง วิธีเขียนข้อความแบบการวัดความพึงพอใจ (Attitude Scale) ว่าจะประกอบด้วย ข้อคำถามโดยทำหน้าที่เป็นตัวเร้าให้บุคคลแสดงความคิดเห็นความรู้สึกออกมา การวัดความพึงพอใจจะได้ผลที่ถูกต้องและเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับคุณภาพของข้อความที่ใช้ถาม การเขียนข้อความเพื่อวัดความพึงพอใจจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องพิจารณาโดยยึดหลักต่อไปนี้

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

1. ใช้ข้อความที่กล่าวถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เป็นปัจจุบัน

2. หลีกเลี่ยงข้อความที่เป็นข้อเท็จจริงทำให้ไม่ทราบความรู้สึกหรือความคิดเห็นของบุคคล

3. ข้อความที่ใช้ต้องสามารถเดาความหมายได้คือสามารถบอกทิศทางหรือความคิดเห็นของบุคคลได้

4. ข้อความนั้นต้องมีความเป็นปรนัยคือมีความชัดเจนมีความหมายแน่นอนไม่ใช้ภาษาวกวนหรือคลุมเครือ

5. ข้อความหนึ่ง ๆ ควรถามแสดงความคิดเห็นเพียงอย่างเดียว เช่นไม่ควรให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็นโดยใช้ข้อความว่า "การสอนแบบบรรยายทำให้เสียเวลามาก" "ได้ผลการเรียนไม่ดี" ควรแยกข้อความนี้ออกเป็นหลาย ๆ ข้อความ เช่น

5.1 การสอนแบบบรรยายทำให้ผู้เรียนเบื่อหน่าย

5.2 การสอนแบบบรรยายทำให้ผู้เรียนขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

6. ข้อความที่ใช้ควรมีลักษณะกลาง ๆ เพื่อให้ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นได้ทั้งทางบวกและทางลบ ควรหลีกเลี่ยงการใช้คำบางคำ เช่น เสมอทั้งหมด ไม่เคยเลย เท่านั้น เพียงเล็กน้อย

7. หลีกเลี่ยงข้อความที่ไม่อาจแสดงความคิดเห็นได้หรือข้อความที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับประเด็นที่จะพิจารณา เช่น ข้อความที่กล่าวออกนอกเรื่องที่จะศึกษา

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งหากผู้เรียนได้รับการตองสนองตามความต้องการทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจก็จะส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

**งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

**งานวิจัยต่างประเทศ**

มีคส์ (Meeks. 1972 : 4995 - A) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบวิธีสอนแบบใช้ชุดการสอนกับวิธีสอนแบบธรรมดา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้ชุดการสอนสำหรับสอนนักศึกษา ครู และวิธีการสอนแบบธรรมดา ผลการวิจัยพบว่าวิธีการสอนโดยใช้ชุดการสอนมีประสิทธิภาพมากกว่าสอนด้วยวิธีธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความคิดเห็นของทุกคนในกลุ่มทดลองที่ใช้ชุดการสอน ผลการวิเคราะห์นี้พบว่าทุกคนมีการพัฒนาการทางทัศนคติที่ดีต่อการสอนด้วยชุดการสอนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

โคลแมน (Coleman. 1987 : 15 - 24) สร้างแบบเรียนประกอบการสอนโดยใช้กิจกรรมแบบเน้นงานปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยแบบเรียนที่ใช้

กำหนดให้ผู้เรียนทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม ที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาที่สัมพันธ์เกี่ยวโยงเรื่องราวเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่ผู้เรียนจะต้องประสบเมื่อจบการศึกษา ผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนที่ใช้กิจกรรมเน้นงานปฏิบัติ และให้ความร่วมมือในการเรียนเป็นอย่างดี

โอแวน (Owen. 2002 : 563 - A) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ เพื่อศึกษาว่านักศึกษาครูจำนวน 2 คนสามารถเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างสิ่งที่พวกเขาได้รับการสอนในรายวิชาอุดมศึกษากับสิ่งที่เขาได้สังเกตจากการปฏิบัติจริงในห้องเรียนระดับประถมศึกษาโดยใช้การปฏิรูปที่อาศัย แนวความคิดเชิงพัฒนาการมาประยุกต์ใช้กับการสอนแบบโครงงานการเก็บข้อมูลใช้การสัมภาษณ์ การสังเกต และการศึกษาเอกสาร ผลการศึกษาพบว่านักศึกษาผู้มีความคิดเชิงบวกต่อการวิจัยและทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาเพิ่มมากขึ้น แต่ปัญหาที่พบได้แก่ เวลาการเขียนแผนการสอนการขาดต้นแบบให้ศึกษาและการฝึกสอนเป็นทีม 3 คน อย่างไรก็ตามการกำหนดกรอบการปฏิบัติงานในการนำทฤษฎีมาใช้มีส่วนช่วยให้นักศึกษาสามารถใช้ทฤษฎีได้อย่างเหมาะสม

เฟอร์โรท (Ferrone. 2003 : 1188 - A) ได้ออกแบบการวิจัยประเมินเพื่อปรับปรุงสำหรับนักศึกษาวิชาวิศวกรรมศาสตร์ชั้นปีที่ 1 เพื่อประเมินประสิทธิผลของทักษะปฏิบัติในสภาพแวดล้อมหลังปฏิบัติการที่กำหนดไว้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสานทั้งวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อประเมินทักษะปฏิบัติของนักศึกษาและความสอดคล้องระหว่างผู้ตอบ โดยอาศัยการรับรู้ของแต่ละคน และคณะครูเกี่ยวกับประสิทธิผลของทีมในด้านคณะกรรมการรับรองวิศวกรรมและเทคโนโลยี 3 ด้านคือ ทักษะการสื่อสารทักษะการออกแบบและการทำงานเป็นทีม ผลการศึกษาพบว่าอาจารย์รับรู้ว่านักศึกษามีทักษะการเรียนรู้น้อยกว่าที่นักศึกษารับรู้มีความต้องการที่จะ 1) ปรับปรุงทักษะการปฏิบัติที่ไม่เป็นเทคนิค เช่น การทำงานเป็นทีมระหว่างนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ชั้นปีที่ 1 2) บูรณาการผลการสะท้อนกลับเข้าไว้ในกระบวนการเรียน 3) ทำให้กระบวนการประเมินเข้มแข็งด้วยการใช้แผนติดตามที่เป้าหมายโดยเฉพาะที่ความบกพร่องของทักษะปฏิบัติ และ 4) บูรณาการเครื่องมือประเมินและการปฏิบัติเข้ากับการพัฒนาหลักสูตรที่กำลังดำเนินอยู่

**งานวิจัยในประเทศ**

อธิพร ภักดีศิริวงษ์ (2546 : 70 - 91) ได้วิจัยเรื่องการสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาแฮนด์บอลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดอนเมืองจาตุรจินดา สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยมีความมุ่งหมายเพื่อสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาแฮนด์บอลสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดอนเมืองจาตุรจินดา สังกัดกรมสามัญศึกษา กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบทดสอบทักษะกีฬาแฮนด์บอล

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ที่สร้างขึ้นอยู่ในเกณฑ์ระดับดีทุกรายการ ความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบทดสอบทักษะกีฬาแฮนด์บอลเกือบทุกรายการอยู่ในเกณฑ์ระดับดี และดีมาก

วรีวรรณ โขนงนุช (2551 : 73 - 117) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การเขียน ลายสังคโลก โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเมืองเชลียง อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย โดยมีความมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อชุดกิจกรรมเรื่องการเขียนลายสังคโลก ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมเรื่อง การเขียนลายสังคโลก โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวม มีประสิทธิภาพ 82.38/87.50 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ศักดา พิมพ์แก้ว (2552 : 35 - 78) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างชุดกิจกรรมกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษาเรื่อง ครอบครัวและเพศศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรมกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง ครอบครัวและเพศศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง ครอบครัวและเพศศึกษา มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.98 มีประสิทธิภาพเฉลี่ย 83.70/81.81 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วัลลพ เกิดผล (2553 : 63 - 88) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมฝึกทักษะกีฬาฟุตบอล สำหรับนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบทักษะกีฬาฟุตบอลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยชุดกิจกรรมฝึกทักษะกีฬาฟุตบอล ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมฝึกทักษะกีฬาฟุตบอลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ระหว่างร้อยละ 80.25 - 85.15 และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ระหว่างร้อยละ 81.25 - 87.50 นักเรียนใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะกีฬาฟุตบอลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในทักษะฟุตบอลสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สุภาพ ไปรเวทย์ (2554 : 52 - 62) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ สาระนาฏศิลป์ เรื่อง เซิ้งภูมิบ้านพี่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ สาระนาฏศิลป์ เรื่อง เซิ้งภูมิบ้านพี่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์สาระนาฏศิลป์ เรื่อง

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เซิ้งภูมิบ้านพี่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาทักษะการรำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ สาระนาฏศิลป์ เรื่อง เซิ้งภูมิบ้านพี่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.013/82.30 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเท่ากับ 0.6701 แสดงว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 67.01 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการรำผ่านเกณฑ์ทุกคน

อนงค์ ทิวะสิงห์ (2554 : 94 -106) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวของเดวีส์ ที่มีต่อการเรียนทักษะปฏิบัติของนักเรียน เรื่อง การปลูกไม้ดอกไม้ประดับในภาชนะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวของเดวีส์ เรื่อง การปลูกไม้ดอกไม้ประดับในภาชนะ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวของเดวีส์ ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวของเดวีส์ที่มีต่อการเรียนทักษะปฏิบัติของนักเรียนมีประสิทธิภาพ เท่ากับ 89.94/88.93 มีดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7753 นักเรียนมีทักษะการปฏิบัติงานโดยรวมอยู่ในระดับดี และมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวของเดวีส์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ณาตยา ตัดสายชล (2555 : 69 - 96) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับนิทานเสริมทักษะการอ่านที่มีต่อความสามารถในการอ่านสะกดคำและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมีความมุ่งหมายเพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนิทานเสริมทักษะการอ่านตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับนิทานเสริมทักษะการอ่านที่มีต่อความสามารถในการอ่านสะกดคำ โดยประเมินจากการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียนและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า นิทานเสริมทักษะการอ่าน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 80.90/83.33 ความสามารถในการอ่านสะกดคำก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านสะกดคำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับนิทานเสริมทักษะการอ่านที่มีต่อความสามารถในการอ่านสะกดคำ ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

จากผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมอีกอย่างหนึ่งที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น

ที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ และทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น ซึ่งชุดกิจกรรมประกอบด้วยเทคนิค รูปแบบการเรียนการสอนหลายรูปแบบ มีเนื้อหา และกิจกรรมหลากหลายที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียน สำหรับชุดกิจกรรมฝึกทักษะ นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเพราะแบบฝึกทักษะทำให้เข้าใจง่าย สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียน ทำให้เกิดความสนุกสนาน นักเรียนมีความกระตือรือร้น และเห็นความสำคัญของการฝึกทักษะปฏิบัติที่เป็นขั้นตอน ดังนั้นทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการฝึกทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ เพื่อที่จะช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุผลตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ต่อไป

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี