

การประเมินผลสัมฤทธิ์การจัดประสบการณ์เรียนรู้ เรื่อง การเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย Evaluation Learning Achievement of Learning Experience Topic in Netball Athletic for High School Students

ศักดิ์ศรี รักไทย* และกรณกร กนกภักษ์กุล

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน

ถนนพระรามที่ 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

Saksri Rakthai* and Korranop Kanoklapassakul

Faculty of Science and Technology, Pathumwan Institute of Technology,

Rama I Road, Wang Mai, Patumwan, Bangkok 10330

บทคัดย่อ

กีฬาเนตบอลจึงเป็นกีฬาที่ส่งเสริมความแข็งแรงทางด้านร่างกายและพัฒนาทักษะการคิดของสมอง ปัจจุบันเป็นกีฬาที่จำกัดอยู่ในการแข่งขันระดับประเทศและระดับนานาชาติ ยังไม่แพร่หลายไปในระดับนักเรียนและโรงเรียน การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบประสบการณ์เรียนรู้และศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 20 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เก็บรวบรวมข้อมูลจากการตรวจเอกสาร แบบประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน และแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน พบว่าประสบการณ์เรียนรู้ประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ คือ (1) เนื้อหาภาคปฏิบัติ (doing element) (2) วัตถุประสงค์ทางด้านทักษะพิสัย (psychomotor) (3) สถานการณ์เรียนรู้ (learning situation) (4) สื่อ (media) และ (5) การประเมินผล (evaluation) การประเมินผลประสบการณ์เรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอน พบว่าประสบการณ์การเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก ค่าคะแนนเฉลี่ยทุกองค์ประกอบเท่ากับ 2.81 จากคะแนนเต็ม 3 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 ในขณะที่การประเมินผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้แบบ one shot case พบว่านักเรียนร้อยละ 80 สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ 88.89

คำสำคัญ : ประสบการณ์เรียนรู้; กีฬาเนตบอล; นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

Abstract

Netball was promoting physical health and developing brain. Nowadays netball was limiting sport in nation and international division; it was not spread to students or schools. The objectives of

this study were (1) to design learning experience and (2) to study learning achievement of the learning experience topic in netball athletic for high school students. The samples consisted of 20 students in grade 12 from high school in Phetchaburi province Thailand. The data were collected by reviewing literature, using the learning achievement test for students and using the learning experience test for the specialist. The results showed that the components of learning experience in netball sport consisted of (1) content, (2) objective, (3) learning situation, (4) media and (5) evaluation. The suitable netball learning experience score by the specialist was high at mean 2.81 from 3.00 and standard deviation (S.D.) was 0.20. The result by one shot case analysis found that 80 percent of students had got correctly answered with 88.89 percent.

Keywords: learning experience; netball athletic; high school student

1. คำนำ

เนตบอลเป็นกีฬาแข่งขันในระดับนานาชาติที่แพร่หลายในต่างประเทศ โดยเฉพาะในเครือจักรภพอังกฤษ ส่วนในอาเซียนประเทศที่นิยมเล่นเนตบอลคือประเทศสิงคโปร์ และได้รับการบรรจุเป็นกีฬานิตหนึ่งในการแข่งขันซีเกมส์ครั้งที่ 21 ณ ประเทศมาเลเซีย ประเทศไทยได้มีการก่อตั้งสมาคมกีฬาเนตบอลสมัครเล่นแห่งประเทศไทยในปี พ.ศ. 2545 แต่เนื่องจากกีฬาเนตบอลเป็นกีฬาใหม่ ตำแหน่งและหน้าที่ของผู้เล่นมีความเฉพาะ และค่อนข้างซับซ้อนเมื่อเทียบกับกีฬาประเภทอื่น ผู้เล่นจำเป็นต้องจำหน้าที่ และพื้นที่การเล่นของตัวเองอย่างดี จึงจะสามารถทำคะแนนให้กับทีมได้ ด้วยลักษณะเฉพาะของกีฬาเนตบอลเช่นนี้ กีฬาเนตบอลจึงเป็นกีฬาที่ส่งเสริมความแข็งแกร่งทางด้านร่างกาย ในขณะที่เดียวกันก็ฝึกทักษะการคิดของสมองด้วยเช่นกัน ในปัจจุบันเนตบอลเป็นกีฬาที่จำกัดอยู่ในการแข่งขันระดับประเทศและนานาชาติ ยังคงไม่แพร่หลายไปในระดับนักเรียน โรงเรียน หรือท้องถิ่น

อย่างไรก็ตาม สมาคมกีฬาเนตบอลแห่งประเทศไทยยังคงมีความพยายามในการดำเนินงานเพื่อให้กีฬาเนตบอลเป็นที่รู้จักและเผยแพร่มากขึ้น

ทั้งการฝึกอบรมผู้ฝึกสอน การฝึกอบรมผู้ตัดสิน (สน, 2549) การบรรจุกีฬาเนตบอลในรายการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ ภายในประเทศ เช่น กีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ กีฬาสถาบันการพลศึกษาแห่งประเทศไทย กีฬาเยาวชนแห่งชาติ และกีฬาแห่งชาติ ทั้งนี้กิจกรรมต่าง ๆ นั้นยังคงจำกัดอยู่กับกลุ่มผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกา หรือกลุ่มคนที่มีความรู้ด้านการกีฬา หากแต่ยังไม่เผยแพร่ไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ การวิจัยนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการเผยแพร่กีฬาเนตบอลให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยมุ่งเน้นไปที่กลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีอายุไม่เกิน 18 ปี ซึ่งเป็นช่วงชั้นที่มีร่างกายที่สามารถฝึกทักษะทางด้านความรู้และการเคลื่อนไหวได้ดี และเป็นผู้ที่ไม่รู้จักกีฬาเนตบอลมาก่อน ให้สามารถรู้จักเข้าใจและเล่นกีฬาเนตบอลได้ โดยสังเคราะห์ความรู้เรื่องวิธีการเล่นจากสมาคมกีฬาเนตบอลแห่งประเทศไทย นำมาออกแบบเป็นประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอล และศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งนี้ผลการศึกษาที่ได้ นอกจากจะสามารถใช้เป็นวิธีการหนึ่งสำหรับการพัฒนาการฝึกสอนนักกีฬาเนตบอลให้สามารถเป็น

นักกีฬาเนตบอลมีอาชีพที่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาในระดับชาติและนานาชาติ อันจะนำชื่อเสียงมาสู่ประเทศได้แล้ว ยังสามารถใช้เป็นต้นแบบการถ่ายทอดวิธีการเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปี 5 จำนวน 20 คน ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้คัดเลือกนักเรียนที่มีความสนใจเล่นกีฬา ไม่เป็นโรคประจำตัว และไม่รู้จักกีฬาเนตบอลมาก่อน

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

3.2.1 ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) ได้แก่ วิธีการเล่นกีฬาเนตบอลจากเอกสารการอบรมหลักสูตรผู้ฝึกสอนกีฬาเนตบอลระดับชาติ ขั้นต้น (กองพัฒนากีฬา, 2550) และกติกาเนตบอล ฉบับปี ค.ศ. 2007 (International Netball Federation Office Rules of Netball Edition, 2007) แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของกระทรวงศึกษาธิการ กลยุทธ์ วิธีการจัด

ประสบการณ์เรียนรู้ และวิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ จากเอกสาร งานวิจัยต่าง ๆ ที่มีผู้ศึกษาวิจัยไว้ก่อนหน้า

3.2.2 ข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) ได้แก่ ข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนจำนวน 6 คน ที่มีต่อการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นและคะแนนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

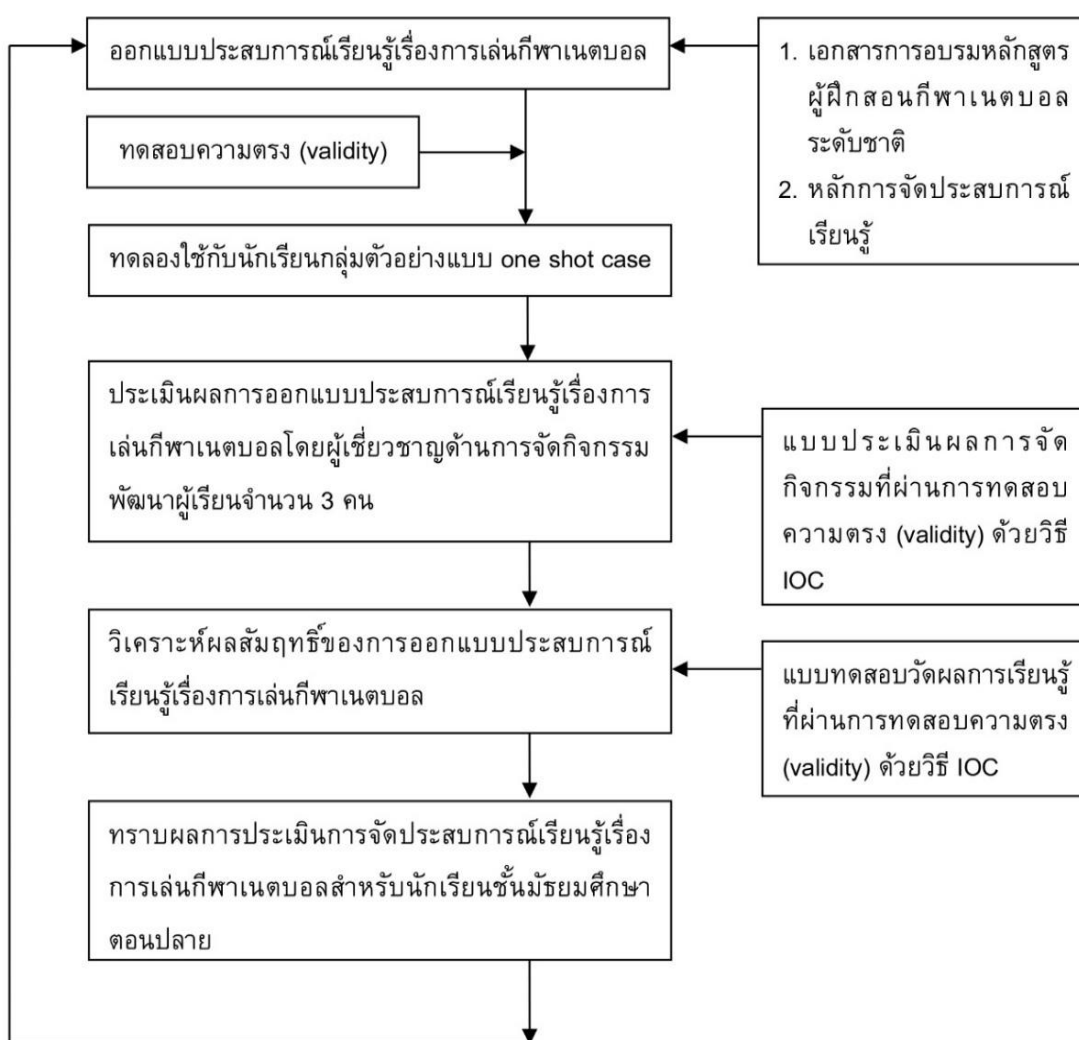
3.3.1 ออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลจากเอกสารการอบรมหลักสูตรผู้ฝึกสอนกีฬาเนตบอล ระดับชาติขั้นต้น โดยกองพัฒนากีฬาฝ่ายพัฒนากีฬาและการทะเบียนการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2550 ร่วมกับหลักการจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามคู่มือการเขียนเอกสารประกอบการสอนและแผนการสอน จากนั้นนำประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดผลจำนวน 3 คน ประเมินความตรง (validity) โดยวิธีการ index of item of objective congruence (IOC) และปรับปรุงประสบการณ์เรียนรู้ที่ออกแบบตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.2 ประเมินผลการออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดผลจำนวน 3 คน ประเมินความตรง (validity) ของแบบประเมินผล โดยวิธีการ index of item of objective congruence (IOC) ปรับปรุงแบบประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำแบบประเมินไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนจำนวน 6 คน เป็นผู้

ประเมินความเหมาะสมของประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น วิเคราะห์ผลการประเมินโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.3.3 วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาแบบ one shot case โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดผลจำนวน 3 คน ประเมินความตรง (validity) ของ

แบบทดสอบ โดยวิธีการ index of item of objective congruence (IOC) ปรับปรุงแบบวัดผลตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดว่ากลุ่มตัวอย่างทุกคน (คิดเป็นร้อยละร้อย) ต้องตอบคำถามเกี่ยวกับกฎกติกาและวิธีการเล่นกีฬาเนตบอลถูกต้องอย่างน้อย 8 จาก 9 ข้อ หรือคิดเป็นถูกต้องร้อยละ 80 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 วิธีการดำเนินการวิจัย

4. ผลการวิจัย

4.1 การออกประสบการณ์การเรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.1.1 ประสบการณ์เรียนรู้ (learning experience) หมายถึงการแสดงออกอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียนต่อสถานการณ์ที่ผู้สอนสร้างขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนดไว้ (Tyler, 1949) การจัดประสบการณ์เรียนรู้เป็นการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่งที่น่าไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (สมสุตาและโสภณ, 2534) ดังนั้นในการถ่ายทอดความรู้ใด ๆ ที่มีเป้าหมายอยู่ที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจึงจำเป็นต้องมีการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ การออกแบบประสบการณ์เรียนรู้ที่เหมาะสมและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป้าหมายได้ต้องประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ คือ

(1) เนื้อหาประกอบไปด้วย 2 ประเภท คือ เนื้อหาภาคความรู้ (knowing element) ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ และอาจชักนำไปเปลี่ยนเจตคติ และเนื้อหาภาคปฏิบัติ (doing element) ซึ่งหมายถึงเนื้อหาที่ระบุถึงวิธีดำเนินการหรือระบุขั้นตอนการทำงาน

(2) วัตถุประสงค์การศึกษา ประกอบไปด้วย 3 ด้าน คือ พุทธิพิสัย (cognitive) เน้นการพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียนจากผู้ที่ไม่รู้ให้รู้ จากผู้ที่ไม่รู้ให้รู้มากขึ้น จากผู้ที่คลุมเครือให้รู้กระจ่างชัดเจขึ้น ทักษะพิสัย (psychomotor) เน้นการพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานด้วยประสาทสัมผัสและเจตพิสัย (affective) เน้นการพัฒนาความคิด จิตใจ และอารมณ์ จนเป็นผู้ที่มีความคิดถูกต้อง จิตใจที่ดีงาม

(3) สถานการณ์การเรียนรู้ ต้องมีความสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ สถานการณ์การ

เรียนรู้แบ่งออกเป็น ด้านผู้สอนและด้านผู้เรียน สถานการณ์การเรียนรู้เป็นเหตุการณ์ที่ผู้สอนสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกหรือกระทำจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้น

(4) สื่อ ต้องมีความเหมาะสมกับผู้เรียน และไม่เป็นอันตรายและส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

(5) การประเมินผล ต้องกำหนดวิธีการประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เช่น พิจารณาจากการยกตัวอย่าง ถามตอบ หรือการความตั้งใจการทำงาน หรือผลงาน

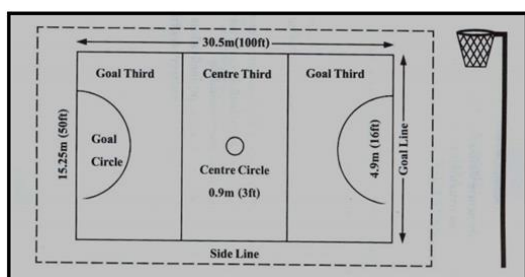
4.1.2 กีฬาเนตบอล

(1) องค์ประกอบของกีฬาเนตบอล

(1.1) สนาม เป็นพื้นแข็งยาว 100 ฟุต (30.5 เมตร) กว้าง 50 ฟุต (15.25 เมตร) เส้นด้านยาวเรียกว่าเส้นข้าง (side line) เส้นด้านกว้างเรียกว่าเส้นประตู (goal line) สนามแบ่งออกเป็น 3 ส่วนเท่า ๆ กัน เป็นแดนกลาง (center third) 1 ส่วน แดนประตู (goal third) 2 ส่วน โดยมีเส้นที่ลากผ่านขวางสนาม 2 เส้น เป็นเส้นขนานกับเส้นประตู มีเส้นครึ่งวงกลมรัศมี 16 ฟุต (4.9 เมตร) โดยมีจุดกึ่งกลางอยู่ที่จุดกึ่งกลางของเสาประตู ครึ่งวงกลมนี้จะอยู่ในแดนประตูทั้งสองด้าน บริเวณนี้เรียกว่า วงกลมประตู มีวงกลมขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 3 ฟุต (0.9 เมตร) สร้างขึ้น ณ จุดกึ่งกลางสนาม เรียกว่าวงกลมกลาง ขนาดความกว้างของเส้นทุกเส้นในสนามจะต้องไม่กว้างเกิน 50 มิลลิเมตร ดังแสดงในรูปที่ 2

(1.2) เสาประตู สูง 10 ฟุต (3.05 เมตร) อยู่ที่จุดกึ่งกลางของเส้นประตู ห่วงทำด้วยโลหะ เส้นผ่านศูนย์กลางภายใน 380 มิลลิเมตร ยื่นจากยอดเสาไปในสนาม 150 มิลลิเมตร โดยขนาดก้นพื้นตัวยึดระหว่างเสาและขอบห่วงด้านใกล้เสา ยาว 150 มิลลิเมตร ห่วงต้องเป็นเหล็กมีเส้นผ่านศูนย์กลาง 15 มิลลิเมตร ใส่ตาข่ายที่เปิดทั้งด้านบน

และด้านล่าง และมองเห็นได้ง่าย ทั้งห่วงและตาข่าย ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของเสาประตู ผ้าหุ้มที่เสาประตู ต้องหนาไม่เกิน 50 มิลลิเมตร และถ้ามีต้องหุ้ม ตั้งแต่โคนเสาประตู ถึงสุดความยาวของเสาประตู เสาประตู มีลักษณะกลม มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 66-100 มิลลิเมตร หรืออาจเป็นเสาเหลี่ยมขนาด 65-100 มิลลิเมตร เสาสวมอยู่ในบ้นบนพื้น หรืออาจใช้ฐานเป็นโลหะ ซึ่งไม่ยื่นเข้าไปในสนาม เสาประตู ตั้งอยู่โดยให้ด้านหลังของเสาประตู อยู่ด้านนอกของเส้นประตู สำหรับการแข่งระดับนานาชาติ เสาประตู จะฝังจมอยู่บนพื้น หรือถูกสวมอยู่ใต้พื้น



รูปที่ 2 สนามเนตบอล (ปริยาภรณ์, 2551)

(1.3) ลูกบอล เป็นเนตบอลหรือลูกฟุตบอลเบอร์ 5 มีเส้นรอบวง 690-710 มิลลิเมตร น้ำหนัก 400-450 กรัม ลูกบอลอาจเป็นหนัง ยาง หรือวัสดุอื่นที่คล้ายคลึง

(2) ตำแหน่งผู้เล่น

(2.1) ผู้ยิงประตู (goal shooter, GS) เป็นผู้เล่นที่สามารถเคลื่อนที่เข้าไปในครึ่งวงกลมประตู และพื้นที่เขตแดนประตู บทบาทที่สำคัญคือยิงประตู ต้องประสานงานสื่อสารกับ goal attack (GA) ป้องกัน 1 ต่อ 1 กับ goal keeper (GK)

(2.2) ผู้รุกยิงประตู (goal attack, GA) เป็นผู้เล่นที่สามารถเคลื่อนที่ได้ภายในพื้นที่แดนกลางสนาม (center third) พื้นที่เขตแดนประตู (goal third) และพื้นที่ครึ่งวงกลมยิงประตู เป็นผู้เล่นที่สามารถยิงประตูได้ ต้องเล่นประสานงานกับ goal

shooter (GS) นอกจากนี้ยังต้องประสานงานกับ wing attack (WA) เพื่อที่จะรับบอลในพื้นที่แดนกลางสนาม และส่งบอลต่อให้ goal shooter (GS) มีหน้าที่ป้องกัน goal defense (GD)

(2.3) ผู้รุกทางปีก (wing attack, WA) เป็นผู้เล่นที่สามารถเคลื่อนที่เข้าเล่นได้ในพื้นที่แดนกลางสนามและเขตประตู แต่เข้าไปในพื้นที่ครึ่งวงกลมยิงประตูไม่ได้ เป็นบุคคลสำคัญที่ส่งบอลให้ goal shooter (GS) และมักจะเป็นผู้ส่งบอลต่อจากพื้นที่แดนกลางสนาม ป้องกัน 1 ต่อ 1 กับ wing defense (WD)

(2.4) ผู้เล่นเซนเตอร์ (center, C) เป็นผู้เล่นที่เคลื่อนที่ได้ทั้งสนาม แต่ไม่สามารถเข้าสู่พื้นที่ครึ่งวงกลมยิงประตูได้ เป็นผู้เล่นที่เชื่อมต่อการเล่น ระหว่างผู้เล่นแดนรับ (defense third) และผู้เล่นแดนรุก (attacking third) ใช้ลักษณะการป้องกัน 1 ต่อผู้เล่นตำแหน่ง center (C) ที่มตรงข้าม

(2.5) ผู้ป้องกันทางปีก (wing defense, WD) เป็นผู้เล่นที่เล่นในแดนกลางสนามและเขตแดนป้องกัน ป้องกัน 1 ต่อ 1 กับ wing attack (WA) นอกจากนั้นสามารถเป็นผู้เล่นที่จู่โจมในการส่งบอลผ่านแดนกลาง และการส่งบอลที่ผ่านเส้นขวาง

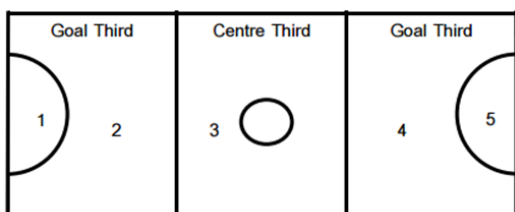
(2.6) ผู้ป้องกันประตู (goal defense, GD) เป็นผู้เล่นที่ป้องกัน goal attack (GA) แบบ 1 ต่อ 1 สามารถป้องกันในเขตแดนประตู และในพื้นที่ครึ่งวงกลมยิงประตู

(2.7) ผู้รักษาประตู (goal keeper, GK) เป็นผู้เล่นที่เล่นในพื้นที่เขตแดนประตูและเข้าพื้นที่ครึ่งวงกลมยิงประตูได้ สามารถจู่โจมต่อผู้เล่นที่มตรงข้ามภายในพื้นที่นั้นได้ สามารถส่งบอลเข้าเล่นในสนามที่เส้นประตูและครึ่งทางของเส้นข้างสนาม ในพื้นที่เขตแดนประตู

(2.8) ผู้ตัดสิน มี 2 คน ดูแลรับผิดชอบด้านขวาของตนเองตลอดการแข่งขัน การวิ่ง

ต้องวิ่งอยู่นอกสนาม โดยวิ่งตามเส้นข้างและเส้นหลังประตู จะอนุญาตให้เข้าในสนามได้ในกรณีการโยนบอลเท่านั้น

โดยพื้นที่ในการเล่นของผู้เล่นแต่ละคนเรียงลำดับดังแสดงในรูปที่ 3



Goal Shooter	= 1,2
Goal Attack	= 1,2,3
Wing Attack	= 2,3
Center	= 2,3,4
Wing Defense	= 3,4
Goal Defense	= 3,4,5
Goal Keeper	= 4,5

รูปที่ 3 พื้นที่การเล่นกีฬาเนตบอล (ปริยาภรณ์, 2551)

4.1.3 ประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอล

จากการวิเคราะห์เนื้อหาการเล่นกีฬาเนตบอลในข้อ (1.2) พบว่าเป็นเนื้อหาภาคปฏิบัติ (doing element) เนื่องจากประกอบไปด้วยวิธีการและกฎกติกาในการเล่น วัตถุประสงค์เน้นเรื่องทักษะพิสัย (psychomotor) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเล่นกีฬาเนตบอลได้อย่างถูกต้องและมีพฤติกรรมในการเล่นตามกฎกติกา สถานการณ์เรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อ ขา และสายตา กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความสามารถในการเล่นโดยให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นกีฬาเนตบอลด้วยตัวเองผ่านสถานการณ์สมมุติ

ภายในระยะเวลา 1 ชั่วโมง สื่อที่ใช้คือสนามเนตบอลและอุปกรณ์การเล่น ประเมินผลโดยดูจากผลการตอบคำถามเกี่ยวกับกฎกติกาและวิธีการเล่นกีฬาเนตบอล แสดงรายละเอียดในตารางที่ 1 ทั้งนี้เมื่อนำประสบการณ์เรียนรู้เรื่องกีฬาเนตบอลไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรง (validity) พบว่ามีค่า IOC เท่ากับ 0.6 หมายความว่าประสบการณ์เรียนรู้เรื่องกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนี้มีความเหมาะสม

4.2 ผลการประเมินการออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนจำนวน 6 คน และใช้แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดผลจำนวน 3 คน ประเมินความตรง (validity) มีค่า IOC เท่ากับ 0.6 ผลการประเมินพบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนเห็นว่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบนี้มีความเหมาะสมในระดับมาก ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินการออกแบบประสบการณ์เรียนรู้

องค์ประกอบ	ค่าเฉลี่ย
เนื้อหา	2.89
วัตถุประสงค์	2.89
สถานการณ์การเรียนรู้ของผู้สอน	3.00
สถานการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน	2.44
สื่อ	3.00
วิธีการประเมินวัตถุประสงค์	2.67
ค่าเฉลี่ยทุกองค์ประกอบ	2.81
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.19

ตารางที่ 1 ประสพการณ์การเรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอล

5	วัตถุประสงค์	สถานการณ์เรียนรู้		สื่อ	วิธีการประเมินผล
		ผู้สอน	ผู้เรียน		
วิธีการเล่นเนตบอล เนตบอลแบ่งออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 7 คน การเล่นเป็นการส่ง หรือขว้างบอล และการรับบอล การแข่งขันโดยพื้นฐานต้องมีการยิงประตูให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ในขณะที่เดียวกันต้องป้องกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามยิงประตูได้ การยิงประตูทำได้ในพื้นที่ที่กำหนดเท่านั้น โดยบอลต้องผ่านห่วงประตูโดยสมบูรณ์ การแข่งขันประกอบด้วย 4 คอร์ตเตอร์ คอร์ตเตอร์ละ 15 นาที พัก 3 นาทีระหว่างคอร์ตเตอร์ที่ 1 และ 2 และ 3 และ 4 และพัก 5 นาที ระหว่าง คอร์ตเตอร์ที่ 2 และ 3 ตำแหน่งของผู้เล่นจะเล่นได้เฉพาะในพื้นที่ที่ระบุไว้ของแต่ละตำแหน่งเท่านั้น ผู้เล่นสามารถเล่นบอลได้ทั้งสองมือและมือเดียวและต้องส่งบอล หรือยิงประตูกันภายใน 3 วินาที สถานการณ์สมมติ วิธีการเล่นที่ผิดคือ 1. ผู้เล่น goal keeper ส่งบอลจากสนามฝั่งหนึ่งมาฝั่งหนึ่ง (rule 13.6.2 over a third) 2. ผู้เล่นเตะตัวผู้เล่นฝั่งตรงข้ามเพื่อแย่งลูกบอล (rule 17.1 contact) 3. ลูกออก (rule 18.4 throw in) 4. เทียบเส้นข้างสนามขณะส่งบอลเข้าเส้น (rule 18.4.2 throw in) 5. ถือบอลวิ่ง (rule 14.1 footwork) 6. ถือบอลนานมากกว่า 3 วินาที (rule 13.1 playing the ball) 7. ผู้เล่นตัวป้องกันยืนห่างไม่เกิน 3 ฟุต (rule 16 obstruction) 8. ผู้เล่น wing attack เข้าเขตครึ่งวงกลมในแดน goal third (rule 9 offside) เช่น goal shooter จับบอลหลุดมือแล้วจับอีกครั้ง (rule 13.4 playing the ball)	สามารถเล่นกีฬาเนตบอลได้	1. อธิบายวิธีการเล่นกีฬาเนตบอล 2. แสดงวิธีการเล่นโดยใช้ผู้เล่นสาธิต 3. แบ่งผู้เล่นสาธิตออกเป็น 2 ทีม 4. ผู้เล่นสาธิตสร้างสถานการณ์สมมติแสดงวิธีการเล่นที่ผิดกติกา 5. ผู้สอนเป่าหยุดเกมแข่งขันและผู้สอนตั้งคำถามให้ผู้เรียนตอบว่าเหตุการณ์สมมตินี้มีข้อผิดพลาดตรงที่ใด 6. ผู้เล่นสาธิตสร้างสถานการณ์สมมติแสดงวิธีการเล่นที่ผิดกติกาจำนวน 9 สถานการณ์ 7. ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งเป็น 4 ทีม ทีมละ 7 คน จับสลากและแข่งขันกันเพื่อหาทีมชนะ	1. ฟังวิธีการเล่น 2. ดูและสังเกตวิธีการเล่นจากผู้เล่นสาธิต 3. ดูและสังเกตวิธีการเล่น 4. ตอบคำถามว่าเหตุการณ์สมมติทั้ง 9 ข้อ มีข้อผิดพลาดตรงที่ใด 5. แบ่งทีมแข่งและทดลองเล่นกีฬาเนตบอล ทีมชนะที่หนึ่งได้รางวัล	1. flip chart 2. ปากกาสี 3. chart แสดงตำแหน่งผู้เล่น 4. ผู้เล่นสาธิต จำนวน 14 คน (ทีมละ 7 คน) 5. อุปกรณ์กีฬาเนตบอล ได้แก่ ลูกเนตบอล สนาม เสาห่วง เสือเอี่ยม ตำแหน่งการเล่น	นักเรียนร้อยละ 80 สามารถบอกการเล่นที่ผิดกติกาถูกต้องอย่างน้อย 8 ข้อ

ตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าค่าคะแนนเฉลี่ยทุกองค์ประกอบเท่ากับ 2.81 จากคะแนนเต็ม 3 คะแนน มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 และเมื่อจำแนกเป็นแต่ละองค์ประกอบพบว่าเนื้อหาวัตถุประสงค์ สถานการณ์เรียนรู้ของผู้สอน สถานการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน สื่อ และวิธีการประเมินผลมีความเหมาะสมในระดับมากเช่นกัน โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.89, 2.89, 3.00, 2.44, 3.00 และ 2.67 ตามลำดับ

4.3 ผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นนั้น ดำเนินการตามประสพ-

การณ์เรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้น ดังแสดงในตารางที่ 1 ซึ่งเป็นการสร้างสถานการณ์สมมติเกี่ยวกับกฎกติกา วิธีการเล่นกีฬาที่ผิดให้กับกลุ่มตัวอย่างตอบว่าผิดอย่างไร ประเมินผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยใช้แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดผลจำนวน 3 คน ประเมินความตรง (validity) ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 0.7 ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 80 สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 8 ข้อ โดยอีกร้อยละ 20 สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 6 ข้อ

5. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการประเมินการออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนพบว่ามีความเหมาะสมเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 จากคะแนนเต็ม 3 แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้วิจัยออกแบบโดยเน้นการจัดสถานการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหาภาคปฏิบัติ (doing element) นั้นมีความเหมาะสมเนื่องจากการเพิ่มทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกันสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ฌีวธูนิชา (2552) ที่กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัตินั้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจทางการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับการศึกษาของ ศศิธร (2554) ที่ได้จัดทำแผนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในการสร้างผังกราฟฟิก ซึ่งพบว่านักเรียนมีทักษะการทดลองเพิ่มขึ้นร้อยละ 82.83 และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากด้วย

สำหรับการวัดผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 16 คนคิดเป็นร้อยละ 80 สามารถตอบคำถามได้ถูกต้อง 8 จาก 9 ข้อ ซึ่งน้อยกว่าค่ามาตรฐานที่ตั้งไว้ว่านักเรียนทั้งหมด 20 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 100 ต้องตอบคำถามได้ถูกต้อง 8 จาก 9 ข้อ แสดงให้เห็นว่าถึงแม้สถานการณ์การเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นโดยการสร้างสถานการณ์สมมุติเกี่ยวกับกฎกติกาวิธีการเล่นกีฬาเนตบอลที่ผิดให้นักเรียนตอบและให้นักเรียนทดลองเล่นและแข่งขันจริง จะมีผลสัมฤทธิ์ไม่ถึงร้อยละ 100 แต่ก็มีความสัมฤทธิ์อยู่ในระดับสูงคือร้อยละ 80 ทั้งนี้อาจเพราะกีฬาเนตบอลนี้เป็นกีฬาใหม่ที่ยังไม่แพร่หลายในประเทศไทย กฎ

กติกาการเล่นซับซ้อน รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างนั้นไม่มีพื้นฐานทางการเล่นกีฬาประเภทนี้มาก่อน อย่างไรก็ตาม สถานการณ์การเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นมานี้เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ผ่านการเล่น ทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุก กระตุ้นการรับรู้ (มณี, 2550) จึงสามารถนำมาใช้เป็นการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่งสำหรับการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน (Frantz and Mayer, 2014) ที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Ucus (2015) ในการสอนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความซับซ้อน ผ่านการเล่นเกมและการแข่งขันที่พบว่าวิธีการสอนรูปแบบนี้สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สนับสนุนให้เกิดกระบวนการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมของผู้เรียน (Lewis and Maylor, 2007)

6. สรุปและข้อเสนอแนะ

การออกแบบประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ (1) เนื้อหาภาคปฏิบัติ (doing element) (2) วัตถุประสงค์ทางด้านทักษะพิสัย (psychomotor) (3) สถานการณ์เรียนรู้ (learning situation) ที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความสามารถในการเล่นโดยให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นกีฬาเนตบอลด้วยตัวเองผ่านสถานการณ์สมมุติ (4) สื่อ (media) ที่ใช้คือสนามเนตบอลและอุปกรณ์การเล่น และ (5) การประเมินผล (evaluation) โดยดูจากผลการตอบคำถามเกี่ยวกับกฎกติกาและวิธีการเล่นกีฬาเนตบอล ผลการประเมินการออกแบบประสบการณ์เรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอน พบว่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมในระดับมาก ค่าคะแนนเฉลี่ยทุกองค์ประกอบเท่ากับ 2.81 จากคะแนนเต็ม

3 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.19 ในขณะที่การประเมินผลสัมฤทธิ์ของการจัดประสบการณ์เรียนรู้พบว่านักเรียนร้อยละ 80 สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องร้อยละ 88.89 จากผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าประสบการณ์เรียนรู้เรื่องการเล่นกีฬานาเนตบอลสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในการศึกษาครั้งนี้สามารถใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรคกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพได้และสามารถใช้เป็นวิธีการหนึ่งสำหรับการพัฒนาการฝึกสอนนักกีฬานาเนตบอลให้สามารถเป็นนักกีฬานาเนตบอลมืออาชีพ ที่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาระดับชาติและนานาชาติ อันจะนำชื่อเสียงมาสู่ประเทศได้แล้ว ยังสามารถเป็นต้นแบบการถ่ายทอดวิธีการเล่นกีฬาระเภทต่าง ๆ ของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการได้อีกด้วย

7. รายการอ้างอิง

กองพัฒนาบุคลากรกีฬา, 2550, หลักสูตรผู้ฝึกสอนกีฬานาเนตบอล ระดับชาติ ขั้นต้น, ฝ่ายพัฒนาบุคลากรกีฬาและการทะเบียนการกีฬาแห่งประเทศไทย, กรุงเทพฯ.

ณัฐธินิชา โพธิ์งาม, 2552, การจัดการเรียนรู้จากปฏิบัติการทดลอง เรื่อง อิเล็กทรอนิกส์เบื้องต้น เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะทางวิทยาศาสตร์, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.

ปรียาภรณ์ กุลศิริรัตน์, 2551, การใช้พลังงานของนักกีฬานาเนตบอล, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

มณี ครุไชยศรี, 2550, การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนมง

ฟอร์ตวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ศศิธร ต้นสวรรค์, 2554, การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการแยกสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติร่วมกับการสร้างผังกราฟิก วิทยาศาสตร์, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, อุบลราชธานี

สน ปัญญา, 2549, ความวิตกกังวลของผู้ตัดสินกีฬานาเนตบอลชิงชนะเลิศแห่งเอเชีย ครั้งที่ 6, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สมสุดา ผู้พัฒน์ และโสภณ ธนะมัย, 2534, การพัฒนาหลักสูตรการศึกษาเกษตร, โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, กรุงเทพฯ.

International Netball Federation Official Rules of Netball 2007 Edition, 2007, Netball, Singapore.

Lewis, M.A. and Maylor, H.R, 2007, Game playing and operations management education, Int. J. Prod. Econ. 105: 134-149.

Frantz, C.M. and Mayer, F.S., 2014, The importance of connection to nature in assessing environment education, Stud. Educ. Eval. 41: 85-89.

Tyler, R.W., 1949, Basic Principles of Curriculum and Instruction, The University of Chicago Press, Chicago.

Ucus, S., 2015, Elementary school teachers' views on game-based learning as a teaching method, Procedia-social and Behavioral sciences, 186: 401-409.