



วารสารอิเล็กทรอนิกส์
ทางการศึกษา

OJED

An Online Journal
of Education

www.tci-thaijo.org/index.php/OJED

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้
แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะฮอกกี้ของนักเรียนมัธยมศึกษา
Physical Education Learning Management using SHAPE's OLPE and Peer-to-Peer
Learning Concept to Hockey Skills of Secondary School Students

ฉัตร จันทร์ประดิษฐ์¹ และ รุ่งระวี สมะววรรณะ^{2*}
Chatathorn Chanpradit¹ and Rungrawee Samawathdana^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะฮอกกี้ของนักเรียนมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน จากการสุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 15 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.92 และแบบทดสอบการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 โดยวิเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ระยะเวลาดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่า ที ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ค่าเฉลี่ยคะแนนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนส่งผลต่อการปฏิบัติทักษะการเลี้ยงบอล การผลักบอล การรับบอลในกีฬาฮอกกี้ที่ถูกต้องของนักเรียนมัธยมศึกษา

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้พลศึกษา, แนวทาง OLPE, แนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน, ทักษะฮอกกี้

¹ นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาสุขภาพศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Graduate Student of Health and Physical Education Division, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University.
Email: Chatathorn.c@chula.ac.th

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขภาพศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Lecturer of Health and Physical Education Division, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University.
Email: Rungrawee1113@gmail.com

* Corresponding Author

Abstract

This research aimed to study Physical education learning management using SHAPE'S OLPE and PEER-TO-PEER learning concept to Hockey skills of secondary school students. Methods: The subjects were 60 tenth grade students, divided into 15 students for the experimental group who were assigned to study under the physical education learning management system using SHAPE's OLPE and peer-to-peer learning concept, and 15 students in the control group who were assigned to study with the conventional teaching method. The research instruments were composed of eight physical education lesson plans using SHAPE's OLPE and the peer-to-peer learning concept with IOC 0.92, and the data collection instruments included a hockey skill test with IOC 1.00. The data were analyzed by mean, standard deviation, and t-test. The research findings were as follows: The mean scores of the practicing the right skills in hockey of the experimental group students after learning were significantly higher than before learning at .05 level., and the mean scores of the practicing the right skills in hockey of the experimental group students after learning were significantly higher than the control group at .05 level Physical education learning management using SHAPE'S OLPE and PEER-TO-PEER learning concept to Hockey skills of secondary school students were higher than Physical education learning management with the conventional teaching method.

Keywords : physical education learning management, shape's OLPE, peer-to-peer learning concepts, hockey skill

บทนำ

กีฬาฮอกกีก็เป็นกีฬาที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และความสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายทางพลศึกษาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมทั้งเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพและทักษะกีฬา และโดยในเฉพาะสาระที่ 3 ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยฮอกกีก็เป็นกีฬาที่ถูกบรรจุไว้ในการแข่งขันทั้งในระดับชาติ ไปจนถึงการจัดการแข่งขันที่จัดโดยสโมสรต่าง ๆ ทั่วประเทศไทย และระดับนานาชาติ รวมถึงในระดับมือสมัครเล่น นักศึกษา และนักเรียน ทั้งในและต่างประเทศ ดังนั้นกีฬาฮอกกีจึงเป็นกีฬาสากลที่ได้ถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรรายวิชาทั้งในระดับมัธยมศึกษา และในระดับมหาวิทยาลัย และมีหลายโรงเรียนที่เลือกกีฬาฮอกกีมาเป็นส่วนหนึ่งในวิชาพลศึกษาในโรงเรียน นอกจากนี้สมาคมฮอกกีแห่งประเทศไทยภายใต้การสนับสนุนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ยังได้มีการจัดการแข่งขันกีฬาฮอกกี้อขึ้นในประเทศไทยเพิ่มขึ้น ทำให้นักกีฬาประจำของแต่ละสโมสรหรือโรงเรียนให้ความสนใจที่ต้องการจะเรียนรู้พัฒนาศักยภาพทางด้านสมรรถภาพและทักษะในกีฬาฮอกกี้อเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เกิดผลช้ชนะในการแข่งขันและเพื่อเพิ่มจำนวนนักกีฬาให้มากยิ่งขึ้น ปัจจัยที่มีความสำคัญในการเป็นนักกีฬาที่ดีควรมีพื้นฐานสมรรถภาพที่ดีเพื่อต่อยอดในการนำไปใช้กับทักษะกีฬาต่าง ๆ

ปัญหาที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาในวิชาฮอกกี เนื่องจากการเป็นกีฬาที่ต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะในการเล่นและเป็นกีฬาที่มีการปะทะซึ่งอาจก่อให้เกิดอุบัติเหตุและเป็นอันตรายต่อนักเรียนได้ โดยส่วนใหญ่ นักเรียนจะขาดประสบการณ์และทักษะพื้นฐานของกีฬาฮอกกี ซึ่งแตกต่างจากกีฬาอื่น ๆ ที่โรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนมาตั้งแต่ระดับประถมศึกษา นักเรียนจึงได้เรียนรู้และนำไปใช้ออกกำลังกายในชีวิตประจำวันจึงทำให้มีประสบการณ์และทักษะพื้นฐาน นอกจากนี้ปัญหาสำคัญที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเป็นอย่างมากอันเนื่องมาจากสถานการณ์โรคระบาดรุนแรงของ Covid-19 ทำให้การจัดการเรียนรู้ต้องใช้กระบวนการเรียนรู้หลายรูปแบบ จากการศึกษาของ Gemin and Pape (2016) อ้างถึงใน SHAPE America (2018) ที่ระบุว่าในช่วงระหว่างปีการศึกษา ค.ศ. 2015-2016 มีครูพลศึกษาจัดการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ให้กับผู้เรียนกว่า 2 ล้านคน เฉพาะในสหรัฐอเมริกา โดยมีแนวโน้มที่จะมีครูพลศึกษาจัดการเรียนการสอนออนไลน์สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ในปี ค.ศ. 2021 นี้ ด้วยสถานการณ์ Covid-19 ทำให้ทั่วโลกมีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ในทุกวิชาเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง และในประเทศไทยกระทรวงศึกษาธิการ ได้มีประกาศแนวปฏิบัติให้โรงเรียนในระดับการศึกษาขั้น

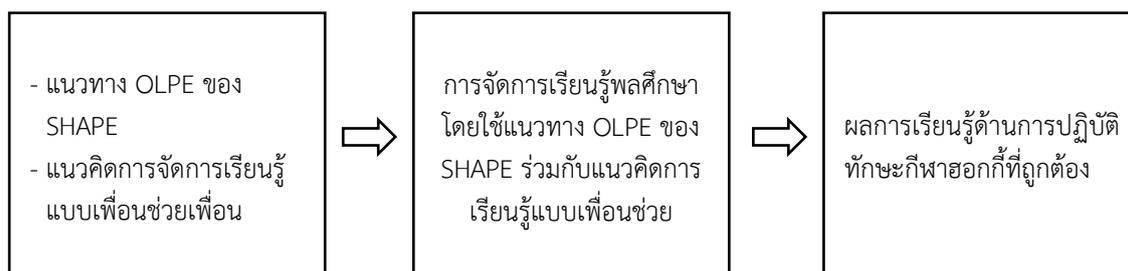
พื้นฐาน โดยมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอน 5 รูปแบบ เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการรับมือกับการแพร่ระบาดของโรคใหม่ ๆ นี้ คือ 1.on-site, 2.on-air, 3.on-demand, 4.on-line และ 5.on-hand (ไทยรัฐออนไลน์, 2564) รวมทั้งการสอนออนไลน์ทางพลศึกษา โดยสอดคล้องกับผลการศึกษาของ (ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ และคณะ, 2564; Chung & Yong, 2020; Collin, 2021; Crosby, 2018; Goad & Jones, 2017) ที่แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนพลศึกษานั้นสามารถดำเนินการได้เช่นเดียวกับรายวิชาอื่น ๆ และยังสามารถป้องกันผู้เรียนจากการติดเชื้อโรคได้ในระหว่างการเรียน รวมถึงลดปริมาณการเดินทางเพื่อมาเรียนที่สถานศึกษาได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษานั้นมุ่งเน้นการปฏิบัติทักษะ จึงเป็นข้อจำกัดต่อการจัดการเรียนรู้ในด้านการฝึกปฏิบัติ (Chung & Yong, 2020) แต่เนื่องจากการเรียนการสอนตามหลักสูตร โดยเฉพาะหลักสูตรการศึกษาแห่งชาติทั่วโลกมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาค้นคว้าวิจัยในด้านการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่มีการเผชิญปัญหาโรคระบาด จึงทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้รูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นทางเลือกที่ได้อีกทางเลือกหนึ่งสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบวิถีชีวิตใหม่ให้เป็น new normal instruction รวมทั้ง (Daum & Woods, 2015) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นและมีความเป็นไปได้ที่จะสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการประเมินพลศึกษามากขึ้น โดยสามารถจัดการเรียนการสอนออนไลน์แบบการติดต่อสื่อสารต่างเวลา เช่น การนำสื่อการเรียนรู้อื่นๆ powerpoint หรือ เอกสารการสอน upload ไว้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่าง blackboard youtube facebook ให้ผู้เรียนเข้าไปศึกษาตามเวลาที่เหมาะสมกับผู้เรียน หรือที่ครูกำหนดเวลาไว้ให้ เป็นต้น หรือในลักษณะของการติดต่อสื่อสารในช่วงเวลาเดียวกัน เช่น การใช้โปรแกรม zoom, google-meet หรือ line-meet โดยครูนัดหมายผู้เรียนเข้ามาเรียนพร้อม ๆ กัน เพื่อการบรรยาย สาธิต หรือทำกิจกรรมในห้องเรียนออนไลน์ เป็นต้น สอดคล้องกับสมาคมสำหรับนักการศึกษาและพลศึกษาเป็นที่รู้จักในชื่อย่อ SHAPE America (Society of Health and Physical Education Educators) เป็นองค์กรที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวมแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการศึกษาและพลศึกษาร่วมกับหน่วยงานการศึกษาระดับชาติของสหรัฐอเมริกา ในการจัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา (guidelines for k-12 online physical education) หรือ OLPE (SHAPE America, 2018) โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ เนื้อหารายวิชา (course content), การจัดการสถานที่ (site management), การออกแบบการสอน (instructional design), เทคโนโลยี (technology) และการประเมิน (assessment) และนอกจากนี้ SHAPE America ได้ร่วมมือกับ AIR Assessment ร่วมมือกันจัดทำโครงการที่เรียกว่า “Pilot National Assessment for Health & Physical Education” เป็นโครงการเกี่ยวกับการประเมินทางสุขศึกษาและพลศึกษา เป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่รวบรวมข้อมูลสถิติ เทคโนโลยี ประสิทธิภาพ และนวัตกรรมมาพัฒนาและแก้ไขปัญหาหลักสูตรการสอนและเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอากาศ

ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สามารถพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะกีฬาออกกัได้นั้นผู้เรียนจำเป็นต้องรู้วิธีการจัดการท่าทางของร่างกายและการใช้อุปกรณ์กีฬาจนมีความคุ้นเคย จึงจะสามารถพัฒนาทักษะขั้นสูงขึ้นจนเป็นนักกีฬา หรือสามารถเล่นกีฬานั้น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัยตามเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่จะสามารถพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะปฏิบัติที่ถูกต้อง พบว่า แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นวิธีการเรียนรู้ทักษะที่ให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันทำกิจกรรมเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียนร่วมกัน และการเรียนตามแบบอย่างให้ผู้เรียนสอนกันเอง ภายใต้คำแนะนำและการกำกับของครูผู้สอนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการปฏิบัติตามขั้นตอนที่ถูกต้องมากกว่าการเรียนรู้จากการบรรยาย โดยไม่ได้ให้ผู้เรียนได้ลงฝึกปฏิบัติ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีเพื่อนคอยแนะนำ ช่วยกันแลกเปลี่ยนสังเกตการณ์ปฏิบัติ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับเพื่อนที่ทำหน้าที่ช่วยสอนช่วยแนะนำ จึงทำให้ผู้เรียนกล้าที่จะซักถามและแสดงออกในการฝึกปฏิบัติมากขึ้น นอกจากการจัดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนจะช่วยให้การจัดการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะทางการเรียนและทักษะทางสังคมไปพร้อม ๆ กัน จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องขั้นตอนการปฏิบัติแบบเพื่อนช่วยเพื่อนประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นการฝึกอบรม,ขั้นที่ 2 ขั้นจับคู่ผู้เรียน, ขั้นที่ 3 ขั้นฝึกปฏิบัติ, ขั้นที่ 4 ขั้นการแข่งขัน และ ขั้นที่ 5 ขั้นทดสอบ (จุฬาลักษณ์ สงฆ์สร้อย และคณะ, 2563; ชานานนท์ เชื้อนิลพิพัฒน์และคณะ, 2559; วีรพรพรณ จันทร์ขาว, 2563)

สภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น และความสำคัญของแนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่ก่อให้เกิดทักษะออกกัได้นั้นผู้วิจัยจึงศึกษาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะออกกัได้นักเรียนมัธยมศึกษา เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาออกกัได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งในการจัดการเรียนการสอนนั้นนักเรียนยังสามารถช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนไม่ก่อให้เกิดแรงกดดันทำให้นักเรียนไม่เกิดความประหม่าและสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาออกกั้ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. เพื่อศึกษาผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาออกกั้ หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 2565 ในโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย โดยเลือกจากโรงเรียนด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณา คือ เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหาร และครูให้ความร่วมมือในการทดลองในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน และเป็นโรงเรียนที่นักเรียนมีระดับความสามารถและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ไม่แตกต่างจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาพลศึกษาในปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) เป็นการสุ่มห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งผู้วิจัยทำการสุ่มห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับฉลากเพื่อกำหนดห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 15 คน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติจำนวน 15 คน

3. สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง

3.1 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 8 แผน ผ่านการตรวจพิจารณาความตรงตามวัตถุประสงค์ ความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการสอนด้วยแนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน นำผลการพิจารณามาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือค่า IOC) พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.92

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบผลการเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติที่ถูกต้องในกีฬาออกกั้ ซึ่งได้มาจากการประยุกต์วิธีการและการประเมินแบบทดสอบทักษะกีฬาออกกั้สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ของสุพรรณิ ยัมมวล และคณะ (2556) ได้แก่ แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกออกกั้, แบบทดสอบทักษะการผลักลูกออกกั้ และแบบทดสอบทักษะการรับหรือการหยุดลูกออกกั้ ผ่านการตรวจพิจารณาความตรงตามวัตถุประสงค์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน นำผลการพิจารณามาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือค่า IOC) พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ยรวมเท่ากับ 1.00

4. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ผู้วิจัยนำจดหมายรับรองจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อว 64.6/3321) เรื่องขอความอนุเคราะห์เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัยถึงผู้อำนวยการโรงเรียน และได้รับอนุญาตจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้ดำเนินการเก็บข้อมูล และการเข้าร่วมการวิจัยนี้ขึ้นอยู่กับความสมัครใจ อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างสามารถยุติการเข้าร่วมได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลใด ๆ และข้อมูลจะถูกปกปิดเป็นความลับ หากมีข้อสงสัยสามารถสอบถามผู้วิจัยได้ตลอดเวลา

4.2 ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์, ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล และเชิญชวนเข้าร่วมการวิจัย โดยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยมีเวลาในการตัดสินใจ และสอบถามความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

4.3 เตรียมสื่อการสอน แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา กิจกรรม และวัสดุ – อุปกรณ์ในการวิจัย

4.4 ทดสอบก่อนการทดลอง (pre-test) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้

4.5 นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีผลการเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้แตกต่างกันหรือไม่ ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ ก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม พบว่า ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.6 การดำเนินการทดลองการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน จำนวน 8 แผน กับนักเรียนกลุ่มทดลอง สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน รวม 8 สัปดาห์ และจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปกติกับนักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 8 แผน แผนละ 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน รวม 8 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 27 มิถุนายน พ.ศ.2565 ถึงวันที่ 15 สิงหาคม พ.ศ.2565 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทางโรงเรียนมีนโยบายให้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์และออนไซต์ ทำให้สามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ได้ทั้งรูปแบบออนไลน์และออนไซต์

4.6.1 กลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่มีต่อทักษะฮอกกี้ของนักเรียนมัธยมศึกษาที่สร้างขึ้นจำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยทำการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์

4.6.2 กลุ่มควบคุม จำนวน 15 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบปกติเป็นการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนทั่วไปในรายวิชาพลศึกษา โดยทำการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์

4.7 ทดสอบหลังการทดลอง (post-test) กับนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบทักษะกีฬาฮอกกี้ ประกอบด้วย แบบทดสอบทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้, แบบทดสอบทักษะการผลักลูกฮอกกี้ และแบบทดสอบทักษะการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้ แบบเดียวกันกับก่อนการทดลอง

4.8 นำผลการทดสอบหลังการทดลองมาวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะกีฬาฮอกกี้ ประกอบด้วย ทักษะการเลี้ยงลูกฮอกกี้, ทักษะการผลักลูกฮอกกี้ และทักษะการรับหรือการหยุดลูกฮอกกี้ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (paired-sample t-test) และเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะกีฬาฮอกกี้หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมด้วยการทดสอบค่าที (independence t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (paired - sample t - test)

5.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (independent t - test)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะฮอกกี้ของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่ามีค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ ค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปผลการวิจัย การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนส่งผลต่อการปฏิบัติทักษะการเลี้ยงบอล การผลักบอล การรับบอลในกีฬาฮอกกี้ที่ถูกต้องของนักเรียนมัธยมศึกษา

ตาราง 1

ตารางเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

รายการในการทดสอบการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้	กลุ่มทดลอง (n = 15)		กลุ่มควบคุม (n = 15)		t	p
	M	SD	M	SD		
1.การเลี้ยงบอล	2.93	0.7	3.07	0.96	0.43	0.66
2.การผลักบอล	3.27	0.88	3.2	1.26	0.16	0.86
3.การรับบอล	2.8	.067	2.53	0.91	0.9	0.37
4.คะแนนรวม	3	0.47	2.9	0.59	0.34	0.73

หมายเหตุ : * $p < .05$

ข้อมูลจากตาราง 1 พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนในทักษะฮอกกี้ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 2

ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของผลการเรียนรู้ด้านการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

รายการในการทดสอบการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้	กลุ่มทดลอง (n = 15)		กลุ่มควบคุม (n = 15)		t	p
	M	SD	M	SD		
1.การเลี้ยงบอล	4.13	0.64	3.27	0.96	2.9	.00
2.การผลักบอล	4.2	0.67	3.47	0.91	2.4	.01
3.การรับบอล	4	0.92	2.93	0.7	3.5	.00
4.คะแนนรวม	4.11	0.37	3.22	0.46	5.78	.00

หมายเหตุ : * $p < .05$

ข้อมูลจากตาราง 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาฮอกกี้ หลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวทางการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อเสริมสร้างทักษะออกก๊ของนักเรียนมัธยมศึกษา มีประเด็นนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาออกก๊ของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

2. ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาออกก๊ของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังจากการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ซึ่งสามารถอธิบายผลการทดลองได้ ดังนี้ นักเรียนกลุ่มทดลองมีความมั่นใจในการปฏิบัติมากขึ้น สังเกตได้จากการตั้งใจในการปฏิบัติทักษะในทุก ๆ ขั้นตอน ตั้งแต่การยืน การจับไม้ การถ่ายเทน้ำหนักตัวเพื่อส่งแรง การจัดระเบียบร่างกาย และความประหม่าที่กังวลว่าจะปฏิบัติผิดพลาด ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของแนวทางการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการปฏิบัติตามขั้นตอนที่ถูกต้องมากกว่าการเรียนรู้จากการบรรยาย หรือสาธิตโดยไม่ได้ให้ผู้เรียนได้ลองฝึกปฏิบัติ เนื่องจากมีเพื่อนคอยให้คำปรึกษา กระตุ้นเสริมแรง ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดเห็น ให้ผลย้อนกลับ และบันทึกความก้าวหน้าในการเรียนของเพื่อน โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ที่ให้ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนและฝึกปฏิบัติด้วยตนเองนอกเวลาเรียนได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้การทดสอบการปฏิบัติทักษะที่ถูกต้องในกีฬาออกก๊ ทั้งทักษะการเลี้ยงบอล การผลักบอล และการรับบอลของนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1. ผู้ฝึกสอนหรือครูที่จะนำการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวทางการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนไปใช้ควรมีความรู้ความเข้าใจถึงหลักการของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE และแนวทางการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

2. ผู้ฝึกสอนหรือครูที่จะนำการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้แนวทาง OLPE ของ SHAPE ร่วมกับแนวทางการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนไปใช้ ควรให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์และความสำคัญในการรับบทบาทและการทำหน้าที่ของการเป็นผู้สอนและผู้เรียนอย่างครบถ้วน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ ที่มีผลต่อทักษะออกก๊ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้พลศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2. ผู้วิจัยควรนำแนวทางการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนไปปรับใช้ในการพัฒนาทักษะกีฬาอื่น ๆ

3. ผู้วิจัยควรทำการศึกษาวิจัยและพัฒนา โดยใช้ผลจากงานวิจัยนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะกีฬาอื่น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

จุฬาลักษณ์ สงฆ์สระน้อย, นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร, สันติพงษ์ ปลั่งสุวรรณ, และ สุรีพร อนุศาสนนันท์. (2563). ผลของการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่มีต่อความแม่นยำในการเล่นลูกสองมือล่างในกีฬาวอลเลย์บอล. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 46(2), 197-208. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/tahper/article/view/246913/166773>

ชานานนท์ เชื้อนิลพิพัฒน์ม, อสมา มาตยาบุญ และธัญธัช วิภักดิ์ภูมิประเทศ. (2559). การปรับพฤติกรรมของนักเรียนที่ไม่กล้าว่ายน้ำโดยการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน. *วารสารบัณฑิตศึกษา*, 6(2), 226-239. <https://grad.dpu.ac.th/upload/content/files/%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%206%20%E0%B8%89%E0%B8%9A%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%202/%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9A%E0>

%B8%B1%E0%B8%93%E0%B8%91%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%A8%E0%B8%B6%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%B218.pdf

ไทยรัฐออนไลน์. (2564, 27 เมษายน). กทม.เตรียมรับเปิดเทอม รับโควิด-19 จัด 4 รูปแบบเรียนการสอน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
<https://www.thairath.co.th/news/local/bangkok/2078310>

วีรพรธ จันทรืขาว, นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร, สันติพงษ์ ปลั่งสุวรรณ และ เสกสรรค์ ทองคำบรรจง. (2563). ประสิทธิภาพของการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อนที่มีต่อความสามารถในการว่ายน้ำ. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 46(1), 174-184. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/tahper/article/download/238966/168282/882814>

ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์, ชีรนนท์ ตันพานิชย์, ฐิติกมลสิริ ลาโพธิ์, วิชนนท์ พูลศรี, และ ธนวัฒน์ ชลานนท์ (2564). การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้ Google Classroom ในรายวิชาการกิจกรรมพลศึกษา สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 47(2), 166-176. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/tahper/article/view/251422/169201>

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา*. http://academic.obec.go.th/images/document/1559639643_d_1.pdf

สุพรรณณี ยี่มนวล, บุญเลิศ อุทยานิก และสุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2556). การสร้างแบบทดสอบทักษะกีฬาออกกั สำหรับรับนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. *วารสารคณะพลศึกษา*, 16(1), 64-74. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/pe/article/view/3584>

ภาษาอังกฤษ

Chung, H. J. & Yong, W. S. (2020). Difficulties of online physical education classes in middle and high school and an efficient operation plan to address them. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 1-12. <https://doi.org/10.3390/ijerph17197279>

Collin, A. W., Emily, D. A., Urtel, M., McMullen, J., Culp, B., Egan, L., Loiacono C. A., & Killian, C. (2021). Physical education in the COVID era: Considerations for online program delivery using the comprehensive school Physical activity program framework. *Journal of Teaching in Physical Education*, 40(2), 327-336. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2020-0182>

Crosby, M. (2018). *Discovering the best practices for design and development of high school online Physical education: A phenomenological study*. [Doctoral dissertation]. Brandman University. https://digitalcommons.umassglobal.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1158&context=edd_dissertations

Daum, D. N., & Woods, A. M. (2015). Physical education teacher educator's perceptions toward and understanding of K-12 online Physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34(4), 716-724. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2014-0146>

Goad, T. & Jones, E. (2017). Training online physical educators: A phenomenological case study. *Hindawi Education Research International*, 17(1), 1-12. <https://doi.org/10.1155/2017/3757489>

SHAPE America. (2018). *Guidelines for K-12 online Physical education* [Guidance document]. Reston, VA: Author. <https://www.shapeamerica.org/uploads/pdfs/2020/guidelines/Online-PE-Guidance-Document.pdf>