

เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา



ปริญญานิพนธ์
ของ
มหาลาก ป้อมสุข

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
สิงหาคม 2559

เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาคุณวุฒิบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
สิงหาคม 2559
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
สิงหาคม 2559

มหาลาภ ป้อมสุข. (2559). เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา. ปรินูญานินพนธ์
กศ.ด. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร.สาส์ สุภาภรณ์
และอาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช.

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา (1) เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
(2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติของผู้เรียนทางบวกและลบ (3) องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเกิด
เจตคติ และ (4) ออกแบบแนวทางการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียน การวิจัยมี 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา 67 คนที่ลงทะเบียนเรียนวิชากีฬาแอนด์บอลและ
ฟุตซอล เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกต การสัมภาษณ์และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ วิเคราะห์
ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ด้วยวิธีการสามเส้า
ผลการวิจัยสรุปได้ 3 หัวเรื่อง คือหัวเรื่องที่ 1 เจตคติของกลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มเปลี่ยนไปเป็นบวก
ภายหลังสิ้นสุดภาคเรียน หัวเรื่องที่ 2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก ได้แก่ ครูผู้สอน
ผู้เรียน กลุ่มเพื่อน และการมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม และหัวเรื่องสุดท้าย
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบเกี่ยวข้องกับครูผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น
และขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน

ระยะที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา 42 คนที่ลงทะเบียนเรียนวิชาแบดมินตัน เก็บรวบรวม
ข้อมูลโดยการสังเกต การสัมภาษณ์ และการกระตุ้นความจำด้วยภาพ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการ
เปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ด้วยวิธีการสามเส้า ผลการวิจัยสรุป
องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติได้ 5 ประเด็น คือ (1) ผู้เรียน (2) ครูผู้สอน (3) วิธีการ
สอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (4) การขาดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก และ (5) ปัญหา
เรื่องการวัดและประเมินผล

ระยะที่ 3 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา 16 คน ซึ่งมีคะแนนเจตคติไม่เกิน 4 (จากคะแนน 1-7)
เก็บรวบรวมข้อมูลโดย การเข้าร่วมกิจกรรม การสังเกตและแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลแบบ
อุปนัย ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัย สรุป
สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดีและแนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น ได้เป็น 7 หัวข้อ ส่วน
ใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับวิธีการสอน การคิว การเล่นเกมให้มากขึ้น การให้ฝึกแบบที่เหมาะสม
การประเมินผล ความสนุกสนานและความท้าทายของกิจกรรมการเรียน และสถานที่และอุปกรณ์การ
เรียนที่เหมาะสม นอกจากนั้น ยังพบว่า คะแนนเจตคติของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงจาก 3.18 เป็น 5.13

LEARNERS ATTITUDE TOWARD LEARNING PHYSICAL EDUCATION ACTIVITIES

AN ABSTRACT
BY
MAHALAP POMSOOK



Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Doctor of Education Program in Health Education and Physical Education
at Srinakharinwirot University

August 2016

Mahalap Pomsook. (2016). *Learners Attitude Toward Learning Physical Education Activities*. Dissertation, Ed.D. (Health Education and Physical Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University
Advisor Committee: Prof. Dr.Salee Supaporn, Lect. Dr.Usakorn Punvanich.

The purposes of this study were to determine (1) attitudes toward learning physical education activities, (2) factors that had a negative or positive influence on students' attitude, (3) factors related to forming attitudes and (4) to develop a guideline for teaching in order to change the attitude of learners. The study was divided into three phases.

In Phase One, the participants were sixty seven students who enrolled in handball and futsal units. Data were collected using observation, interview and critical incidence. Data were analyzed using constant comparison and triangulated across methods. The results indicated three main themes. Firstly, participants' attitude were likely to become more positive at the end of the semester. Secondly, the factors related to positive attitudes included the teacher, the learners, peer groups and proper playing fields and facilities. Lastly, the factors resulting in negatively attitudes involved with the teacher, the learners and their peers, and the lack of playing fields and equipment.

In Phase Two, the participants were forty two students who enrolled in a badminton unit. Data were collected using observation, interview and stimulated recall with pictures. Data were analyzed using constant comparison and triangulated across methods. The results indicated five main factors related to the formation of the students' attitude. Those were (1) learners, (2) the teacher, (3) teaching methods and learning activities (4) lacking of facilities and equipment and (5) problems related to assessment and evaluation.

In Phase Three, the participants were sixteen students who had attitude scores of no more than 4 (scale 1-7). Data were collected through active participation, observation and a questionnaire and were inductively analyzed. Trustworthiness was established using member checking. The results indicated the causes of negative attitudes and ways to deal with them in seven categories. Most of them involved with teaching methods, cueing, more game play, proper feedback, evaluation, fun and challenging learning activities, and proper facility and equipment. Further, learners' attitude scores changed from 3.18 to 5.13.

ประกาศคุณประการ

ปริญญานิพนธ์เรื่องนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาจาก ศาสตราจารย์ ดร.สาลี สุภาภรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ ดร.อุษากกร พันธุ์วานิช อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาถ่ายทอดวิชาความรู้ ให้คำปรึกษาชี้แนะแนวทาง ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขรายละเอียดข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ยิ่งจนงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.สาลี สุภาภรณ์ อาจารย์ ดร.อุษากกร พันธุ์วานิช รองศาสตราจารย์ ดร.สุปราณีวี ขวัญบุญจันทร์ คณบดีคณะพลศึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ รองศาสตราจารย์ธงชัย ธงชัย เจริญทรัพย์มณี รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล อาจารย์ ดร.พิมพา ม่วงศิริธรรม อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อนี้ รวมถึงคณาจารย์ประจำคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน เป็นแบบอย่างที่ดี และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.เจริญ กระบวนรัตน์ รองศาสตราจารย์ ศรีภูมิ อัครมาส รองศาสตราจารย์ ดร.ไพบูลย์ ศรีชัยสวัสดิ์ รองศาสตราจารย์วัฒนา สุทธิพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุจา อรุณบรรเจิดกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชัย ตันยอัชฌาวุฒ อาจารย์มานะ อ้อยสนามไชย อาจารย์ประภา คงชาติรี และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา

คุณประโยชน์ของงานวิจัยนี้ขอมอบแด่คุณพ่ออำนวย ป้อมสุข คุณแม่ลาวัณ ป้อมสุข และบูรพาจารย์ที่ช่วยประสาทความรู้ด้วยความเมตตา และมอบแด่ผู้ที่ให้การสนับสนุนในการวิจัย ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มตัวอย่าง และบุคคลอื่นๆ ที่ไม่ได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งมีส่วนอำนวยความสะดวกและสนับสนุนงานวิจัยนี้ในด้านต่างๆ กัน ทำให้การศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นายมหาลาภ ป้อมสุข

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	2
คำถามในการวิจัย	3
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ	5
ความหมายของเจตคติ	5
องค์ประกอบของเจตคติ	6
การเกิดเจตคติ	7
การเปลี่ยนแปลงเจตคติ	8
การวัดเจตคติ	9
ประโยชน์ของเจตคติ	9
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษา	10
ความสำคัญของวิชาพลศึกษา	10
วัตถุประสงค์ของการสอน	11
วิธีการสอนพลศึกษา	13
การสอนโดยใช้การคิว	17
การให้ข้อมูลย้อนกลับ	18
สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่และอุปกรณ์การสอน	20
จำนวนผู้เรียน	21
การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพลศึกษา	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
งานวิจัยในประเทศ	23
งานวิจัยต่างประเทศ	26

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	29
ขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัย.....	29
กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	29
การศึกษาระยะที่ 1.....	29
การศึกษาระยะที่ 2.....	29
การศึกษาระยะที่ 3.....	29
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	30
การศึกษาระยะที่ 1.....	30
การศึกษาระยะที่ 2.....	30
การศึกษาระยะที่ 3.....	31
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	32
การศึกษาระยะที่ 1.....	32
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	32
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	32
ผลการศึกษาระยะที่ 1.....	33
ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก.....	34
ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ.....	37
การศึกษาระยะที่ 2.....	41
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	41
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	41
ผลการศึกษาระยะที่ 2.....	41
การศึกษาระยะที่ 3.....	49
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	49
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
ผลการศึกษาระยะที่ 3.....	50
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	55
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	55
คำถามในการวิจัย.....	55

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
วิธีดำเนินการวิจัย.....	55
การเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
ผลการวิจัยและอภิปรายผล.....	56
อภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 1.....	56
อภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 2.....	60
อภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 3.....	62
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	65
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	65
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก.....	73
ภาคผนวก ก หนังสือแสดงความยินยอม	74
ภาคผนวก ข แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ	78
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์	82
ภาคผนวก ง การกระตุ้นความจำด้วยภาพ	86
ภาคผนวก จ แผนการจัดการเรียนรู้.....	88
ภาคผนวก ฉ บทคัดย่อการศึกษาระยะที่ 1-3	96
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	101

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การเปลี่ยนแปลงของเจตคติก่อนเรียนและหลังเรียน.....	33
2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติเป็นบวกและเป็นลบ.....	34
3 องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา.....	42
4 คุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง.....	50
5 สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดีและแนวทางการปรับเปลี่ยน.....	51



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การศึกษา หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเจริญงอกงามของตัวบุคคล โดยผ่านการถ่ายทอดความรู้ การฝึกอบรม การฝึกปฏิบัติ ฯลฯ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมในตัวบุคคลอย่างน้อย 3 ด้าน คือ (1) ด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ (Cognitive Domain) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงของสมองในการจดจำเรื่องราวหรือกิจกรรมต่างๆ (2) ด้านเจตคติ (Affective Domain) เป็นการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ ที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งและ (3) ด้านทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Psychomotor Domain) เช่น การขี่จักรยาน การเตะฟุตบอล รวมทั้งทักษะการเล่นกีฬาต่างๆ ด้วย (Rink. 2006; Siedentop. 1991)

การเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษาเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีนั้น ครูผู้สอนมีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จและสนุกสนานกับการเรียนอันจะนำไปสู่เกิดเจตคติที่ดี สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ตนเองมีสุขภาพที่แข็งแรงและสมบูรณ์ (Rink. 2006) ดังนั้น เจตคติจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา การเล่นกีฬาและออกกำลังกายซึ่งจากการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมออกกำลังกายด้วยการเต้นแอโรบิกเป็นประจำ มีการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางบวก คือ มีความสนใจและชอบออกกำลังกายด้วยการเต้นแอโรบิก มากกว่าตอนที่เริ่มมาเข้าร่วมกิจกรรม (วิศิรา พงษ์สูงเนิน และ สาลี สุภาพรณ. 2557) เจตคติจึงเป็นพฤติกรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

คำว่า เจตคติ มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า แอปตัส (Aptus) ตรงกับภาษาอังกฤษว่า แอทธิจูด (Attitude) แปลว่า โน้มเอียง เหมาะสม หมายถึง ความรู้สึกของคนเราจะเกิดขึ้นต่อสิ่งใดได้ก็ต่อเมื่อประสาทได้สัมผัสกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งก่อน กล่าวคือ รับรู้สิ่งนั้นก่อนนั่นเอง ถ้าจิตเราเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้น ก็จะทำให้รู้สึกตั้งแต่ขั้นต้นๆ จนถึงขั้นสูงขึ้น คือมีความสนใจ ชาบซึ่ง พอใจ และเกิดเป็นเจตคติตามมา (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2543) ซึ่งบุคคลทั่วไปมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเจตคติของตน (ซูซีพ อ่อนโคกสูง. 2550)

เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่เกิดจากการเรียนรู้ ไม่ได้ติดตัวมาแต่กำเนิด ประสบการณ์จะมีผลอย่างมากต่อเจตคติและเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะกระตุ้นให้เกิดการกระทำ ดังนั้นเจตคติจึงมีความสำคัญ เพราะการที่เราทราบเจตคติของคนหรือกลุ่มคนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นไปในทิศทางใดย่อมทำให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถวางแผนหรือดำเนินการต่อคนหรือกลุ่มคนนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและเกิดประสิทธิผลที่ดี (จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์. 2536)

การศึกษาที่ผ่านมาพบว่าเจตคติของผู้เรียนมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนมีเจตคติทางบวกก็จะชอบและพึงพอใจในการเรียนพลศึกษามากกว่า

คนอื่นๆ มีความสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางพลศึกษา ส่วนผู้ที่มีเจตคติที่ไม่ดีหรือเป็นไปในทางลบนั้นก็อาจจะไม่ตั้งใจ หรือไม่ทุ่มเทกับการเรียนอย่างจริงจัง อย่างไรก็ตาม เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ถ้าผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน (Garn & Cothran. 2006) นอกจากนั้น ปัจจัยอื่นๆ ได้แก่ พฤติกรรมของครูผู้สอน บรรยากาศในชั้นเรียน กลุ่มเพื่อน ตลอดจนสภาพแวดล้อมรอบข้าง เช่น สถานที่ อุปกรณ์การเรียนการสอน สภาพสนาม สภาพอากาศในแต่ละวัน ก็มีผลต่อเจตคติของผู้เรียนด้วย (วรศรา พงษ์สูงเนิน และ สาลี สุภาภรณ์. 2557; ศรีณย์ รื่นณรงค์. 2553)

เจตคติ เป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมการเรียนรู้ (Affective Domain) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความรู้สึก ความสนใจ ค่านิยม และอารมณ์ซึมซับของบุคคลที่มีต่อเรื่องราว กิจกรรมหรือบุคคลอื่น เจตคติที่ดีหรือเป็นไปในทางบวกต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาถ้าสามารถเกิดควบคู่กันไประหว่างการเรียนการสอนพลศึกษาก็จะดีมากเพราะจะส่งผลให้ผู้เรียนเข้าร่วมในกิจกรรมการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาต่างๆ ในชีวิตประจำวันมากขึ้น (Siedentop. 1991)

เจตคติไม่สามารถวัดหรือสังเกตเห็นได้โดยตรงแต่จะต้องอาศัยเครื่องมือที่ช่วยให้บุคคลแสดงออกถึงความคิดเห็น ความรู้สึก หรือพฤติกรรมต่อเรื่องราวหรือเหตุการณ์ออกมา ซึ่งรูปแบบการศึกษาเจตคติสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การสังเกต (Observation) การสัมภาษณ์ (Interview) การรายงานเรื่องราวของตนเอง (Self-Report) การจินตนาการ (Projective Techniques) และการวัดทางสรีรภาพ (Physiological Measurement) (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2543) เป็นต้น และในการวัดหรือประเมินเจตคตินั้นหากใช้เครื่องมือวัดมากกว่า 1 ชนิด ความแม่นยำก็จะมีมากขึ้น อย่างไรก็ตาม เจตคติมีการเปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลาและเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ดังนั้น การวัดในช่วงเวลาที่แตกต่างกันด้วยเครื่องมือวัดอย่างเดิมอาจจะได้ค่าที่แตกต่างกัน เช่น การวัดเจตคติก่อนการเรียนกิจกรรมพลศึกษากับหลังจากที่สิ้นสุดการเรียนในภาคการศึกษานั้น ค่าที่ได้อาจจะมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะผู้เรียนผ่านประสบการณ์ในการเรียนมา 1 ภาคการศึกษาแล้ว

เจตคติมีความสำคัญหลายประการดังที่ได้กล่าวถึงมาแล้ว ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติ ผลของการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนกีฬาและการออกกำลังกายในการที่จะจัดประสบการณ์ในการเรียนและการฝึกซ้อมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่มีอิทธิพลต่อเจตคติของผู้เรียนในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
3. เพื่อศึกษาองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
4. เพื่อออกแบบแนวทางการสอนพลศึกษาเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น

คำถามในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างมีเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาไปในทิศทางใด
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ทำให้เจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเปลี่ยนแปลงไปในทางบวกหรือลบ
3. องค์ประกอบสำคัญอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
4. แนวทางการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาทำได้อย่างไร

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียน แบ่งขั้นตอนการศึกษาวิจัยออกเป็น 3 ระยะ แต่ละระยะใช้กลุ่มตัวอย่างแตกต่างกันดังนี้

การศึกษาระยะที่ 1

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชายและหญิงจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาฟุตซอลและแฮนด์บอลในภาคเรียนที่ 1/2558 จำนวน 67 คน (ชาย 23 คน หญิง 44 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า K1-K67 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-67) ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากผู้ที่มีคะแนนการประเมินเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเป็นบวกและเป็นลบ (ค่าการประเมินจาก 1-7 คือ คะแนนต่ำเป็นลบและคะแนนสูงเป็นบวก) กลุ่มตัวอย่างทุกคนยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย รับประทานเงื่อนไข และลงชื่อในหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง (หนังสือจริยธรรมอนุญาตให้ทำการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่ SWUEC 136/58X)

การศึกษาระยะที่ 2

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่เลือกลงทะเบียนเรียนวิชาแบดมินตันในภาคเรียนที่ 2/2558 จำนวน 42 คน (ชาย 10 คน หญิง 32 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า U1-U42 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-42) อายุระหว่าง 18-23 ปี (มีเจตคติต่อกิจกรรมพลศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึงปัจจุบันเป็นบวก กลางและลบ จำนวน 16, 26 และ 0 คน ตามลำดับ) กลุ่มตัวอย่างทุกคนสมัครใจ รับประทานข้อตกลงและเงื่อนไขในการวิจัย ตลอดจนเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยมีเงื่อนไขว่า ถ้ากลุ่มตัวอย่างไม่ประสงค์จะเข้าร่วมในการวิจัยอีกต่อไปด้วยเหตุผลใดก็ตาม ก็สามารถถอนตัวได้ทันทีแม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

การศึกษาระยะที่ 3

การศึกษาระยะที่ 3 นี้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยกลุ่มเดียวกับการศึกษาระยะที่ 2 จำนวน 16 จาก 42 คน (ชาย 2 คน หญิง 14 คน) ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชา

แบบมีนิตนเป็นวิชาเลือกในภาคเรียนที่ 2/2558 ทั้ง 16 คน ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยมีเงื่อนไข คือ เป็นนักศึกษาที่มีเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาไม่เกิน 4 (จาก 1-7 คือ 1-2 เป็นลบ 3-5 เป็นกลาง และ 6-7 เป็นบวก) ทุกคนรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ยินดีให้ความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง และเซ็นชื่อในหนังสือแสดงความยินยอม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นของนักศึกษาซึ่งเป็นการชอบหรือความไม่ชอบที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้คะแนนการประเมินจาก 1-7 เพื่อแบ่งเจตคติเป็นลบ เป็นกลางและเป็นบวก (คะแนน 1-2, 3-5, 6-7 หมายถึงเจตคติเป็นลบ เป็นกลาง และเป็นบวกตามลำดับ)
2. กิจกรรมพลศึกษา หมายถึง รายวิชาที่อยู่ในกลุ่มหมวดการศึกษาทั่วไป หรือกลุ่มพลศึกษาซึ่งแต่ละสถาบันเปิดรายวิชาที่ไม่เหมือนกัน
3. ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษาชายและหญิงที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ในปีการศึกษา 2557-2558

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ
 - 1.1 ความหมายของเจตคติ
 - 1.2 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 1.3 การเกิดเจตคติ
 - 1.4 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ
 - 1.5 การวัดเจตคติ
 - 1.6 ประโยชน์ของเจตคติ
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษา
 - 2.1 ความสำคัญของวิชาพลศึกษา
 - 2.2 วัตถุประสงค์ของการสอน
 - 2.3 วิธีการสอนพลศึกษา
 - 2.4 การสอนโดยใช้คิว
 - 2.5 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)
 - 2.6 สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่และอุปกรณ์การสอน
 - 2.7 จำนวนผู้เรียน
 - 2.8 การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพลศึกษา
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเจตคติ

1.1 ความหมายของเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551) กล่าวถึง ความหมายเจตคติว่าเป็นเรื่องของ ความชอบ/ไม่ชอบ ความคิดเห็น ความรู้สึกต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด เกิดขึ้นเมื่อเรารับรู้ต่อสิ่งนั้นจะเกิดอารมณ์ ความรู้สึกบางอย่างควบคู่ไปกับการรับรู้ ส่งผลต่อความคิดของเรา ซึ่งอาจจะแสดงออกมาทางพฤติกรรมที่เราสามารถสังเกตได้หรือเป็นพฤติกรรมภายในที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้

สมจิตร เรืองศรี (2550) ให้ความหมายว่า เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึกที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ซึ่งจะแสดงออกมาทั้งชอบ/ไม่ชอบ ดี/ไม่ดี ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในใจที่ไม่สามารถสังเกตได้ แต่สามารถพาดพิงถึงความรู้สึกจากพฤติกรรมภายนอกได้

แสงเดือน ทวีสิน (2545) ได้กล่าวถึงเจตคติว่าเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ สภาพการณ์ เหตุการณ์ เป็นต้น เมื่อเกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่สัมผัสนั้น บุคคลนั้นจะมีการเตรียมพร้อมตอบโต้ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งตามความรู้สึกของตนเอง

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2543) ให้ความหมายว่า เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึกของบุคคลนั้น ซึ่งจะรู้สึกก็ต่อเมื่อได้สัมผัสกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งก่อนจึงจะเกิดความสนใจ ฟังพอใจแล้วหลังจากนั้นจะเกิดเจตคติตามมาในสิ่งที่ตนเองได้สัมผัส

อลพอร์ท (Allport.1976) ได้กล่าวว่า เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึกในจิตใจ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับมาในอดีตและปัจจุบัน สภาวะความรู้สึกนี้พร้อมจะแสดงออกมาตามทิศทางความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้นหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้สัมผัส เจตคติอาจจะแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมหรือเก็บไว้ในใจ

เทอร์สโตน (Thurstone.1964) อธิบายว่า เจตคติเป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใจที่ไม่สามารถสังเกตได้ง่าย แต่สามารถแสดงออกมาทางพฤติกรรม เป็นเรื่องของความรู้สึก ความคิดเห็น อารมณ์ ชอบ/ไม่ชอบต่อสิ่งใดที่สิ่งหนึ่งที่ได้สัมผัสกับบุคคลนั้นๆ

สรุปได้ว่า เจตคติเป็นเรื่องของความรู้สึกทางด้านจิตใจที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ทำให้เกิดความชอบใจหรือไม่ชอบใจแล้วเก็บไว้ในใจหรือแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้

1.2 องค์ประกอบของเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551) กล่าวถึงองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ประการ คือ (1) องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจของบุคคลนั้นๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ความคิด ที่มีต่อสิ่งต่างๆ ที่ตนได้สัมผัสมา (2) องค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ (Affective Component) เกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลนั้นๆ ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้า แล้วมีการสรุปประเมินผลสิ่งเร้านั้นว่าพอใจหรือไม่พอใจ ชอบหรือไม่ชอบ ซึ่งองค์ประกอบทั้งสองด้านนี้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมากและมีองค์ประกอบด้านความรู้สึกหรืออารมณ์น้อย อย่างไรก็ตามเจตคติบางอย่างก็มีลักษณะตรงกันข้าม และ (3) องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral Component) เกี่ยวข้องกับความพร้อมหรือความโน้มเอียงที่พร้อมจะปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือจะคัดค้าน ขึ้นอยู่กับความเชื่อหรือความรู้สึกของแต่ละบุคคล

สมจิตร์ เรืองศรี (2550) อธิบายองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 ประการ คือ องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด ด้านความรู้สึกและอารมณ์ และด้านการกระทำหรือพฤติกรรม ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Component) เป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับความรู้ ความคิด และความเชื่อ ที่มีต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้สัมผัสมา

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก อารมณ์ (Affective Component) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึก อารมณ์ ความชอบ/ไม่ชอบ ที่มีต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้สัมผัสมา

3. องค์ประกอบทางด้านการกระทำหรือพฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นเรื่องของพฤติกรรม การปฏิบัติ การกระทำ ตามความรู้สึกของบุคคลนั้น

ธีรภูมิ เอกะกุล (2549) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เราเกิดเจตคติไว้ 3 ด้าน คือ

1. ด้านความรู้ (Cognitive Component) บุคคลที่จะเกิดเจตคติต้องมีความรู้ต่อสิ่งต่างๆ หรือเหตุการณ์ต่างๆ นั้นมาก่อน เพื่อสรุปเป็นเหตุผลเกี่ยวกับความคิด ความเชื่อต่อไป

2. ด้านความรู้สึก (Feeling Component) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ เมื่อรู้และมีความเข้าใจก็จะสรุปออกมาเป็นเรื่องของอารมณ์ว่าเป็นอย่างไรต่อสิ่งนั้น

3. ด้านการปฏิบัติ (Action Tendency Component) เป็นองค์ประกอบตัวสุดท้ายที่รวมตัวมาจากความรู้และความรู้สึก ทำให้เกิดความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติหรือตอบสนองต่อสิ่งนั้นไปในทิศทางเดียวกันหรือทิศทางที่ตรงกันข้าม

สรุปได้ว่า การเกิดเจตคติเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบอย่างน้อย 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านความรู้สึกและด้านพฤติกรรม แต่ละด้านจะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป ส่งผลให้เกิดความโน้มเอียงที่จะปฏิบัติหรือตอบสนองต่อเรื่องราว บุคคลหรือเหตุการณ์ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

1.3 การเกิดเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546) กล่าวว่า เจตคติเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล โดยมีสาเหตุจาก (1) เกิดจากการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมรอบข้างของตัวบุคคล (2) เกิดจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (3) เกิดจากสิ่งที่มีผลกระทบหรือมีอิทธิพลมากระทำต่อบุคคลอย่างกะทันหันจนสามารถจำเหตุการณ์นั้นได้ และ (4) เกิดจากการเลียนแบบในบุคคลที่เราชื่นชอบ ฟังพอใจและนับถือ

แสงเดือน ทวีสิน (2545) กล่าวว่า เจตคติเกิดจากประสบการณ์ของตัวบุคคล โดยนำประสบการณ์ต่างๆ ในอดีตที่ได้สะสมมา และเกิดการแบ่งออกเป็น 2 ทิศทาง คือ ชอบ-ไม่ชอบ ดี-ไม่ดี สนใจ-ไม่สนใจ โดยอาศัยหลักเกณฑ์การสะสมจากประสบการณ์ในอดีต เป็นตัวประเมินเพื่อ

ตัดสินใจในการกำหนดทิศทาง หลักเกณฑ์ที่ตัดสินใจมาจากความเชื่อ (Belief) ของแต่ละคน อย่างไรก็ตาม ศศิวิมล ตามไท (2542) กล่าวว่า เจตคติเกิดจากสาเหตุ 2 ประการ ได้แก่

1. เกิดจากประสบการณ์ของบุคคล โดยประสบการณ์นั้นมีทั้งทางตรงและทางอ้อม ประสบการณ์ทางตรงได้แก่ การได้เห็น การพบเจอ การสัมผัส ประสบการณ์ทางอ้อมได้แก่ การได้ยิน ได้ฟัง การรับข่าวสาร โดยประสบการณ์ทั้ง 2 แบบนี้ สามารถทำให้บุคคลเกิดเจตคติได้ทั้งสิ้น แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าบุคคลไม่ได้เจอประสบการณ์ทั้ง 2 แบบก็จะไม่เกิดเจตคติ

2. เกิดจากค่านิยม (Value System) และการตัดสินค่านิยม (Value Judgments) โดยที่บุคคลในแต่ละสังคมนั้นมีค่านิยมที่ไม่เหมือนกัน การที่บุคคลมีเจตคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ค่านิยม ของกลุ่มคนที่ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมนั้นๆ

1.4 การเปลี่ยนแปลงเจตคติ

เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้เพราะเจตคตินั้นมาจากประสบการณ์ของบุคคลที่ได้พบเจอกับสิ่งเร้าต่างๆ ทั้งทางบวกและทางลบ เจตคติไม่ได้ติดตัวบุคคลมาตั้งแต่แรกเกิดแต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสิ่งเร้าที่มากกระทบกับบุคคลนั้นๆ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551) กล่าวว่าเจตคติเกิดจากการมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เจตคติอาจเปลี่ยนได้จากประสบการณ์ที่เราได้รับเพิ่มเติมหรือประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้นเป็นไปได้ใน 2 ทิศทาง ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทิศทางเดียวกัน (Congruent Change) หมายถึง เจตคติเดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกก็สามารถบวกเพิ่มขึ้น หรือถ้าเจตคติของบุคคลอยู่ในทางลบก็สามารถเพิ่มขึ้นไปทางลบได้

2. การเปลี่ยนแปลงเจตคติคนละทางกัน (Incongruent Change) หมายถึง เจตคติเดิมของบุคคลที่อยู่ในทางบวกก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปเป็นบวกน้อยลงแต่เป็นลบเพิ่มมากขึ้น

อเนกกุล กริแสง (2526) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติไว้ว่า เจตคติสามารถมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์ทางตรงในการเรียนรู้ของบุคคลนั้นๆ จิตใจจะกระตุ้นให้ตัวบุคคลมีการยอมรับหรือปฏิเสธตามสถานการณ์ที่ได้พบเจอซึ่งจะมีความสอดคล้องกับความคิดของตนเองว่าจะปฏิเสธหรือยอมรับ นอกจากนี้เจตคดียังสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามประสบการณ์ทางอ้อม เช่น การได้รับข้อมูลหรือข่าวสารที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และความคิดของบุคคลนั้น

แมคไกว (McGuire. 1968) กล่าวถึงเจตคติว่าสามารถมีการเปลี่ยนแปลงได้ตามความสนใจในสิ่งเร้าที่เข้ามากระทำต่อตัวบุคคลนั้นเพราะบุคคลจะต้องทำความเข้าใจกับสิ่งเร้าที่เข้ามากระทำ การเปลี่ยนแปลงเจตคตินี้จะเกิดขึ้นเมื่อตัวบุคคลมีการยอมรับและมีการจำสิ่งต่างๆ ที่เข้ามาซึ่งความทรงจำนี้อาจจะอยู่ได้นานหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับการที่มีสิ่งเร้าใดเข้ามากระตุ้นการเปลี่ยนแปลงความรู้สึกของบุคคลนั้นซ้ำๆ อีกหรือไม่

1.5 การวัดเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551) กล่าวว่า เจตคติเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก ความเชื่อภายในตัวบุคคลมีลักษณะเป็นนามธรรมมากกว่ารูปธรรม เจตคติมีการเปลี่ยนแปลงได้ จึงไม่สามารถจะวัดได้โดยตรง แต่สามารถวัดได้จากแนวโน้มของบุคคลที่แสดงออกมาในรูปของการแสดง ความเห็น อาจจะใช้วิธีสังเกตจากการกระทำ คำพูด การแสดงสีหน้าท่าทาง หรือสัมภาษณ์ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่เราต้องการทราบเจตคติ สำหรับแบบวัดหรือเครื่องมือที่นักจิตวิทยานิยมใช้วัดเจตคติก็น่ามากคือการใช้แบบสอบถามหรือแบบสำรวจที่เรียกว่า แบบวัดเจตคติ

วรรณดี แสงประทีปทอง (2544) กล่าวถึงวิธีการวัดเจตคติไว้ 3 ประการ ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์และการใช้มาตรวัด

1. การสังเกต หมายถึง การเฝ้ามองดูพฤติกรรมของบุคคลที่ต้องการดู อย่างมีแบบแผนการวัดโดยการสังเกตนี้ผู้สังเกตต้องดูพฤติกรรมตามธรรมชาติของผู้ถูกสังเกต กล่าวได้ว่า ต้องไม่ให้ผู้สังเกตรู้ว่ากำลังถูกสังเกตอยู่ ไม่ต้องขอความร่วมมือจากผู้ถูกสังเกต และไม่เปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่ต้องการสังเกตด้วย การวัดโดยการสังเกตนี้ผู้สังเกตต้องมีการใช้เครื่องมืออื่นๆ ช่วยประกอบในการสังเกตด้วย

2. การสัมภาษณ์ หมายถึง การมีแบบคำถามให้ผู้ที่ต้องการสัมภาษณ์ตอบ โดยที่ผู้สัมภาษณ์อาจมีผู้ช่วยในการจดข้อมูลหรืออัดเสียงไว้ก็ได้ การสัมภาษณ์นี้จะทำให้เราได้ทราบข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ข้อดีของการสัมภาษณ์คือสามารถเก็บข้อมูลได้มากและใช้เวลาไม่มากนัก การสัมภาษณ์นี้ถ้าผู้สัมภาษณ์ต้องการได้ข้อมูลเชิงลึกกับผู้ถูกสัมภาษณ์ จะต้องมีความคุ้นเคยกันในระดับหนึ่งมาก่อน ทำให้รู้สึกเป็นกันเอง ถ้าเปิดเผยข้อมูลบางอย่างให้ทราบอย่างชัดเจน

3. การใช้มาตรวัด หมายถึง เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาโดยมีระเบียบวิธีการในการวิจัย ปัจจุบันนี้มาตรวัดที่นิยมใช้กันมาก ได้แก่ แบบวัดเจตคติของเธอร์สโตน (Thurstone's Equal Appearing Interval Scale) แบบวัดเจตคติของลิเคิร์ต (Likert's Summated Rating Scale) แบบวัดเจตคติของออสกู๊ด (Osgood's Semantic differential Scale) ข้อดีในการใช้เครื่องมือแบบมาตรวัด คือ ผู้วิจัยสามารถใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวนมากในเวลาเดียวกัน สิ้นเปลืองงบประมาณน้อยกว่าวิธีอื่นๆ การใช้มาตรวัดจึงเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมาก

1.6 ประโยชน์ของเจตคติ

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2551) กล่าวถึงการนำเจตคติไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนไว้ว่า บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนคือครูผู้สอนตลอดจนเพื่อนๆ ของผู้เรียน รวมทั้งสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ครูผู้สอนจำเป็นต้องสร้างเจตคติในทางบวก ชักจูงให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน เห็นความสำคัญและคุณค่าของเนื้อหาบทเรียน โดยมีวิธีการดังนี้

1. ครูควรให้แรงเสริมแก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนครูผู้สอนควรให้ความสนใจหรือให้กำลังใจ ให้คำชม ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเพิ่มมากขึ้น
2. การให้การเลียนแบบเจตคติที่ดีโดยดูจากบุคคลสำคัญที่ผู้เรียนมีความชื่นชอบเป็นตัวอย่างเพื่อจะได้รับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน
3. เจตคติที่ดีต่อตนเองโดยการที่มีความรู้ความเข้าใจในความสามารถของตน มีความพึงพอใจในบุคลิกภาพของตนเองและการเรียนรู้ การแสดงออกถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นจะต้องสร้างให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน เพราะคนเรามักแสดงพฤติกรรมในทางที่สอดคล้องกับเจตคติของตนเอง เช่น ถ้าผู้เรียนมีเจตคติที่ดีว่าตนเองเป็นคนมีความรู้ความสามารถ ก็จะมีความมั่นใจ เอาใจใส่ที่จะเรียนให้สำเร็จ แต่ถ้าขาดเจตคติที่ดีต่อตนเองแล้ว ก็ขาดความมั่นใจ ทำให้ประสิทธิภาพการเรียนลดลง

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2549) กล่าวถึงประโยชน์ของเจตคติไว้ 4 ประการ คือ ประการแรก ทำให้บุคคลมีความเข้าใจต่อสังคมรอบตัวเอง ประการที่ 2 ช่วยให้ผู้บุคคลมีการปรับตัวเข้ากับสังคมที่มีความซับซ้อน ประการที่ 3 ช่วยให้ผู้บุคคลแสดงออกถึงความเป็นตัวเองในสังคม พร้อมทั้งจะปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ และประการสุดท้าย ช่วยคาดเดาเหตุการณ์ในอนาคตพร้อมกับการวางแผนที่จะทำสิ่งต่างๆ ในทำนองเดียวกัน อัจฉนา มุกดาสนิท (2545) กล่าวถึงประโยชน์ของเจตคติไว้ 4 ประการ คือ

1. เจตคติช่วยให้เกิดความรู้ คือคนเราจะแสวงหาความรู้ ความสามารถ และความมั่นคง เพื่อที่จะรับรู้ได้ตามจุดหมาย
2. เจตคติช่วยในการปรับตัว เจตคติเป็นแรงจูงใจให้บุคคลปรับตัวเพื่อให้ได้รับความสำเร็จและไปสู่จุดหมายที่พึงพอใจ
3. เจตคติช่วยในการแสดงออกถึงค่านิยม ซึ่งเป็นการแสดงออกในเรื่องความคิดเห็นของบุคคลให้มีความสอดคล้องกับค่านิยมของสังคม
4. เจตคติช่วยในการป้องกันตนเอง คือสิ่งแวดล้อมหรือข้อเท็จจริงต่างๆ อาจทำให้เกิดความไม่สบายใจขึ้น ดังนั้นบุคคลจึงต้องป้องกันโดยสร้างเจตคติในทางลบต่อสิ่งนั้น เพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษา

2.1 ความสำคัญของวิชาพลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) กล่าวถึงความสำคัญของวิชาพลศึกษาไว้ว่า

1. วิชาพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีร่างกายที่แข็งแรง เพราะตามหลักการของสรีรวิทยาการกีฬานั้น ร่างกายของคนและสัตว์ทุกชนิดตั้งแต่เกิดมาจนกระทั่งตาย ล้วนต้องการที่จะ

ออกกำลังกายเพื่อการเจริญเติบโตและการดำรงไว้ซึ่งสมรรถภาพและสุขภาพร่างกายของตนเองด้วยกันทั้งสิ้น

2. วิชาพลศึกษาช่วยให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายและมีทักษะในการทำกิจกรรม/เล่นกีฬาต่างๆ เช่น กิจกรรมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ช่วยทำให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการในการทำงานประสานกันระหว่างระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อ

3. วิชาพลศึกษาช่วยให้ผู้เรียนมีคุณธรรมและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม ช่วยส่งเสริมให้เป็นผู้เรียนที่มีระเบียบวินัย มีความกล้าในการแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความอดทน มีความยับยั้งชั่งใจ มีศีลธรรมจรรยา อีกทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน มีความสุภาพอ่อนโยน มีความสามัคคี ร่วมมือซึ่งกันและกัน มีความซื่อสัตย์สุจริต มีความรักและความจงรักภักดีไว้น้อมเชื่อใจต่อกันและกัน มีน้ำใจนักกีฬา มีความเคารพต่อกฎกติกาการเล่น มีความเสียสละประโยชน์ส่วนตัวเพื่อส่วนรวม มีความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี สิ่งต่างๆ เหล่านี้อยู่ภายใต้กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนได้จัดไว้ให้กับผู้เรียน

4. วิชาพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ เกี่ยวกับการออกกำลังกาย และการกีฬาได้ดีขึ้นจากการได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง (Learning by Doing)

5. วิชาพลศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติต่อการเรียนวิชาพลศึกษา การเล่นกีฬา และการออกกำลังกาย เจตคติเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับลักษณะ ท่าที ความรู้สึก อารมณ์ และค่านิยมของผู้เรียนที่แสดงออกมา การที่บุคคลใดจะมีเจตคติต่อสิ่งใดไปในทิศทางใดนั้นสามารถทราบได้จากการแสดงออกทางพฤติกรรม ทำนองเดียวกัน การที่ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีเจตคติต่อวิชาพลศึกษา การกีฬาหรือการออกกำลังกายไปในทิศทางใดนั้น จะสามารถสังเกตได้จากพฤติกรรม การแสดงออกในสถานการณ์ที่ต้องเกี่ยวข้องกับกิจกรรมพลศึกษา การกีฬา หรือการออกกำลังกาย

2.2 วัตถุประสงค์ของการสอน

การสอนเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน ดังนั้นการสอนให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้จึงเกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายอย่างได้แก่ ตัวผู้เรียน ครูผู้สอน เนื้อหาที่สอน สื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการสอน ตลอดจนวิธีการสอน ด้วยเหตุนี้ การสอนจึงเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ การสอนเป็นศาสตร์ หมายถึง การเรียนรู้และการสอนซึ่งมนุษย์ได้สั่งสมกันมายาวนานจากอดีตถึงปัจจุบัน และการสอนเป็นศิลป์ กล่าวคือ ผู้สอนต้องสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ด้านต่างๆ เพื่อช่วยให้การสอนน่าสนใจ เช่น ความรู้ด้านจิตวิทยาการสอน จิตวิทยาการเรียนรู้ ตลอดจนเทคนิคการสอนแบบต่างๆ เป็นต้น (ทศนา แหมมณี. 2552)

การสอนมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ คือ การช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งนักพลศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า การเรียนรู้ ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีลักษณะคงทนถาวรอัน

เป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์และการฝึก ไม่ใช่การพัฒนาตามวัย (Magill. 1998; Rink. 2006; Siedentop. 1991) เช่น เราเคยขี่จักรยานได้ตอนเด็กแล้วก็หยุดขี่ไปหลายสิบปี เมื่อมีความจำเป็นทำให้เราต้องขี่จักรยานเราก็สามารถทำได้ ตัวอย่างดังกล่าวคือ การเรียนรู้เพราะเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากการฝึกในตอนเด็ก และพฤติกรรมนี้มีความคงทนถาวร หลังจากหยุดไปหลายปีก็ไม่ลืม ในทำนองเดียวกัน วาสนา คุณาภิสิทธิ์ (2539) ได้สรุปความหมายของการเรียนรู้ว่า หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ในทุกๆ ด้านเพื่อปรับตัวให้เหมาะสมกับความต้องการของชีวิตและปรับตัวให้ดีขึ้น โดยเป็นผลมาจากการฝึกและการได้รับประสบการณ์ ไม่ได้มาจากภาวะ และเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มาจากการเรียนรู้สามารถสังเกตเห็นได้อย่างน้อย 3 ด้านด้วยกัน คือด้านสติปัญญาหรือความรู้ความจำ (Cognitive Domain) ด้านเจตคติ (Affective Domain) และด้านทักษะการเคลื่อนไหว (Psychomotor Domain) (Magill. 1998; Rink. 2006) ด้านสติปัญญานั้นสามารถวัดได้จากความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียน ส่วนด้านเจตคติเป็นการวัดเกี่ยวกับความรู้สึก อารมณ์ และค่านิยม ส่วนด้านทักษะการเคลื่อนไหว วัดจากพัฒนาการและความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวซึ่งก็จำแนกได้เป็นหลายระดับ นักพลศึกษาส่วนใหญ่นิยมจำแนกความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนเป็น 3 ระดับหรือ 3 ขั้นตอน ตามแนวคิดของฟิตส์และโพสเนอร์ (Fitts; & Posner. 1967) คือ ขั้นการจำ ขั้นหาความสัมพันธ์ และขั้นอัตโนมัติ

ขั้นการจำ คือ ขั้นที่ผู้เรียนต้องใช้ความพยายามในการจดจำทักษะการเคลื่อนไหวว่าทำอะไร หรือมีขั้นตอนอย่างไรบ้าง ในขั้นนี้การควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อรวมทั้งการประสานสัมพันธ์ระหว่างประสาทกับกล้ามเนื้อยังไม่ดีเท่าที่ควร

ขั้นหาความสัมพันธ์ ผู้เรียนจะควบคุมการเคลื่อนไหวได้ดีขึ้น ทำกิจกรรมได้ต่อเนื่อง และมีความสัมพันธ์กันมากขึ้นโดยไม่ต้องใช้ความจดจ่อมากอย่างขั้นแรก ส่วนในขั้นที่ 3 คือ ขั้นอัตโนมัติ ผู้เรียนจะสามารถปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง ไม่ติดขัดและปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์แวดล้อม เช่น เมื่อเล่นฟุตบอลแล้วตกเป็นฝ่ายรับจะต้องเคลื่อนไหวอย่างไร หรือใช้ทักษะการเล่นอะไรบ้างจึงจะเหมาะสมกับสถานการณ์ในขณะนั้น เป็นต้น

กล่าวได้ว่า วัตถุประสงค์ที่สำคัญของการสอนนั้นคือสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ชัดเจนอย่างน้อย 3 ด้านด้วยกัน คือ ด้านสติปัญญา ด้านเจตคติ และด้านทักษะการเคลื่อนไหว (Cognitive, Affective, Psychomotor) อย่างไรก็ตาม วิชาพลศึกษาเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหว ออกแรง โดยการเล่นโดยลำพังหรือเล่นร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์ของการเรียน การฝึกซ้อม การออกกำลังกายหรือการแข่งขันกีฬา ดังนั้นการสอนกิจกรรมพลศึกษาจึงมีวัตถุประสงค์อื่น ๆ อีกหลายอย่าง ได้แก่ การมีความก้าวหน้าในการปฏิบัติทักษะต่าง ๆ การมีสมรรถภาพทางกายที่ดี การพัฒนาทักษะทางสังคม การเป็นผู้นำและผู้ตาม การมีน้ำใจนักกีฬาลดลงจนความมีระเบียบวินัยในตนเองเพื่อให้สามารถ

ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548; Rink. 2006; Siedentop. 1991)

2.3 วิธีการสอนพลศึกษา

การสอนเนื้อหาวิชาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคม หรือพลศึกษาก็ตาม จำเป็นจะต้องอาศัยวิธีสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อให้การสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นครูผู้สอนจึงอาจจะต้องใช้วิธีสอนหลายๆ แบบในการสอนแต่ละครั้ง เพราะวิธีสอนแบบใดแบบหนึ่งไม่สามารถใช้ได้ผลดีในทุก ๆ กิจกรรม เนื่องจากพลศึกษามีกิจกรรมที่อาศัยรูปแบบการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน เช่น บาสเกตบอล เล่นด้วยมือ ส่วนตะกร้อและฟุตบอลใช้เท้าเตะเพื่อเล่นเกม ด้วยเหตุนี้ นักพลศึกษาจึงทำการคัดเลือ่วิธีการสอนขึ้นมาหลากหลายรูปแบบเพื่อให้ครูพลศึกษาสามารถเลือกนำไปใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาหรือทักษะที่ต้องการสอน (จิรากรณ ศิริประเสริฐ. 2543; Mosston; & Ashworth.1986; Siedentop.1991)

นักการศึกษาและนักพลศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า วิธีสอนไว้หลากหลาย ดังเช่น ทิศนา ขัมมณี (2552) กล่าวว่า วิธีสอนเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ด้วยวิธีการต่างๆ ที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบและขั้นตอนสำคัญ อันเป็นลักษณะเฉพาะหรือลักษณะเด่นที่ขาดไม่ได้ของวิธีนั้นๆ ในทำนองเดียวกัน วาสนา คุณาภิสิทธิ์ (2539) สรุปว่า วิธีสอน หมายถึง การมีส่วนร่วม การแนะนำ การฝึก การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม ความประทับใจ หลักการ การให้คำปรึกษา การชี้แนะและการสืบสวน นอกจากนั้น ซีเดนท็อป (Siedentop.1991) ยังสรุปว่า วิธีการสอน เป็นวิธีการทั้งหลายที่ครูใช้เพื่อสร้างบรรยากาศในการสอนและการบริหารจัดการชั้นเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด หรือกล่าวได้ว่า การสอนจำเป็นต้องใช้วิธีการสอนแบบใดแบบหนึ่ง หรือหลายๆ แบบเพราะเนื้อหา เป้าประสงค์และสถานการณ์ของการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษามีความแตกต่างกัน

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนพลศึกษาไว้ 10 แบบ คือ แบบบรรยาย แบบอธิบายและสาธิต แบบให้นักเรียนได้ฝึกหัดด้วยตนเอง แบบอภิปราย แบบมอบหมายงานหรือโครงการให้นักเรียนทำ แบบให้การบ้าน แบบทดลอง แบบคำถาม-คำตอบ แบบใช้ตำราเรียน และแบบแก้ปัญหา อย่างไรก็ตาม วาสนา คุณาภิสิทธิ์ (2539) ได้จำแนกวิธีสอนเป็นแบบใหญ่และแบบย่อย วิธีสอนแบบใหญ่ได้แก่ การสอนแบบเก่า สอนแบบอาศัยการเคลื่อนไหวเบื้องต้น สอนแบบกำหนดขอบข่ายของกระบวนการเกิดความคิดรวบยอด และแบบอื่นๆ ส่วนวิธีสอนแบบย่อย ซึ่งครูใช้สอนภาคปฏิบัติในชั้นเรียนโดยเลือกวิธีสอนย่อยๆ ให้เหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งได้แก่ การสอนแบบบรรยาย แบบแก้ปัญหา แบบอธิบายและสาธิต เป็นต้น

จิรากรณ ศิริประเสริฐ (2543) ได้กล่าวถึงรูปแบบ (Style) การสอนพลศึกษาไว้ 3 แบบใหญ่ๆ คือ (1) รูปแบบการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลาง วิธีสอนที่ใช้ก็ได้แก่การสอนโดยตรง (Direct Teaching) ซึ่งครูจะทำการอธิบายเนื้อหาพร้อมกับสาธิตประกอบ (2) รูปแบบการสอนที่ครูและนักเรียนร่วมมือกัน วิธีสอนที่ใช้ได้แก่ การสอนโดยให้งาน (Task Teaching) สอนเป็นกลุ่มย่อย

(Small Group Teaching) สอนเป็นสถานี (Station Teaching) และสอนแบบแลกเปลี่ยนกันระหว่างครูกับนักเรียน (Reciprocal Teaching) และ (3) รูปแบบการสอนที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง วิธีการสอนจะเป็นแบบโดยอ้อม ซึ่งได้แก่ การสอนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving) การสอนแบบค้นพบด้วยตนเอง (Individual Discovery) และการสอนแบบรายบุคคล (Individual Style)

วิธีการสอนมีให้เลือกมากมายหลายแบบ ส่วนการสอนพลศึกษาชั้นครูส่วนใหญ่ยังนิยมใช้วิธีสอนแบบเดิม คือ การสอนโดยตรงหรือแบบคอมมาน (Direct or Command Teaching Style) ซึ่งประกอบด้วยการอธิบาย สาธิตและฝึกปฏิบัติ แม้ว่าจะมีครูพลศึกษาจำนวนหนึ่งเปลี่ยนแปลงการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และใช้วิธีสอนที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การสอนแบบแก้ปัญหา (Problem-solving) แบบเพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) แบบสืบสวนค้นคว้า (Inquiry) และแบบเล่นเกม (Game-based) เป็นต้น แต่วิธีสอนดังกล่าวก็ยังไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร ดังนั้นครูพลศึกษาส่วนใหญ่จึงมีความคุ้นเคยและเชี่ยวชาญในการสอนด้วยวิธีสอนแบบโดยตรง (Rink. 2006) อย่างไรก็ตามจากการวิจัยที่ผ่านมา เช่น งานวิจัยของบอยซ์ (Boyce. 1992) พบว่า การสอนแบบโดยตรงแม้จะได้ผลดีแต่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบบรรยากาศในการเรียนการสอน เพราะเวลาส่วนใหญ่ใช้ไปในการฝึกกิจกรรมตามแบบฝึกที่ครูกำหนดให้ซึ่งไม่เกิดความสุขสนทนเพราะโอกาสที่จะเล่นเกมที่คล้ายกับสถานการณ์จริงนั้นมีน้อย ครูจึงควรหาวิธีสอนที่ผู้เรียนสนใจ กระตือรือร้นที่จะเรียนและปฏิบัติกิจกรรมอย่างสนุกสนานทั้งนี้เพราะความสุขสนทนเป็นจุดประสงค์ที่สำคัญในการเลือกเรียนกิจกรรมพลศึกษาและการออกกำลังกายต่างๆ (Supaporn; & Griffin. 1998)

นักพลศึกษาจำแนกวิธีสอนพลศึกษาไว้หลายแบบ ดังเช่น มอสตันและอาชเวิร์ธ (Mosston & Ashworth. 1986) ได้นำเสนอวิธีสอนพลศึกษาไว้เป็นสเปกตรัม (Spectrum) หรือแถบเส้นที่มีความต่อเนื่อง นั่นคือด้านซ้ายมือของสเปกตรัมเริ่มจากการเรียนที่ครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher Center) ได้แก่ การใช้วิธีสอนโดยตรง (Direct Teaching Style) ซึ่งครูเป็นผู้คิดและตัดสินใจเลือกกิจกรรมการเรียนต่างๆ เป็นส่วนใหญ่ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบหรือเลือกกิจกรรมน้อย การสอนแบบนี้จึงเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า คอมมาน (Command Teaching Style) หมายถึงการใช้ระบบทหารซึ่งมีผู้บังคับบัญชาทำหน้าที่สั่งการ ส่วนผู้ใต้บังคับบัญชามีหน้าที่ทำตามคำสั่ง วิธีสอนแบบคอมมาน/โดยตรง ครูจึงเป็นผู้สั่งการ หรือวางแผนการสอนเป็นส่วนใหญ่ นักเรียนไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการออกแบบการสอน จากนั้นก็จะมีวิธีการสอนอีกหลายแบบซึ่งนักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการสอนมากขึ้น จนถึงปลายสุดของสเปกตรัมทางด้านขวามือก็จะเป็นวิธีการสอนที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Center) คือผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรม หรือตัดสินใจเลือกรูปแบบการเคลื่อนไหวด้วยตนเอง วิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางได้แก่ วิธีสอนโดยอ้อม (Indirect Teaching Styles) ทั้งหลาย เช่น สอนแบบแก้ปัญหา (Problem Based or Problem Solving) แบบกีฬาศึกษา (Sport Education) รวมทั้งการสอนแบบแทคติคอลด้วย (Tactical Games Approach: TGA) (Griffin, Mitchell; & Oslin. 1997; Rink. 2006; Siedentop. 1991)

2.3.1 การสอนแบบแทคติคอล

วิธีการสอนแบบแทคติคอล เกม แอปโพรช/โมเดล (Tactical Games Approach; TGA) หรือเรียกกันย่อๆ ว่า แทคติคอล (Griffin, Mitchell; & Oslin. 1997) ซึ่งในประเทศอังกฤษนิยมเรียกว่า การสอนเกมเพื่อความเข้าใจ (Teaching Games for Understanding; TGFU) วิธีนี้ได้รับความสนใจและเริ่มนำไปใช้กันตั้งแต่ปี ค.ศ. 1982 (Bunker; & Thorpe. 1982) จนถึงปัจจุบันนอกจากนั้นยังมีการวิจัยกันอย่างกว้างขวางและพบว่าการสอนแบบแทคติคอลเป็นวิธีสอนที่เหมาะสมสำหรับสอนกิจกรรมกีฬาประเภทต่างๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เบสบอล และแบดมินตัน ในเมืองไทยเริ่มมีครูใช้วิธีสอนแบบแทคติคอลอยู่บ้าง แต่ยังไม่มีการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลการสอนแบบแทคติคอลเพียงพอ (สาลี สุภาภรณ์. 2553) กล่าวได้ว่าการสอนแบบแทคติคอลเป็นการสอนแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้เกมเป็นสื่อเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตลอดจนเรียนรู้ทักษะและแทคติคในบริบทของเกม ทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งทักษะและความสามารถในการเล่นเกมไปพร้อมๆ กัน

กริฟฟิน มิทเชลและออสลิน (Griffin, Mitchell; & Oslin. 1997) เชื่อว่าการสอนพลศึกษาเกี่ยวข้องกับกีฬาและเกมอย่างมาก ที่ผ่านมาครูพลศึกษาส่วนใหญ่นิยมสอนทักษะและแทคติคของเกมแยกจากกัน ตัวอย่างเช่น การสอนวอลเลย์บอล ครูจะเน้นทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง (Under) การเซต (Setting) การเสิร์ฟ (Service) แยกกัน แล้วจึงสอนการเล่นเกม แต่ก็พบปัญหว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะในขณะที่เล่นเกมน้อยมาก เพราะทักษะที่ครูพยายามสอนยังไม่สามารถนำไปใช้ในการเล่นเกมได้อย่างจริงจัง เนื่องจากทักษะและการเล่นเกมถูกแยกสอน ถ้านำมาสอนรวมกัน นักเรียนจะมีความสามารถในการเล่นเกมที่ดีขึ้น ด้วยเหตุนี้ การสอนแบบแทคติคอลจึงช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเกมและสามารถนำทักษะต่างๆ ไปใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ของการเล่นเกม

กิจกรรมการสอนแบบแทคติคอลนั้นหลังจากที่ผู้เรียนทำการอบอุ่นร่างกายแล้วจะมีการเล่นเกมแรก โดยครูต้องกำหนดเงื่อนไขและแทคติคในการเล่นที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน สาทิรูปแบบการเล่นแล้วให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกม ซึ่งในเกมจะใช้ทักษะหลายอย่าง เช่น แบดมินตัน จะเล่นเกมได้ก็ต้องทำการเสิร์ฟ รับลูกเสิร์ฟ ตีลูกแบบต่างๆ ไปทำยอร์ดหรือตีลูกไปบริเวณใกล้กับตาข่าย เป็นต้น เมื่อเล่นเกมแรกตามเวลาที่เสร็จแล้ว ครูก็จะสอบถามผู้เรียนถึงผลการเล่น และปัญหาในการเล่น เกม มีการแนะนำทักษะที่ต้องการสอนหรืออาจมีแบบฝึกบ้าง จากนั้นก็จะเป็นการเล่นเกมที่สอง ซึ่งมีแทคติคที่แตกต่างไปจากเกมแรก ดังนั้น ในคาบเรียนซึ่งมีเวลา 50-60 นาที ผู้เรียนจะได้เล่นเกมอย่างน้อย 2 เกม ทุกคนเล่นพร้อมกัน ไม่มีการนั่งรอ การออกแบบเกมและเลือกแทคติคของเกมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนจึงเป็นประเด็นที่ทำทนายความสามารถของครูเป็นอย่างมาก

เนื่องจากการสอนด้วยวิธีแทคติคอลเป็นการเล่นเกมโดยใช้ทักษะต่างๆ ไม่ใช่การเรียนทักษะเหมือนกับการสอนแบบโดยตรง ดังนั้น การวัดผลจึงแตกต่างจากการสอนพลศึกษาทั่วไป ออสลิน มิทเชลและกริฟฟิน (Oslin, Mitchell; & Griffin. 1998) ได้เสนอแนะว่า การวัดผลการสอนแบบแทคติคอลนั้นควรกระทำอย่างต่อเนื่อง และวัดให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์จริง คือสอนอย่างไรก็ควรวัดผลอย่างนั้น สำหรับรูปแบบในการวัดผลนั้นทำได้หลายอย่าง ได้แก่ การฟังการถาม-ตอบ เพราะในการสอนนั้นก่อนที่จะมีการเล่นเกม ผู้สอนต้องตั้งคำถามทุกครั้งเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ยุทธวิธีที่จะใช้ในการเล่นเกมตลอดจนทักษะสำคัญที่จะช่วยให้เล่นเกมได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนั้นยังสามารถใช้การสังเกตทักษะหรือการเคลื่อนไหวที่ต้องการโดยกำหนดหัวข้อที่ต้องการสังเกตไว้ล่วงหน้าแล้วทำการสังเกตผู้เรียนขณะเล่นเกม ผู้ทำหน้าที่สังเกตอาจเป็นครู หรือเป็นผู้เรียนด้วยกันก็ได้ ซึ่งครูต้องออกแบบใบงานหรือใบให้คะแนนที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถประเมินพฤติกรรมที่ต้องการได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ

2.3.2 การสอนโดยตรงหรือแบบคอมมาน

การสอนโดยตรงหรือแบบคอมมาน หรือแบบอธิบายและสาธิต เป็นวิธีการที่นิยมใช้มากเมื่อครูต้องการให้นักเรียนเห็นท่าทางการเคลื่อนไหว (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548) เป็นวิธีสอนที่นักเรียนได้ยินและได้เห็นการอธิบายและสาธิตประกอบไปพร้อมๆ กัน ทำให้เข้าใจได้รวดเร็ว ประหยัดเวลา เหมาะสำหรับนักเรียนที่ชอบเลียนแบบ แต่ถ้าครูพูดมากเกินไปนักเรียนก็จะเกิดความเบื่อหน่ายได้ (Siedentop. 1991)

วิธีสอนแบบโดยตรงเป็นกระบวนการสอนที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ หลังจากให้ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายแล้ว ครูจะทำการนำเสนอเนื้อหาหรือทักษะที่ต้องการสอนโดยการอธิบายหรือบรรยายประกอบการสาธิต เพื่อให้ผู้เรียนได้ยินและได้เห็นไปพร้อมๆ กัน ครูจึงควรจัดลำดับเนื้อหาว่าจะเริ่มต้นพูดสิ่งใดก่อนหลังและจะเชื่อมโยงกันอย่างไร ครูผู้สอนควรจัดตำแหน่งของผู้เรียนที่สามารถได้ยินและมองเห็นการสาธิตจากครูหรือครูผู้สอนอาจนำภาพทักษะการปฏิบัติที่เป็นวิธีการเคลื่อนไหวมาประกอบการสอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่รวดเร็ว ยิ่งขึ้นซึ่งในการสอนครูควรใช้เวลาอธิบายและสาธิตให้สั้นที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาในการฝึกปฏิบัติหรือเล่นเกมมากขึ้น

ขั้นต่อมาเป็นการฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกต่าง ๆ ในขั้นนี้เองครูผู้สอนจะมีการเตรียมแบบฝึกมาให้ผู้เรียนได้ฝึกกัน เป็นการนำเนื้อเรื่องหรือทักษะที่ผู้เรียนได้ฟังการอธิบายและได้ดูการสาธิต มาลงมือปฏิบัติจริง ครูแต่ละคนจะเตรียมแบบฝึกมาหลายแบบในขั้นนี้จึงใช้เวลาค่อนข้างนานเมื่อเทียบกับขั้นตอนอื่นๆ หลังจากฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกต่างๆ ที่ครูนำเสนอแล้ว ต่อไปเป็นขั้นตอนการนำไปใช้ ซึ่งผู้เรียนอาจจะได้เล่นเกมช่วงสั้นๆ ก่อนที่จะหมดเวลาเรียนในคาบเรียนนั้น

จุดเด่นหรือข้อดีของการสอนแบบโดยตรงคือ ผู้เรียนได้มีการปฏิบัติทักษะซ้ำๆ และมีความปลอดภัยจากการฝึกปฏิบัติทักษะ ครูผู้สอนควบคุมชั้นเรียนได้ง่าย ส่วนจุดอ่อนคือผู้เรียนได้เล่นเกมน้อย ทำให้ขาดประสบการณ์ในการเล่นหรือไม่สามารถนำทักษะที่เรียนใช้ในการเล่นเกมได้

สำหรับการวัดผลการสอนแบบโดยตรงนั้น ครูส่วนใหญ่นิยมวัดโดยการสอบทักษะต่างๆ แม้ว่าครูจะสามารถให้คะแนนจากการวัดสมรรถภาพทางกาย วัดทักษะทางสังคม และวัดความรับผิดชอบอื่นๆ แต่คะแนนส่วนใหญ่จะมาจากการสอบทักษะ ซึ่งข้อเสียของการสอบทักษะคือใช้เวลานานในการสอบ และผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องรอเนื่องจากครูสอบได้ครั้งละ 1-2 คนเท่านั้น นอกจากนี้ บางคนสอบไม่ผ่านก็ต้องมาสอบซ่อมหรือสอบใหม่ ทำให้เสียเวลามากขึ้น ครูจึงต้องวางแผนการสอนอย่างรอบคอบเพื่อไม่ให้เสียเวลาไปกับการสอบทักษะมากเกินไป (สาลี สุภาภรณ์. 2553, 2556; Rink. 2006)

2.4 การสอนโดยการใช้คิ

การคิ (Cue) คือ การใช้คำ กลุ่มคำ วลี หรือประโยคสั้นๆ เพื่อสื่อถึงการเคลื่อนไหวหรือทักษะที่ต้องการสอน คิเกี่ยวข้องกับหลักกลศาสตร์ซึ่งเป็นท่าทางการเคลื่อนไหวที่สำคัญของทักษะ ที่ครูผู้สอนเลือกมาใช้กับกลุ่มผู้เรียนโดยเป็นการแนะนำ หรือกระตุ้นทำให้เกิดจินตภาพของการกระทำ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจำและปฏิบัติทักษะหรือเรียนรู้ทักษะได้เร็วขึ้น เพราะโดยปกตินั้นคนทุกๆ ไปจะสามารถจดจำสิ่งต่างๆ ได้ครั้งละประมาณ 4-5 อย่าง หากไม่มีการคิมาช่วยในการจำแล้วผู้เรียนก็ไม่สามารถจำได้ และไม่ทราบว่าทักษะหรือเนื้อหาที่ครูอธิบายนั้น ส่วนไหนที่มีความสำคัญ การคิจึงช่วยให้ผู้เรียนทราบว่าส่วนประกอบของทักษะที่สำคัญมีอะไรบ้าง ครูผู้สอนต้องมีการเลือกใช้คิการสอนที่ช่วยสื่อความหมายหรือขั้นตอนของทักษะได้ต่อเนื่องและชัดเจน คิการสอนช่วยลดระยะเวลาในการอธิบายที่ยาวนานซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนเริ่มไม่ตั้งใจฟัง ไม่สนใจฟังเรื่องที่ครูอธิบาย (สาลี สุภาภรณ์. 2542, 2559; Fronske; & Wilson. 2002)

การคินั้นนอกจากจะใช้ในการสอนเพื่อบ่งบอกทักษะ หรือวิธีการเคลื่อนไหวแล้ว การคิยังสามารถกระตุ้นความสนใจและก่อให้เกิดการจำขั้นตอนของทักษะอย่างรวดเร็ว แตกต่างจากการอธิบายซึ่งผู้เรียนจำแตกต่างกันไป แต่การคิทำให้ผู้เรียนจำคำหรือวลีที่คิ เช่น การเตะฟุตบอลด้วยข้างเท้าด้านใน การคิว่า “วางเท้าที่ไม่ถนัดข้างลูกบอล เหยิงเท้าที่ไม่ถนัดไปด้านหลัง” ทำให้ผู้เรียนปฏิบัติซ้ำๆ และจำขั้นตอนเหล่านี้ ไม่ไปจำในส่วนอื่นๆ ที่ไม่ใช่ขั้นตอนสำคัญ นอกจากนั้นเมื่อครูต้องการให้ฟีดแบค (Feedback) หรือข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน ครูก็จะให้ฟีดแบคแบบแก้ไข (Corrective Feedback) ตามคิที่สอนอีกด้วย การคิจึงมีความสำคัญและเป็นความรู้ความสามารถขั้นพื้นฐานที่ครูสอนกิจกรรมพลศึกษาทุกคนต้องมี หากครูไม่สามารถเลือกใช้คิการสอนที่ดีได้ ก็ต้องไปศึกษาหาความรู้ หรือเข้าอบรมเชิงปฏิบัติการเพิ่มเติมเพื่อให้สามารถเลือกใช้คิ

ที่ถูกต้องและเหมาะสมได้ หรือไม่ก็ต้องไปสอนวิชาอื่น ๆ ที่ไม่ใช่กิจกรรมพลศึกษา เพราะไม่ต้องใช้การคิว แต่ใช้การบรรยายร่วมกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ (Rink. 2006; Siedentop. 1991)

การเลือกคิวที่ดีเป็นประเด็นที่ครูผู้สอนต้องฝึกหัด โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจกับทักษะการเคลื่อนไหวและฝึกการใช้คิวบ่อยๆ ความชำนาญก็จะเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ การสื่อสารทักษะหรือเนื้อหาที่ต้องการสอน (Informing) เป็นการใช้คิวการสอน (Teaching Cues) เพื่อให้สั้นและจดจำได้ง่าย ควมมีรายละเอียดที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับผู้สอนว่าคิวเกี่ยวกับเรื่องอะไร แต่ทุกคิวต้องประกอบด้วยประเด็นสำคัญหรือชื่อ (Critical Element: CE) เพราะถ้าขาดชื่อแล้ว คิวนั้นจะไม่ช่วยให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้อง การคิวจึงไม่ใช่ปัญหาแต่การที่ครูผู้สอนเลือกใช้คิวเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวคือประเด็นปัญหา ครูสอนกิจกรรมพลศึกษา กีฬาและการออกกำลังกายจึงต้องเรียนหลักการคิวให้เข้าใจและฝึกแยกขั้นตอนของทักษะออกเป็นคิวย่อยๆ การฝึกฝนบ่อยๆ ด้วยความเข้าใจ ในที่สุดครูก็จะสามารถใช้คิวการสอนได้อย่างถูกต้อง (สาลี สุภาภรณ์. 2555, 2559)

2.5 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)

การให้ข้อมูลย้อนกลับ หมายถึง การสะท้อนให้ผู้เรียนทราบเกี่ยวกับข้อมูลในการปฏิบัติกิจกรรมหรือผลของการกระทำของตนเองว่าเป็นอย่างไร เพื่อเป็นการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ซึ่งการให้ข้อมูลนี้อาจให้เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มก็ได้ ซึ่งเมื่อมีการให้ข้อมูลย้อนกลับนี้ จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ที่ได้รับข้อมูลด้วย (David.1961; Gagne.1957; Rink. 2006) ในทำนองเดียวกัน สาลี สุภาภรณ์ (2555) กล่าวถึง การให้ข้อมูลย้อนกลับว่าเป็นข้อมูลที่ครูผู้สอนได้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการพัฒนาหรือแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองจากการทำกิจกรรม ซึ่งถ้าเป็นไปได้ครูผู้สอนควรให้ฟีดแบคในเชิงบวก (Positive Feedback) เพื่อเป็นกำลังใจหรือสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน

2.5.1 รูปแบบของการให้ข้อมูลย้อนกลับ

รูปแบบของการให้ฟีดแบคหรือข้อมูลย้อนกลับนั้นมีผู้จำแนกไว้มากมายหลายแบบ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ (สาลี สุภาภรณ์. 2555; อุดม พิมพา 2527; Rink. 2006)

1. ฟีดแบคหรือข้อมูลย้อนกลับแบบแก้ไข (Corrective Feedback) เป็นข้อมูลที่ครูสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวและกีฬาให้ตามขั้นตอนการคิว เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของทักษะหรือกิจกรรมที่เรียนให้ถูกต้อง เช่น การคิวใช้คำว่า “ท่าเตรียม โดยมีรายละเอียดโดยย่อว่าท่าเตรียมทำอย่างไร” การให้ฟีดแบคโดยบอกผู้เรียนว่า ท่าเตรียมยังไม่ถูกต้อง ควรแก้ไขอย่างไรก็อธิบายผู้เรียนไป ลักษณะดังกล่าวเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบแก้ไข ซึ่งมีความสำคัญมาก การสอนแต่ละครั้งครูจำเป็นต้องให้ฟีดแบคแบบแก้ไขเพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวให้ถูกต้อง

2. ฟีดแบคเพื่อประเมินผล (Evaluative Feedback) เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มุ่งวัดผลเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน โดยที่ครูผู้สอนจะบอกผู้เรียนว่าได้ปฏิบัติอะไรไป

พร้อมทั้งบอกสิ่งที่ดีและข้อบกพร่องของผู้เรียน โดยที่ครูผู้สอนเป็นผู้ตัดสินใจในการให้ข้อมูลย้อนกลับว่าควรเป็นช่วงเวลาใดที่มีเหมาะสม

3. **ฟีดแบคเพื่อบอกลักษณะ (Descriptive Feedback)** เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรม โดยอธิบายว่าผู้เรียนทำอะไรไปบ้าง และมีลักษณะเป็นอย่างไร

4. **ฟีดแบคที่เป็นการเปรียบเทียบ (Comparative Feedback)** เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับที่วิเคราะห์เกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเป็นการเปรียบเทียบว่าควรทำรูปแบบใดจะมีความเหมาะสมมากกว่า

5. **ฟีดแบคที่เป็นการอธิบาย (Explicative Feedback)** เป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับการอธิบายเกี่ยวกับทักษะ ลักษณะการเคลื่อนไหว โดยที่ครูผู้สอนอธิบายว่าสาเหตุที่ผู้เรียนปฏิบัติทักษะนั้นได้แล้วจะมีผลเป็นแบบนั้นแบบนี้

6. **ฟีดแบคเชิงบวก (Positive Feedback)** เป็นการให้ฟีดแบคด้วยคำพูดหรือการกระทำที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกำลังใจ เช่น บอกว่าที่ฝึกอยู่นั้นดีแล้ว ถูกต้องแล้วให้ฝึกต่อไป ถ้าเป็นการกระทำก็เช่น ประทับมือให้ เป็นต้น

7. **ฟีดแบคเชิงลบ (Positive Feedback)** เป็นการใช้คำพูดในลักษณะของการตำหนิ ตีเตียน เช่นพูดว่า ทักษะยังไม่ถูกต้อง อย่าทำแบบนั้นอีก เป็นต้น การให้ฟีดแบคเชิงลบทำได้แต่ครูต้องให้ด้วยความระมัดระวัง ไม่ควรใช้บ่อยเกินไปเพราะอาจทำให้ผู้เรียนเสียกำลังใจได้

2.5.2 บทบาทของข้อมูลย้อนกลับ

บทบาทของการให้ข้อมูลย้อนกลับนั้นมีความสำคัญต่อการเรียนของผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง เพราะนอกจากจะทำให้เกิดการพัฒนาแล้ว ยังสามารถช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ได้ทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งบทบาทของการให้ข้อมูลย้อนกลับที่สำคัญมี 3 ประการ คือ ประการแรกเป็นข้อมูลเกี่ยวกับการแก้ไขความผิดพลาด (Correction) ช่วยให้ผู้เรียนทราบถึงข้อบกพร่องของตนเองในการปฏิบัติกิจกรรมหรือทักษะกีฬา ว่ารูปแบบที่ถูกต้องควรปฏิบัติอย่างไร ประการที่สองเป็นเรื่องของข้อมูลที่ทำหน้าที่เป็นแรงเสริม (Reinforcement) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนทราบถึงผลการปฏิบัติว่าเป็นอย่างไรและควรปฏิบัติอย่างไรให้ถูกต้อง ประการสุดท้ายเป็นเรื่องของข้อมูลที่ทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจ (Motivation) คือ เป็นข้อมูลที่ช่วยเสริมให้ผู้เรียนมีความพยายามมากขึ้น เป็นการบอกผลการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียนว่ามีการพัฒนาไปมากน้อยแค่ไหน เป็นข้อมูลที่ครูผู้สอนต้องคอยกระตุ้นและให้กำลังใจผู้เรียนไปสู่จุดหมายที่ตั้งไว้ให้ได้ (คิลปชัย สุวรรณธาดา. 2548; Rink. 2006)

อนึ่งการให้ข้อมูลย้อนกลับนั้นควรให้ทันทีทันใดหรือเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ (ศราวุธ ไทยสงวนวรกุล. 2550; อ้างอิงจาก Deese; & Hulse. 1958) เพราะถ้าหากไม่ได้ให้หรือปล่อยทิ้งช่วงนานเกินไปแล้วกลับมาให้ จะทำให้ประสิทธิภาพของข้อมูลย้อนกลับลดลง ซึ่งขึ้นอยู่กับว่ามีกิจกรรมอื่นมาแทรกมากน้อยเพียงใดในการปฏิบัติ ถ้ามีมากอาจเกิดปัญหาขึ้นได้กับผู้เรียนใน

การที่จะเรียนรู้ การได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการปฏิบัติกิจกรรมจัดว่าเป็นแรงเสริมอย่างหนึ่งด้วย

2.6 สิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่และอุปกรณ์การสอน

การเรียนการสอนวิชาพลศึกษา จำเป็นต้องอาศัยสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งได้แก่ โรงยิม สนาม สระว่ายน้ำ โต๊ะปิงปอง และอุปกรณ์ต่างๆ ได้แก่ ลูกฟุตบอล บาสเกตบอล เชือกกระโดด กรวยยาง ฯลฯ ปัจจัยด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก จึงมีความสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษาเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะบริบทของการเรียนการสอนนั้นเป็นลักษณะของการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติควบคู่กับการใช้อุปกรณ์ ครูผู้สอนควรสำรวจเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้ว่ามีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด เพียงพอกับจำนวนผู้เรียนหรือไม่ เพราะชั้นเรียนที่มีความพร้อมด้านสิ่งอำนวยความสะดวก สถานที่เรียนและอุปกรณ์การเรียน จะส่งผลให้ครูสอนได้ดี มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้เรื่องการบริหารจัดการด้วย หลักในการจัดสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกสรุปได้ดังนี้

1. อุปกรณ์และวัสดุทุกประเภทควรจัดให้มีพร้อมสำหรับใช้ในการเรียนการสอน กิจกรรมพลศึกษาและกีฬาทุกชนิดที่มีแผนว่าจะจัดให้มีการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้เล่น หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาต่างๆ เพื่อจะได้เกิดพัฒนาการทั้งในด้านสมรรถภาพทางกาย ด้านทักษะกีฬา ด้านความรู้ความเข้าใจในการเล่นกีฬา

2. มีการจัดการเพื่อความสะดวก ความง่าย และประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งในแง่การนำไปใช้ในการเรียนการสอนและที่ผู้เรียนจะสามารถหยิบยืมได้ในช่วงเวลาว่างตามลำพังได้ด้วย มีการกำหนดกฎระเบียบในการใช้อุปกรณ์ เพื่อความสะดวกและปลอดภัยของผู้เรียน

3. ความคงทนถาวรของอุปกรณ์และวัสดุต่างๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้น ควรจะได้พิจารณาในแง่ของความบ่ยและความยาวนานที่อุปกรณ์หรือวัสดุส่วนนั้นถูกนำไปใช้งานมากกว่าการเก็บรักษาไว้เฉยๆ และเป็นอุปกรณ์และวัสดุที่ได้ตามมาตรฐานเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพ

4. เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง จำนวนของอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน ควรมีเพียงพอตามอัตราส่วนของจำนวนผู้เรียนที่มีอยู่ในชั้นเรียน หรือมีจำนวนที่เกินกว่าที่ใช้สอน เพราะเมื่ออุปกรณ์เกิดความชำรุด ใช้งานไม่ได้ จะได้มีการทดแทนกัน

5. การจัดหาอุปกรณ์และวัสดุต่างๆ ควรให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ความต้องการและความสนใจของผู้เรียนอย่างแท้จริง การจัดหาควรจะทำโดยความร่วมมือของทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ผู้บริหาร ครูผู้สอน หรือแม้แต่ตัวผู้เรียนเองด้วย

6. การเรียนกิจกรรมพลศึกษาสถานที่เรียนควรมีอากาศถ่ายเทที่สะดวก พื้นสนามมีความเหมาะสมในการปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ เพราะกิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่ผู้เรียนมักจะมีการ

เคลื่อนไหวยุ่ตลอดเวลา พื้นสนามที่เหมาะสมจะช่วยลดความเสี่ยงจากการบาดเจ็บซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้จากการปฏิบัติกิจกรรม

7. สถาบันการศึกษาควรมีอาคารหรือโรงยิมเพื่อให้สามารถจัดการเรียนการสอนได้เต็มที่ ไม่ว่าฝนตกหรือแดดออก หรือการเรียนการสอนในช่วงบ่ายซึ่งแดดร้อนมาก

8. มีห้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายและห้องน้ำที่เป็นสัดส่วนสำหรับชายและหญิง ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนเพราะสถานศึกษาบางแห่งผู้เรียนต้องมีการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเพื่อเรียนกิจกรรมพลศึกษาหลังจากเรียนเสร็จแล้วก็ทำความสะอาดร่างกายและเปลี่ยนเครื่องแบบอีกชุดเพื่อไปเรียนวิชาอื่นๆ ต่อไป (จรรยา แก่นวงศ์คำ. 2529; วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548; วาสนา คุณาภิสิทธิ์. 2539)

2.7 จำนวนผู้เรียน

การจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพนั้น ครูผู้สอนต้องสามารถดูแลผู้เรียนได้อย่างทั่วถึง อัตราส่วนของครูผู้สอนต่อจำนวนผู้เรียนจึงต้องมีความเหมาะสมเพราะกิจกรรมพลศึกษานั้น ผู้เรียนต้องเคลื่อนที่ไปมาเพื่อเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย ไม่ใช่นั่งอยู่กับที่ การดูแลผู้เรียนให้ปลอดภัย ไม่บาดเจ็บจากการปฏิบัติกิจกรรม และให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างทั่วถึงจึงเป็นประเด็นที่สำคัญมาก

เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของประสบการณ์เดิม สมรรถภาพทางกาย ความเร็วในการเรียนรู้ ปัญหาการบาดเจ็บที่ส่งผลต่อการเรียน ความถนัด ความสนใจในกิจกรรมที่เรียน ฯลฯ ดังนั้น แต่ละคนจึงรับรู้และเรียนรู้ได้ไม่เท่ากัน ทำให้การสอนมีความยุ่งยากมากขึ้น โดยเฉพาะชั้นเรียนกลุ่มใหญ่ที่มีผู้เรียนเป็นจำนวนมาก เช่น 40 คน ขึ้นไป ผู้เรียนที่ขาดทักษะการเคลื่อนไหว หรือสมรรถภาพทางกายไม่ดีพอ น้ำหนักตัวเกิน เคลื่อนไหวได้ช้า หรือเรียนรู้ได้ช้าจำเป็นต้องได้รับการเอาใจใส่ดูแลจากครูในการที่จะนำเสนอกิจกรรมที่เหมาะสม หรือหาวิธีการสอนเพื่อให้ผู้ที่เรียนรู้ได้ช้า ทักษะการเคลื่อนไหวไม่ดี สามารถเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ และประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมในระดับหนึ่งซึ่งจะก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง และมีความรู้ มีพัฒนาการในเรื่องของทักษะต่างๆ จนสามารถนำไปใช้ออกกำลังกายในชีวิตประจำวันได้ นำไปสู่การมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและการออกกำลังกาย

ชั้นเรียนกิจกรรมพลศึกษาที่มีจำนวนผู้เรียนมากเกินไปจะทำให้ครูผู้สอนดำเนินการสอนได้ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร เนื่องจากไม่สามารถดูแลควบคุมชั้นเรียนได้ทั่วถึง จำนวนผู้เรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนเมื่อเปรียบเทียบอัตราส่วนแล้ว จำนวนครูผู้สอน 1 คน ต่อผู้เรียนประมาณ 25 คนจะมีความเหมาะสม เพราะครูผู้สอนสามารถดูแลผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ให้ข้อมูลย้อนกลับได้ทั่วถึง (Graham, Holt/Hale, & Parker. 2003) อย่างไรก็ตาม โรงเรียนและสถาบันการศึกษาในประเทศไทยส่วนใหญ่มีจำนวนผู้เรียนกิจกรรมพลศึกษา 35 คนหรือมากกว่า ซึ่ง

ถือเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งทำให้การเรียนการสอนไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร ปัญหากลุ่มผู้เรียนใหญ่เกินไปแม้ว่าจะมีมายาวนานแต่ก็ยังไม่ได้รับการแก้ไขจนถึงปัจจุบัน

2.8 การวัดและการประเมินผลกิจกรรมพลศึกษา

การวัดและประเมินผลในการเรียนการสอนถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้สอนทราบว่าตนเองมีพัฒนาการในการเรียนไปมากน้อยแค่ไหน ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดมุ่งหมายวิชาพลศึกษาที่ตั้งไว้ได้หรือไม่ และเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนต่อไป ดังนั้นกวีวิชาการหลายๆ ท่านได้กล่าวถึงการวัดและประเมินผลไว้ดังต่อไปนี้

ราตรี นันทสุนทร (2555) กล่าวว่า การวัดและประเมินผลหมายถึงการกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์ให้กับบุคคล สิ่งของ หลังจากนั้นก็นำข้อมูลที่ได้มาวินิจฉัยตัดสินในคุณค่าโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด การวัดและประเมินผลเป็นหน้าที่สำคัญอย่างหนึ่งของครูซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียน ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน เพราะการวัดและประเมินผลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการศึกษาที่เริ่มต้นด้วยการกำหนดจุดมุ่งหมาย การจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ และการประเมินผล

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) กล่าวว่า การวัดและประเมินผล (Measurement and Evaluation) คือ กระบวนการในการหาปริมาณของการพัฒนาหรือปริมาณพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนแล้วนำผลหรือปริมาณที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่มีลักษณะเดียวกัน ซึ่งครูผู้สอนต้องมีหลักในการวัดและประเมินผล ดังต่อไปนี้

1. การวัดทางด้านทักษะ เป็นเรื่องของวัดทักษะการเคลื่อนไหวต่างๆ ตามลักษณะของกิจกรรมการออกกำลังกายหรือชนิดกีฬาที่สอน
2. การวัดทางด้านความรู้ เป็นกระบวนการทดสอบที่แตกต่างจากการวัดทักษะ เพราะมีเรื่องของสติปัญญาเข้ามาเกี่ยวข้องมากกว่าการเคลื่อนไหวหรือทักษะกลไก
3. การวัดทางด้านเจตคติ ต้องใช้เทคนิคที่ต่างจากการวัดทางด้านความรู้ เพราะเจตคติเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึกโน้มน้าวใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
4. การวัดทางด้านสังคม เป็นจุดมุ่งหมายของการสอนพลศึกษาข้อหนึ่งที่มีความจำเป็นและต้องมี แต่การวัดทางด้านนี้มักถูกละเลยจากครูผู้สอน การวัดทางด้านสังคมมีขอบข่ายเกี่ยวกับการปรับตัว เจตคติ และความสนใจที่มีต่อสังคมของผู้เรียน รวมทั้งประสิทธิภาพในการเล่นร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์ของการกีฬาและการออกกำลังกายด้วย

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) กล่าวถึง การวัดและประเมินผลว่าเป็นกระบวนการที่เราหาปริมาณของการพัฒนาหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอน ปริมาณที่ต้องการวัดนี้อาจเป็นปริมาณที่เราสามารถมองเห็นได้ เช่น น้ำหนัก ส่วนสูง แต่เกี่ยวกับพัฒนาการในพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น ความมีน้ำใจ ความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเป็นผลเนื่องมาจากการเรียนการสอนเป็นปริมาณที่มองเห็นได้ยากจนกว่าผู้เรียนจะแสดงออกมาให้เห็น หรืออาจถามคำถามเพื่อให้ผู้เรียน

ตอบคำถามหรือปฏิบัติให้ดูจึงจะวัดผลได้ สำหรับการประเมินผลนั้นเป็นการนำผลหรือปริมาณที่เราวัดได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานหรือเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่น สอบได้คะแนน 90 คะแนน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้จะได้เกรดเอหรือระดับคะแนนดีมาก ซึ่งครูผู้สอนควรวัดให้ครอบคลุม ดังนี้

1. การวัดด้านสมรรถภาพทางกาย เพื่อจะได้ทราบว่าหลังจากผู้เรียนได้ทำการเรียน กิจกรรมพลศึกษาแล้วสมรรถภาพทางกายพัฒนาขึ้นมากน้อยเพียงใด
2. การวัดด้านความรู้ ความเข้าใจเพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจใน เนื้อหาสาระของกิจกรรมที่เรียนมากน้อยเพียงใด เช่น ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะและวิธีการเล่น ที่ถูกต้อง กฎ กติกาตลอดจนความมีน้ำใจนักกีฬา เป็นต้น
3. การวัดในด้านทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นและทักษะกีฬา เพื่อจะได้ทราบว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการเล่นกีฬาและการเคลื่อนไหวดีเพียงใด
4. การวัดทางด้านคุณธรรม เพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนเป็นผู้มีระเบียบวินัย มีน้ำใจ นักกีฬาด้วยการนำไปปฏิบัติในสังคมได้มากน้อยแค่ไหน
5. การวัดทางด้านเจตคติหรือการเห็นความสำคัญของคุณค่าในการออกกำลังกาย เพื่อจะได้ทราบว่าผู้เรียนมีความรักและความสนใจในการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายเป็นประจำสม่ำเสมอหรือไม่

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 งานวิจัยในประเทศ

ชาติ บุญญพันธ์ (2545) ได้ศึกษาเจตคติของนักเรียนกองทัพไทยที่มีต่อกิจกรรม พลศึกษา และเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนพยาบาลกองทัพบกไทยระหว่างวิทยาลัยพยาบาล กองทัพบก วิทยาลัยพยาบาลทหารเรือและวิทยาลัยพยาบาลกองทัพอากาศ ที่มีต่อกิจกรรม พลศึกษา กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 619 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวน ทางเดียวและทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธี เชฟเฟ ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนพยาบาลกองทัพไทยมีเจตคติต่อกิจกรรมพลศึกษาโดยรวมทุกด้านอยู่ใน ระดับมาก
2. นักเรียนพยาบาลกองทัพไทย มีเจตคติโดยรวมทุกด้านต่อกิจกรรมพลศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นด้านเจตคติที่มีต่อบุคลิกภาพของอาจารย์ ผู้สอนกิจกรรมทางพลศึกษาและด้านเจตคติที่มีต่ออุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก

จิตวา อรจุล (2547) ได้ศึกษาเจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนที่มีความสามารถ พิเศษด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ จังหวัดนครปฐม เครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัยพบว่า เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของ

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ โรงเรียน มหิดลวิทยานุสรณ์ ด้านการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ด้านครูผู้สอนวิชาพลศึกษา ด้านการจัดการวิชาพลศึกษา ด้านการวัดผลและประเมินผลในวิชาพลศึกษา อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

ทศพร นราศักดิ์ (2548) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในกลุ่มจตุรมิตรที่มีต่อวิชาพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนในกลุ่มจตุรมิตรสังกัดรัฐบาลและเอกชน จำนวน 682 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งเป็นชั้นภูมิชนิดที่เป็นสัดส่วน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง มีความเชื่อมั่น 0.89 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบเจตคติระหว่างนักเรียนโรงเรียนสังกัดรัฐบาลและสังกัดเอกชน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในกลุ่มจตุรมิตรที่มีต่อวิชาพลศึกษาโดยใช้การหาค่าที่ ($t - test$ independent) ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนในกลุ่มจตุรมิตร มีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา (2) เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษา ระหว่างนักเรียนในโรงเรียนสังกัดรัฐบาลกับนักเรียนโรงเรียนสังกัดเอกชน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้คือ วิชาพลศึกษาเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม วิชาพลศึกษาสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง อุปกรณ์และสถานที่ที่จะไม่เพียงพอก็สามารถเรียนพลศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการประเมินผลทางพลศึกษามีการพิจารณาการให้คะแนนการให้ความร่วมมือในกิจกรรมต่างๆ ของนักเรียนด้วย

สมเกียรติ มั่นตะพงค์ (2549) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบเจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2547 กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนชาย 257 คน และนักเรียนหญิง 251 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่มีค่าความเชื่อมั่น 0.85 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบเจตคติของนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่มีต่อวิชาพลศึกษา โดยใช้การหาค่าที่ ($t - test$) ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนชายและนักเรียนหญิงระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม มีเจตคติต่อวิชาพลศึกษาทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับดี (2) จากการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเจตคติทางพลศึกษาระหว่างนักเรียนชายและนักเรียนหญิงระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม พบว่า ในด้านเจตคติทั่วไปที่มีต่อวิชาพลศึกษา มีความแตกต่างกัน 4 ข้อ ด้านเจตคติที่มีต่อหลักสูตรการสอนและกิจกรรมพลศึกษา มีความแตกต่างกัน 7 ข้อ ด้านเจตคติที่มีต่อครูผู้สอนวิชาพลศึกษา มีความแตกต่างกัน 1 ข้อ ด้านเจตคติที่มีต่อสิ่งอำนวยความสะดวก อุปกรณ์และสถานที่ที่ใช้ในการสอนวิชาพลศึกษา มีความแตกต่างกัน 4 ข้อ และด้านเจตคติที่มีต่อการวัดผลและประเมินผลวิชาพลศึกษามีความแตกต่างกัน 4 ข้อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุรเชษฐ์ โชติวรานนท์ (2550) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้

แบบสอบถาม นำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ วิเคราะห์ความสัมพันธ์โดยใช้สถิติวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) รวมทั้งวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยพหุแบบขั้นตอน (Stepwise Regression Analysis) โดยทดสอบระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัจจัยหลักที่มีความสัมพันธ์กับการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาได้แก่ (1) ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา (2) ปัจจัยทางด้านสังคม (3) ปัจจัยทางด้านแรงจูงใจภายนอก (4) ปัจจัยทางด้านพ่อแม่หรือผู้ปกครอง (5) ปัจจัยทางด้านครูพลศึกษา (6) ปัจจัยทางด้านเพื่อน (7) ปัจจัยทางด้านวิธีสอน (8) ปัจจัยด้านความเหมาะสมของเนื้อหา (9) ปัจจัยด้านการวัดและการประเมินผล (10) ปัจจัยทางด้านสนามกีฬาและอุปกรณ์กีฬา (11) ปัจจัยทางด้านสภาพอากาศมลพิษ และ (12) ปัจจัยทางด้านสิ่งอำนวยความสะดวก

2. ปัจจัยหลักที่ร่วมกันทำนายการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาคือปัจจัยทางด้านการเรียนการสอน ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา และปัจจัยทางด้านสังคม

3. ปัจจัยย่อยที่ร่วมกันทำนายการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา คือ ปัจจัยทางด้านความเชื่ออำนาจภายในตน ปัจจัยทางด้านเพื่อน ปัจจัยทางด้านการวัดและการประเมินผล และปัจจัยทางด้านความเหมาะสมของเนื้อหา

พชรพล คำสมาน (2551) ได้ศึกษาเจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนโรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กลุ่มตัวอย่างอย่างเป็นนักเรียนหญิง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 2,350 คน เครื่องมือเป็นแบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่น 0.93 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนมากมีเจตคติด้านบุคลิกภาพของครู พลศึกษา ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพลศึกษา ด้านอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก และด้านการวัดผลและประเมินผลวิชาพลศึกษา อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด และเจตคติด้านการวัดผลและประเมินผลวิชาพลศึกษาอยู่ในระดับปานกลาง

ศรานูวัฒน์ ชุ่มซัง (2552) ได้ศึกษาสภาพและปัญหาการวัดและประเมินผลการเรียนของครูพลศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล กลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้วิชาสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 318 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพการวัดและประเมินผลของครูพลศึกษาที่มีการปฏิบัติในด้านต่างๆ โดยภาพรวมมีระดับการปฏิบัติในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า วิธีที่ครูพลศึกษาปฏิบัติในระดับมากที่สุด ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมและความสามารถของผู้เรียนในขณะปฏิบัติกิจกรรม การทดสอบทักษะภาคปฏิบัติให้แสดงทักษะด้านพลศึกษาเป็นรายบุคคล สังเกตพัฒนาการด้านทักษะกีฬาของผู้เรียน (2) ปัญหาการวัดและประเมินผลของครูพลศึกษาโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อ

เปรียบเทียบความแตกต่างของสภาพการวัดผลและประเมินผลของครูพลศึกษาระหว่างโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างเกี่ยวกับปัญหา การวัดและประเมินผลของครูผู้สอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล พบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อานนท์ พึ่งสาย (2556) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อเจตคติในการเรียนพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างได้จากการสุ่มอย่างง่ายจำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ (1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมวิชาซอพิทบอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (2) แบบวัดเจตคติที่มีต่อการเรียนวิชาพลศึกษา (3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนพลศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ (1) สถิติพื้นฐาน ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (2) สถิติเชิงสรุปอ้างอิงที่ใช้ในการทดลอง เปรียบเทียบก่อนและหลังการทดลอง ใช้สถิติการหาค่าที่ ($t - test$) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า (1) การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีผลให้เจตคติในการเรียนพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียนอยู่ในระดับสูง และพฤติกรรมของนักเรียนด้านการมีส่วนร่วมในการเรียน ความสุข สนุกสนาน ความมีน้ำใจ และความเป็นผู้นำผู้ตามอยู่ในระดับดี (2) เมื่อเปรียบเทียบเจตคติก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีเจตคติก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

คาร์สัน (Carson. 1994) ได้ศึกษาเรื่อง ทำไมนักเรียนชอบหรือไม่ชอบเรียนพลศึกษา และปัจจัยที่เกี่ยวกับเจตคติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล (1) การสัมภาษณ์กลุ่ม (2) การกระตุ้นความทรงจำและสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล (3) การสังเกตในชั้นเรียน (4) การดูวิดีโอ และ (5) การสัมภาษณ์ครูผู้สอน ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบของเจตคติประกอบไปด้วย (1) ปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม ได้แก่ ความชื่นชมในนักกีฬาที่ตนเองชอบ ความแตกต่างของร่างกายและจิตใจ (2) ปัจจัยทางด้านสังคม ได้แก่ ครอบครัว สื่อสารมวลชน ประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมและระดับทักษะ และเพื่อนร่วมทีม (3) ปัจจัยทางด้านเนื้อหาวิชาที่สอน ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับครูผู้สอน และสุดท้ายสิ่งที่นักเรียนคาดหวังในวิชาพลศึกษา คือ (1) วิชาพลศึกษาต้องมีความสนุกสนาน (2) วิชาพลศึกษาในชั้นเรียนมีเป้าหมายที่มีความท้าทาย (3) การเรียนรู้ไม่ใช่จะเกิดขึ้นในวิชาพลศึกษาเสมอไป (4) วิชาพลศึกษามีการเรียนกิจกรรมกีฬามาก

ครุสซาส (Krousas. 1999) ได้ศึกษาเจตคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อโปรแกรมพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 348 คน จากโรงเรียนแห่งหนึ่งในประเทศอเมริกา ใช้แบบสำรวจและการบรรยายเหตุการณ์สำคัญเรื่องเจตคติเกี่ยวกับวิชาพลศึกษา ผลการวิจัยพบว่า (1) เจตคติทางบวกต่อวิชาพลศึกษาระหว่างในช่วงเกรด 6 ถึงเกรด 8 ลดลงอย่างเด่นชัดในเพศหญิง

(2) ปัจจัยที่มีผลต่อการเกิดเจตคติทั้งทางบวกและทางลบประกอบไปด้วย เนื้อหาในหลักสูตร บรรยายภาคในชั้นเรียน พฤติกรรมของครู การแต่งกาย และความสามารถในการเรียนรู้ของผู้ตัวผู้เรียน

ลิการ์ต และแบนวิลล์ (Rikard; & Banville. 2006) ได้ศึกษาเจตคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อวิชาพลศึกษา จุดมุ่งหมายในการวิจัยครั้งนี้เพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อสมรรถภาพทางกายและกิจกรรมในวิชาพลศึกษา และการรับรู้ถึงประสิทธิภาพของหลักสูตรพลศึกษาสำหรับการปรับปรุงสมรรถภาพทางกายและระดับทักษะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 515 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถาม (515 คน) และการสนทนากลุ่ม (159 คน) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในรูปแบบของกิจกรรมที่มีความหลากหลายในชนิดของกีฬาและกิจกรรม รวมถึงการเพิ่มถึงระดับความท้าทายในวิชาพลศึกษา การเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียน สำหรับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนอกโรงเรียน นักเรียนมีเจตคติที่ยอมรับและเปิดใจกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อสุขภาพที่มีประโยชน์ นักเรียนส่วนใหญ่ชอบวิชาพลศึกษาในชั้นเรียนที่ประกอบไปด้วยเกมและกิจกรรมที่เน้นความสนุกสนาน

อัล ลิไฮบี (AL-Liheibi. 2008) ได้ศึกษาเจตคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายที่มีต่อพลศึกษา ในประเทศซาอุดีอาระเบีย โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียน 480 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีเจตคติทางบวกมากกว่านักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (2) นักเรียนที่มีโอกาสได้เข้าไปใช้ในโรงยิมจะมีเจตคติทางบวกมากกว่าคนที่ไม่เคยใช้เลย (3) นักเรียนที่มีการปฏิบัติกิจกรรมทุกวันจะมีเจตคติทางบวกมากกว่านักเรียนที่ปฏิบัติแค่รายสัปดาห์ เดือนหรือไม่ได้ฝึกปฏิบัติเลย

เบอสทีน ฟิลลิป และ ซิลเวอร์แมน (Bernstein Phillips; & Silverman. 2011) ได้ศึกษาเจตคติและการรับรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อกิจกรรมการแข่งขันในวิชาพลศึกษา เก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม การสังเกต การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 24 คน ชาย 10 คน และหญิง 14 คน (จำแนกเป็นนักเรียนทักษะสูง ทักษะปานกลางและทักษะต่ำ 11, 11 และ 2 คน ตามลำดับ) ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่มีทักษะสูงไม่ต้องการให้มีการแข่งขัน ควรเน้นการเรียนรู้และควรจัดกิจกรรมในชั้นเรียนให้มีความสุข ต้องการทำกิจกรรมในวิชาพลศึกษากับเพื่อนๆ อย่างมีความสุข (2) นักเรียนที่มีทักษะปานกลาง ต้องการกิจกรรมการแข่งขันที่มีความสนุกสนานในการเล่นกับเพื่อนๆ และกิจกรรมการแข่งขันควรมีความท้าทายเพื่อปรับปรุงทักษะให้ดีขึ้น (3) นักเรียนที่มีทักษะต่ำ ให้ความสำคัญกับการทำกิจกรรมร่วมกันในวิชาพลศึกษาและมีความสุขสนุกสนานมากกว่าการแข่งขัน

โรบินสัน (Robinson. 2009) ได้ศึกษาความเข้าใจในวิชาพลศึกษาตามเจตคติของนักเรียนที่ประกอบไปด้วยประสบการณ์ ประโยชน์ ความรู้สึก และแรงจูงใจ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีทั้งแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพลศึกษาและประสบการณ์ในการเรียน

การสัมภาษณ์กลุ่ม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 506 คน ผลการวิจัยสรุปได้ 7 หัวข้อ คือ (1) นักเรียนต้องการประสบความสำเร็จ (2) นักเรียนต้องการให้ครูปฏิบัติต่อผู้เรียนอย่างเสมอภาค (3) นักเรียนต้องการความสนุกสนานกับกิจกรรมการเคลื่อนไหว (4) นักเรียนต้องการโอกาสในการเลือกกีฬา (5) นักเรียนต้องการให้ครูดูแล (6) นักเรียนให้ความสำคัญกับวิชาพลศึกษา และ (7) นักเรียนต้องการความสนุกสนานและเห็นความสำคัญของการประเมินผลการเรียนด้วยวิธีการหลากหลาย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษา ผู้วิจัยจะใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งขั้นตอนการศึกษาออกเป็น 3 ระยะ คือ การศึกษาระยะที่ 1 ศึกษาเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียนและศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่มีอิทธิพลต่อเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียน การศึกษาระยะที่ 2 ศึกษาองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา และการศึกษาระยะที่ 3 ออกแบบแนวทางการสอนพลศึกษาเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนให้ดีขึ้น ดังจะได้กล่าวถึงกลุ่มตัวอย่างแต่ละระยะดังนี้

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาระยะที่ 1

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชายและหญิงจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาฟุตซอลและแฮนด์บอลในภาคเรียนที่ 1/2558 จำนวน 67 คน (ชาย 23 คน หญิง 44 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า K1-K67 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-67) ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากผู้ที่มีคะแนนการประเมินเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเป็นบวกและเป็นลบ (ค่าการประเมินจาก 1-7 คือ คะแนนต่ำเป็นลบและคะแนนสูงเป็นบวก) กลุ่มตัวอย่างทุกคนยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย รับประทานเงื่อนไข และลงชื่อในหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง (หนังสือจริยธรรมอนุญาตให้ทำการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่ SWUEC 136/58X)

การศึกษาระยะที่ 2

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่เลือกลงทะเบียนเรียนวิชาแบดมินตันในภาคเรียนที่ 2/2558 จำนวน 42 คน (ชาย 10 คน หญิง 32 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า U1-U42 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-42) อายุระหว่าง 18-23 ปี (มีเจตคติต่อกิจกรรมพลศึกษาตั้งแต่ขั้นประถมศึกษาจนถึงปัจจุบันเป็นบวก กลางและลบ จำนวน 16, 26 และ 0 คน ตามลำดับ) กลุ่มตัวอย่างทุกคนสมัครใจ รับประทานข้อตกลงและเงื่อนไขในการวิจัย ตลอดจนเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยมีเงื่อนไขว่า ถ้ากลุ่มตัวอย่างไม่ประสงค์จะเข้าร่วมในการวิจัยอีกต่อไปด้วยเหตุผลใดก็ตาม ก็สามารถถอนตัวได้ทันทีแม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

การศึกษาระยะที่ 3

การศึกษาระยะที่ 3 นี้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยกลุ่มเดียวกับการศึกษาระยะที่ 2 จำนวน 16 จาก 42 คน (ชาย 2 คน หญิง 14 คน) ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาเบดมินตันเป็นวิชาเลือก ในภาคเรียนที่ 2/2558 ทั้ง 16 คน ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยมีเงื่อนไข คือ เป็นนักศึกษาที่มีเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาไม่เกิน 4 (จาก 1-7 คือ 1-2 เป็นลบ 3-5 เป็นกลาง และ 6-7 เป็นบวก) ทุกคนรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ยินดีให้ความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง และเซ็นชื่อในหนังสือแสดงความยินยอม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาระยะที่ 1

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกต การบรรยายเหตุการณ์สำคัญและการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยคือแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้น ไปทำการทดลองใช้ศึกษานำร่อง (Pilot Study) กับกลุ่มนักศึกษาที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือ จากนั้นนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและการสัมภาษณ์ด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการสามเส้า

การศึกษาระยะที่ 2

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและการกระตุ้นความจำด้วยภาพ สำหรับเครื่องมือวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์และรูปแบบการกระตุ้นความจำด้วยภาพนั้น ได้นำไปทำการศึกษานำร่องกับกลุ่มนักศึกษาที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือ จากนั้นนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง

การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์และการกระตุ้นความจำด้วยภาพ ด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการสามเส้า

การศึกษาระยะที่ 3

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะที่ 3 ผู้วิจัยใช้รูปแบบการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตามการรับรู้ของผู้เรียนกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน โดยผู้วิจัยได้เขียนแผนการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาและนำไปทำการทดลองสอนกับกลุ่มนักศึกษาที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการสอน จากนั้นนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง

การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต การตอบแบบสอบถามด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง (Member Checking)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1, 2 และ 3 โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 67, 42 และ 16 คน ตามลำดับ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทนี้จึงแยกกล่าวถึงเป็น 3 ระยะด้วยกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การศึกษาระยะที่ 1

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชายและหญิงจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาฟุตซอลและแฮนด์บอลในภาคเรียนที่ 1/2558 จำนวน 67 คน (ชาย 23 คน หญิง 44 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า K1-K67 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-67) ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากผู้ที่มีคะแนนการประเมินเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเป็นบวกและเป็นลบ (ค่าการประเมินจาก 1-7 คือ คะแนนต่ำเป็นลบและคะแนนสูงเป็นบวก) กลุ่มตัวอย่างทุกคนยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย รับประทานเงื่อนไข และลงชื่อในหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง (หนังสือจริยธรรมอนุญาตให้ทำการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่ SWUEC 136/58X)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในระยะที่ 1 นี้ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธี (1) การสังเกต กลุ่มตัวอย่างในภาคการศึกษาที่ 1/2558 จำนวน 15 ครั้ง โดยเน้นการสังเกตไปที่พฤติกรรมและความตั้งใจในการเรียน ความสามารถในการทำกิจกรรมและการให้ความร่วมมือในการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง (2) การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างโดยใช้แบบสัมภาษณ์ซึ่งเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบันและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงของเจตคติ ในแบบสัมภาษณ์ผู้เรียนจะทำการประเมินเจตคติของตนเองระหว่างก่อนและหลังการเรียนกิจกรรมพลศึกษา (ค่าคะแนนการจาก 1-7 คะแนน 1-2, 3-5, 6-7 คือเจตคติที่เป็นลบ เป็นกลางและเป็นบวกตามลำดับ) และ (3) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (สาลี สุภาพรณ. 2550) ซึ่งเป็นการบรรยายเหตุการณ์ 2 อย่าง คือ เหตุการณ์เกี่ยวกับการเรียนการสอนในวันที่ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีและวันที่ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษารวมทั้งสาเหตุของการเกิดเจตคติในวันดังกล่าว โดยกลุ่มตัวอย่างจะเขียนหรือพูดบรรยายเพื่อให้ผู้วิจัยบันทึกเหตุผลและนำเหตุผลไปถอดความลักษณะเดียวกันกับการสัมภาษณ์

ผลการศึกษาระยะที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์และการเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ สรุปผลการวิจัยได้เป็น 2 ตาราง คือ ตาราง 1 แสดงการเปลี่ยนแปลงของเจตคติก่อนเรียนและหลังเรียน และเจตคติโดยรวมที่นักศึกษามีต่อกิจกรรมพลศึกษา และตาราง 2 แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติเป็นบวกและลบ ดังจะได้กล่าวถึงผลการวิจัยตามลำดับ

ตาราง 1 การเปลี่ยนแปลงของเจตคติก่อนเรียนและหลังเรียน

รายวิชาที่กลุ่มตัวอย่าง เลือกเรียน (67 คน)	ชั้นปีที่ศึกษา	เจตคติก่อนเรียน	เจตคติหลังเรียน	เจตคติโดยรวม ชั้นประถมฯ-ปัจจุบัน
ฟุตซอล = 41 แฮนด์บอล = 26	ปี 1 = 52 ปี 2 = 9 ปี 3 = 1 ปี 4 = 5	บวก = 16 กลาง = 11 ลบ = 40	บวก = 59 กลาง = 8 ลบ = 0	บวก = 29 กลาง = 38 ลบ = 0

จากตาราง 1 กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 67 คน ลงทะเบียนเรียนวิชาฟุตซอล 41 คนและแฮนด์บอล 26 คน ทุกคนทำการประเมินเจตคติที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาก่อนและหลังสิ้นสุดการเรียนในภาคการศึกษา 1/2558 โดยมีค่าการประเมินจาก 1-7 (ค่า 1-2 เป็นลบ 3-5 เป็นกลาง และ 6-7 เป็นบวก) ซึ่งสรุปได้ว่า ก่อนการเรียนรายวิชาฟุตซอลและแฮนด์บอลที่สถาบันแห่งนี้ กลุ่มตัวอย่างมีเจตคติเป็นบวก กลาง และ ลบ จำนวน 16, 11 และ 40 คน ตามลำดับ แต่ภายหลังจากที่เรียนรายวิชาทั้งสองจบแล้วเจตคติเปลี่ยนแปลงไป คือ เป็นบวก กลาง และ ลบ จำนวน 59, 8 และ 0 คน ตามลำดับ สำหรับเจตคติโดยรวมที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาซึ่งเป็นการประเมินตั้งแต่เริ่มเรียนในระดับประถมศึกษา-ปัจจุบัน พบว่า เป็นบวก กลาง และ ลบ จำนวน 29, 38 และ 0 คน ตามลำดับ ซึ่งเป็นข้อมูลที่น่าสนใจและท้าทายความสามารถของครูพลศึกษาที่จะจัดการเรียนการสอนอย่างไรให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงเจตคติไปเป็นบวกให้มากที่สุด

ตาราง 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติเป็นบวกและเป็นลบ

1. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก	2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ
1.1 ครูผู้สอน 1.1.1 ครูสอนดี 1.1.2 ครูให้ฟีดแบคได้ดี 1.2 ผู้เรียน 1.2.1 มีความสามารถ 1.2.2 ชอบกิจกรรม 1.2.3 สนุกกับการทำกิจกรรม 1.2.4 ต้องการมีสุขภาพดี 1.3 กลุ่มเพื่อน 1.3.1 ได้เรียนกับเพื่อนที่คุ้นเคย 1.3.2 ได้เพื่อนใหม่ 1.4 การมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม	2.1 ครูผู้สอน 2.1.1 วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม 2.1.2 การใช้ภาษาพูดที่หยาบคาย 2.1.3 การขาดสอนและสอบในเรื่องที่ไม่ได้สอน 2.1.4 การอธิบายนานโดยขาดคิวการสอน 2.1.5 วิธีการประเมินผลไม่หลากหลาย 2.1.6 ใช้เวลาเพื่อการสอบมากจึงมีเวลาเรียนกิจกรรมน้อย 2.1.7 ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป 2.2 ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น 2.2.1 เบื่อจากการเรียน 2.2.2 ไม่ชอบกิจกรรมที่เรียน 2.2.3 เล่นเพื่อนรุนแรง 2.3. การขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน

จากตาราง 2 สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก 4 ประการ ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน กลุ่มเพื่อน และการมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ 3 ประการ ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้นและการขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน ดังจะได้กล่าวถึงผลการวิจัยในหัวข้อต่างๆ ตามลำดับ

1. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก

กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติที่เป็นบวกไว้ 4 ด้านด้วยกัน ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน กลุ่มเพื่อน และการมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม ดังจะได้กล่าวถึงตามลำดับ

1.1 ครูผู้สอน

1.1.1 ครูสอนดี

การที่ครูสอนดี มีวิธีการสอนที่น่าสนใจ มีกิจกรรมให้ทำหลากหลายเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้เจตคติของผู้เรียนเปลี่ยนไปในทางบวก ดังเช่น K30 กล่าวว่า “ในคาบเรียนแบบมินตัน อาจารย์ได้อธิบายวิธีการเล่น และแนะนำเทคนิคการเล่น พร้อมกับสาธิตการเล่นให้ดูแล้วให้เราเล่นเกม ใครเหนือก็พัก ถ้าใครเล่นไม่ได้อาจารย์ก็สอนจนได้” สอดคล้องกับ K9 กล่าวว่า “ตอนเรียนวอลเลย์บอล อาจารย์สอนวิธีการเตะลูก ซึ่งหนูเตะไม่เป็นเลย ได้แค่ครั้งเดียวลูกก็ตก อาจารย์เข้ามาแนะนำ ต้องตั้งสมาธิให้มัน ไม่ต้องกลัวลูกตก เเตะสูงๆ ไม่ออกแวก ไม่ต้องเกร็ง ไม่ต้องเร็ว ให้เตะไปเรื่อย ๆ ซึ่งหนูก็สามารถทำได้และสอบผ่านในครั้งที่ 2”

1.1.2 ครูให้ฟีดแบคได้ดี

ฟีดแบคหรือข้อมูลย้อนกลับมีความสำคัญทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและประสบความสำเร็จในการเรียนซึ่งประเด็นนี้ K52 กล่าวว่า “ในการเรียนตอน ม.4 อาจารย์ให้อิสระการเล่นทีมในคาบเรียน โดยไม่บังคับว่าต้องทำอะไร รู้สึกไม่กดดัน อาจารย์นั่งดูข้างๆ พอหมดคาบอาจารย์เรียกมานั่งรวมแล้วบอกแต่ละคนว่าต้องปรับตรงไหน ปรับอะไร” สอดคล้องกับ K2 กล่าวว่า “ตอน ม.6 เรียนบาสเกตบอล ผมเล่นไม่ค่อยเป็น เลยทำไม่ได้ ครูมาเห็นตอนฝึกปฏิบัติ ครูก็เข้ามาช่วยสอน แนะนำต้องทำยังไง ทำแบบไหน ครูเอาใจใส่ เดินดูเด็ก ๆ ทุกคน ทุกกลุ่ม ผมตั้งใจเรียนเป็นพิเศษ และก็ได้เกรด 4”

1.2 ผู้เรียน

1.2.1 มีความสามารถ

ผู้เรียนที่มีความสามารถหรือเก่งในกิจกรรมที่เรียนส่วนใหญ่จะมีเจตคติที่เป็นบวก เพราะทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดี ดังเช่น K14 กล่าวว่า “ตอนอยู่ ป.6 ได้เรียนวิชาว่ายน้ำ โดยส่วนตัวชอบว่ายน้ำมาก พ่อสอนให้ว่ายน้ำตั้งแต่เด็ก ตอนเรียนรู้สึกมีความสุขมากเพราะเป็นกีฬาที่ถนัดและทำได้ดี แล้วยังได้รับคัดเลือกเป็นตัวแทนแข่งกีฬาสีด้วย” สอดคล้องกับ K36 ที่สรุปว่า “ตอนเรียน ม.3 วิชาแบดมินตัน โดยส่วนตัวเป็นคนที่ชอบแบดมินตันอยู่แล้ว พอมาเจอวิชานี้เราถนัดอยู่แล้วก็ทำได้ดีและพอมีการสอบเราก็สามารถทำได้ดี”

1.2.2 ชอบกิจกรรม

การได้เรียนกิจกรรมที่ชอบหรือมีความสนใจแม้ว่าจะไม่เก่งกิจกรรมนั้นมากแต่ผู้เรียนส่วนใหญ่ก็จะมีเจตคติที่ดี และถ้าเปิดโอกาสให้เลือก ผู้เรียนก็จะเลือกเรียนวิชาที่ตนเองชอบ ดังเช่น K5 กล่าวว่า “ชนิดของกีฬาที่ใช้ในการเรียน ถ้าเป็นกีฬาที่เราชอบหรือมีความสนใจ เราก็จะมีเจตคติที่ดีในการเรียน แต่ถ้าเป็นกีฬาที่เราไม่ชอบหรือไม่สนใจก็อาจจะทำให้เราเกิดเจตคติที่เป็นลบต่อการเรียนได้” K46 อธิบายเพิ่มเติมว่า “ถ้าได้เรียนในกิจกรรมหรือกีฬาที่ตนเองชอบ เราก็จะมีความสุขได้ทำในสิ่งที่เราชอบ”

1.2.3 สนุกกับการทำกิจกรรม

การที่ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลากหลายทำให้ผู้เรียนเกิดความสุข สนุกสนาน อยากทำกิจกรรม และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ในเรื่องนี้ K7 บรรยายว่า “ในคาบที่เรียนตอน ม.6 ซึ่งเป็นวิชาแบดมินตัน อาจารย์ให้แบ่งทีมเล่น 4 ทีม แบบพบกันหมด ทุกคนได้มีโอกาสเล่น แต่ละคนเล่นกันสุดความสามารถ มีรอยยิ้ม คลายเครียดจากช่วงใกล้สอบแอดมิชชัน ซึ่งสุดท้ายไม่ว่าแพ้หรือชนะ แต่ละฝ่ายก็มีความสุข สนุกสนาน ได้คลายเครียด ถ้าเราทำกิจกรรมที่สนุกเราก็มีความสุข ทำให้มีเจตคติที่ดี” สอดคล้องกับ K28 ซึ่งสรุปว่า “ตอนเรียนชั้น ม.4 วิชาแฮนด์บอล อาจารย์ผู้สอนได้ให้ทำกิจกรรมเพื่อให้ทุกคนในชั้นรู้จักกัน โดยจับคู่โยนบอลรับส่งไปมา พอได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ ก็มีเสียงหัวเราะกัน สนุกสนาน มีความสุขที่จะทำกิจกรรม”

1.2.4 ต้องการมีสุขภาพดี

ผู้เรียนจำนวนมากคาดหวังว่าการเรียนกิจกรรมพลศึกษาจะทำให้ตนเองได้ออกกำลังกาย ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายซึ่งจะส่งผลให้มีสุขภาพดี แข็งแรง และไม่เจ็บป่วยบ่อย ซึ่ง K60 กล่าวว่า “การเรียนพลศึกษาทำให้เรามีสุขภาพที่แข็งแรงมากขึ้น ทำให้เราสามารถลดน้ำหนักได้ และทำให้ตื่นตัวตลอดเวลา ผ่อนคลายจากการเรียนวิชาอื่นๆ” สอดคล้องกับ K64 ที่บรรยายว่า “การเรียนกิจกรรมพลศึกษาเป็นวิชาเดียวที่ได้ใช้กำลัง ออกแรงกล้ามเนื้อ ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ทำให้ร่างกายไม่อ่อนแอ ไม่เจ็บป่วยง่าย”

1.3 กลุ่มเพื่อน

1.3.1 ได้เรียนกับเพื่อนที่คุ้นเคย

กิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่เล่นเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มทำให้มีโอกาสนั่งเล่นกับเพื่อนที่สนิทหรือคุ้นเคยกัน รู้สึกปลอดภัยเมื่อได้เล่นในกลุ่มเพื่อน สอดคล้องกับ K18 ที่กล่าวว่า “ตอนเรียนวิชาพลศึกษาอาจารย์ให้แบ่งกลุ่ม 8-10 คน ทำการกระโดดเชือก ตอนนั้นมีความสุขและสนุกสนานมากที่ได้กระโดดเชือกกับเพื่อนในกลุ่มที่เราสนิท ถึงจะทำได้บ้างไม่ได้บ้างแต่ก็รู้สึกผ่อนคลาย” K31 กล่าวเพิ่มเติมว่า “เพื่อนเป็นส่วนสำคัญ เพราะถ้าเพื่อนที่เรียนร่วมกันเป็นเพื่อนที่รู้จักและสนิทแล้วก็จะมีผลที่ดีต่อการปฏิบัติกิจกรรม เราจะรู้สึกดี”

1.3.2 ได้เพื่อนใหม่

การเข้าร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนบางครั้งก็ได้ฝึกกิจกรรมกับเพื่อนใหม่ เช่น K6 อธิบายว่า “ตอนเรียน แต่ละกลุ่มมีการจัดกิจกรรมเกมนำมาให้เพื่อนในชั้นเรียนได้ทำกิจกรรมกัน ซึ่งกิจกรรมนี้ทำให้เราได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ ในชั้นเรียน จากที่แทบไม่เคยรู้จักใครเลย เมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมทำให้เราและเพื่อนๆ ในกลุ่มต้องช่วยกันคิดเกม คิดวิธีการเล่น ได้เรียนรู้นิสัยใจคอกับเพื่อนๆ” K28 เห็นด้วยและกล่าวเสริมว่า “อาจารย์ผู้สอนให้ทำกิจกรรมโดยให้จับคู่และให้โยนบอลส่งกันไปมาเพื่อให้ทุกคนในห้องได้รู้จักกัน พอได้ทำกิจกรรมก็มีเสียงหัวเราะ สนุก มีความสุขจากกิจกรรมที่ทำและได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ เพิ่มขึ้น”

1.4 การมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม

ปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ส่งผลทำให้เจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเปลี่ยนไปในทางบวกนั้นคือ การมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม ดังที่ K1 บรรยายว่า “สถานที่ต้องเหมาะสมกับการเรียนพลศึกษา ในแต่ละกีฬาต้องมีสนามให้เล่น ถ้าเราเล่นกีฬาในสถานที่หรือสนามที่ดีมันทำให้เราอยากออกกำลังกาย อยากเรียนพลศึกษาเพิ่มขึ้นด้วย” สอดคล้องกับ K43 ที่กล่าวว่า “สถานที่และอุปกรณ์หากทุกอย่างพร้อมและมีความเหมาะสมก็ทำให้น่าเรียน อยากฝึกอยากซ้อม และตั้งใจ ถ้าอุปกรณ์มีเพียงพอก็ยิ่งดี” K5 สรุปในทำนองเดียวกันว่า “อุปกรณ์ที่ใช้สอนต้องเป็นอุปกรณ์ที่ดี ไม่เสียหายหรือชำรุด สถานที่ควรมีความปลอดภัย จะทำให้น่าเรียน ทำให้การเรียนนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น”

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ

2.1 ครูผู้สอน

2.1.1 วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม

กิจกรรมพลศึกษามีหลากหลายรูปแบบ วิธีการสอนที่ไม่ดีหรือการอธิบายที่รวดเร็วเกินไปทำให้ผู้เรียนขาดความเข้าใจ ส่งผลให้ไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ ได้ ประเด็นนี้ K30 บรรยายว่า “ในคาบเรียนบาสเกตบอล อาจารย์ผู้สอนอธิบายการเล่นไม่ค่อยเข้าใจ และไม่อธิบายใหม่เมื่อผู้เรียนขอ จึงทำไม่ได้” สอดคล้องกับ K20 กล่าวว่า “ตอนเรียนตะกร้อ อาจารย์ปล่อยให้ นักเรียนฝึกซ้อมกันเอง ไม่ได้สอนเทคนิคอะไรเลย ซึ่งทั้งหมดก็ได้ทักษะการเตะเท่านั้น ไม่ได้ลงเล่นสนามจริง จึงรู้สึกว่าไม่ได้เรียนอะไรมากนัก แล้วยังให้ทำรายงานเรื่องตะกร้ออีก 30 หน้า โดยการเขียนด้วยปากกาทั้งเล่ม รู้สึกปวดมือไปหมด เลยไม่ชอบวิชานี้เอามากๆ มีแต่ทฤษฎีแล้วก็ฝึกหัดด้วยตนเอง” เช่นเดียวกับ K25 อธิบายว่า “ตอนเรียน ม.4 วิชาวอลเลย์บอล ครูให้เขียนรายงานเกี่ยวกับวอลเลย์บอล และไม่ค่อยให้นักเรียนทำกิจกรรมสักเท่าไร มีแต่ให้จดตาม หรือมีสอบทฤษฎีบ้าง วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่ครูควรจะให้ให้นักเรียนทำกิจกรรมหรือออกกำลังกาย แต่กลับต้องมาจดงาน ทำรายงานแทนที่จะได้ผ่อนคลายต้องมานั่งเครียดอีก”

2.1.2 การใช้ภาษาพูดที่หยาบคาย

ครูสอนกิจกรรมพลศึกษาบางคนพูดจาหยาบคายกับผู้เรียน ใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมก่อให้เกิดเจตคติทางลบและไม่อยากเรียน ตัวอย่างเช่น K34 กล่าวว่า “ในช่วงตอนเรียน ม.1 เรียนวิชาป้องกัน วันนั้นครูให้สอบตีโต้กับเพื่อน 30 ครั้ง เพื่อนของผมตีพลาดครั้งแรก โดนครูพูดว่าตีแบบนี้อย่าหวังจะได้เกรด 4 เลย เกรด 1 กูยังไม่อยากจะให้มึงเลย และในรอบ 2 เพื่อนผมก็ตีพลาดอีก ครูก็บอกว่า พ่อแม่ไม่ซื้อโตะป้องกันให้หรือไง” สอดคล้องกับ K10 กล่าวถึงประสบการณ์ทำนองเดียวกันดังนี้ “ตอนที่เรียนลีลาศ เราจะยืนจับคู่ชายและหญิง อาจารย์สอนเต้นอยู่ตรงกลางห้อง เต้นให้ดู นับจังหวะในการเต้นและให้ทำตาม อาจารย์สอนเร็วมาก เพื่อนบางคนตามไม่ทัน จำทำไม่ได้ พออาจารย์ให้ลองเต้นดู ทุกคนก็เต้นผิด อาจารย์เลยปิดเพลง และตะคอกเสียงดังว่า โง่ แค

นี้ก็ทำไม่ได้ นี่สอนคนหรือสอนควาย” เช่นเดียวกับ K21 ซึ่งบรรยายว่า “ตอนเรียนวิชากระบี่กระบอง วันนั้นอาจารย์สอนท่ารำใหม่ เรากับเพื่อนก็พยายามฝึกท่ารำใหม่กันอยู่ แล้วอาจารย์ก็เข้ามาตำพวกเรว่า ทำไมทำไม่ได้ เราก็อธิบายให้อาจารย์ฟังถึงเหตุผล อาจารย์ยังตำพวกเรอีก ทำให้เราไม่ชอบอาจารย์ท่านนี้ ไม่อยากเรียน เพราะไม่อยากโดนตำบ่อยๆ”

2.1.3 การขาดสอนและสอบในเรื่องที่ไม่ได้สอน

ครูผู้สอนบางคนมีงานมากทำให้ขาดสอนบ่อย ๆ และสอนไม่ทันหรือเนื้อหาบางส่วนก็ไม่ได้สอนแต่ให้ผู้เรียนสอบทำให้ผู้เรียนไม่ชอบ นำไปสู่การเกิดเจตคติที่ไม่ดี ตัวอย่าง K58 อธิบาย “ในคาบเรียนวิชาพลศึกษาดิฉันและเพื่อนๆ ไปรวมกันที่สนามตะกร้อเพื่อรออาจารย์ พออาจารย์มาพวกเราก็ได้เริ่มเล่นตะกร้อ โดยไม่ทราบวิธีการเล่นและกติกาเลย เพราะอาจารย์ไม่ได้อธิบายหรือพูดให้ฟังเลยว่าต้องเล่นอย่างไร ต่อมาอาจารย์นัดสอบ โดยที่พวกเราไม่รู้กติกา ผลคือคะแนนไม่ดี อาจารย์ต่อว่า ให้ซ้อมหลายอาทิตย์ทำไมทำไม่ได้ พวกเราก็เจ็บไม่ตอบอะไร ทำให้มีเจตคติไม่ดีต่อวิชาพลศึกษา” สอดคล้องกับ K54 กล่าวถึงประสบการณ์ตอนเรียน ม.4 ดังนี้ “พอถึงวิชาพลศึกษาที่ไรอาจารย์แทบไม่เคยมาสอนสักครั้งเลย แล้วไม่ทันไรอาจารย์ก็นัดสอบ ทั้งๆ ที่ยังเล่นกีฬาฉันไม่เป็นกันเลย ทำให้ไม่ค่อยชอบวิชาพลศึกษาเท่าไร” เช่นเดียวกับ K66 ที่สรุปดังนี้ “ตอน ม.6 เรียนวิชามวยไทยกับตะกร้อ ในช่วงเวลาเดียวกันโดยแบ่งแยกการสอนตะกร้อและมวยไทยตามที่แต่ละคนสนใจ โดยอาจารย์จะสอนมวยไทยเป็นหลัก ส่วนตะกร้อไม่ได้สอนเลย แล้วให้มาสอบเลย โดยเลือกสอบตามที่ตนเองต้องการ ใครที่มาสอบตะกร้อก็ดูเป็นตัวประหลาด แต่ก็มีเพื่อนๆ มาสอบตะกร้อกันก็พวกเล่นเก่งๆ ผมไม่เห็นด้วยที่สอนและสอบแบบนี้”

2.1.4 การอธิบายนานโดยขาดคิวการสอน

การอธิบายทักษะหรือเนื้อหาให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนที่จะทดลองฝึกปฏิบัติ เป็นขั้นตอนหนึ่งในวิธีการสอน ครูส่วนใหญ่มักอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการปฏิบัติทักษะค่อนข้างนานเมื่อเทียบกับเวลาสอนทั้งคาบเรียน ซึ่งผู้เรียนทั้งห้องก็ต้องนั่งฟังหรือนั่งดูการสาธิตเป็นเวลานานกว่าจะได้ลงมือฝึกปฏิบัติ ตัวอย่างเช่น K 67 กล่าวว่า “ตอนนั้นผมเรียนวิชาฟุตบอล ถ้าจำไม่ผิดอยู่ ม.3 หลังจากวิ่งวอร์มเสร็จ พวกเรมานั่งฟังครู วันนั้นครูสอนทักษะการรับและส่งบอลด้วยข้างเท้าด้านใน ครูอธิบายนานมากในการรับส่งบอล ผมได้ลองฝึกกับเพื่อนไม่ถึง 10 นาที ครูก็เรียกรวมแล้ว เหยื่อไม่ทันออกก็หมดเวลา ผมเบื่อเลย” สอดคล้องกับ K43 ที่บรรยายว่า “ตอนอยู่ ม.3 เรียนวิชาวอลเลย์บอลเกี่ยวกับการอันเดอร์ลูก ครูอธิบายเกี่ยวกับการอันเดอร์ได้ต้นไม่ยาวนาน บางคนก็นั่งฟัง บางคนก็ไม่สนใจ หลังจากนั้นครูให้จับคู่อันเดอร์กับเพื่อน เวลาที่ฝึกกับเพื่อนน้อยไปเพราะครูมีอธิบายเสียเวลานาน วันนั้นต้องยืมลูกวอลเลย์บอลมาซ้อมกับเพื่อนๆ ตอนเย็นอีก”

2.1.5 วิธีการประเมินผลไม่หลากหลาย

การประเมินผลการเรียนทำได้หลายรูปแบบ แต่ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอบทักษะและดูผลแพ้ชนะในการแข่งขันกัน ซึ่งการแพ้ชนะต้องอาศัยการเล่นเป็นทีมหรือเป็นคู่ ผลการแข่งขันจึงไม่ใช่เครื่องวัดความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน ดังที่ K37 บรรยายว่า “ตอนเรียนฟุตบอล ม.4

อาจารย์ผู้สอนแบ่งทีมให้แข่งขันกัน โดยบอกว่าทีมไหนได้ที่ 1 จะได้เกรด 4 ทำให้ทุกคนอีกเหิม เพราะแย่งกันเอาชนะ และเกิดเหตุการณ์ คือ มีการเล่นรุนแรง ผู้สอนไม่สามารถควบคุมเหตุการณ์ได้ เกิดการบาดเจ็บกันหลายคน” ทำนองเดียวกัน K31 สรุปว่า “เกณฑ์การให้คะแนนของผู้สอนให้ตามลำดับการแพ้ชนะ ซึ่งบางคนอาจไม่ถนัดกิจกรรมนั้น ทำให้เราเกิดทัศนคติในแง่ลบเนื่องจากวิธีประเมินผลที่เน้นแต่ชัยชนะ ครูควรประเมินผลหลายๆ แบบ ไม่ใช่สอบแต่ทักษะและดูผลการแข่งขัน”

2.1.6 ใช้เวลาเพื่อการสอบมากจึงมีเวลาเรียนกิจกรรมน้อย

อาจารย์ผู้สอนจำนวนมากใช้เวลาหมดไปกับการสอบทักษะ และไม่ได้ให้ผู้เรียนที่ไม่ได้สอบทำกิจกรรมใด ๆ นอกจากนั่งรอ หรือนั่งคุยกัน ทำให้เสียเวลาและไม่ก่อให้เกิดความสนใจในการเรียน ในประเด็นนี้ K65 กล่าวว่า “ตอนเรียนบาสเกตบอล อาจารย์ให้สอบทักษะการเลี้ยงบอลไปกลับ โดยสอบครั้งละ 2 คน วันนั้นเพื่อนสอบไม่ครบ ต้องรอสอบอาทิตย์ถัดไป เราสอบเสร็จก็มานั่งเฉยๆ ดูเพื่อนสอบกัน ผู้หญิงก็นั่งเล่นโทรศัพท์ ช่วงนั้นอาจารย์ก็ไม่ได้สอนอะไรเลย เพราะมัวแต่สอบเลี้ยงบอล” K61 กล่าวถึงประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกัน เขาอธิบาย “ตอนเรียน ม.5 วิชาฟุตบอล อาจารย์ให้สอบทักษะแปบอลทีละคู่ สอบเสร็จเราก็นั่งดูเพื่อนสอบ ไม่ได้ทำอะไรเลยนอกจากนั่งดู บางกลุ่มก็ไปเล่นทีมกัน บางกลุ่มนั่งคุยกัน ส่วนผมก็ไปเล่นกับเพื่อน ครูใช้เวลาสอบมากไป เราควรมีโอกาสได้เล่น ได้เรียน หรือทำกิจกรรมไม่ใช่เฉยๆ”

2.1.7 ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป

เจตคติที่เป็นลบเกิดจากการไม่พอใจกับการประเมินผลซึ่งครูเป็นผู้กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนซึ่งบางครั้งเกณฑ์เหล่านั้นก็สูงเกินไปเหมาะกับนักกีฬามากกว่าที่จะใช้วัดผลการเรียนการสอน ตัวอย่าง K14 อธิบายว่า “ตอน ม.3 เรียนวอลเลย์บอล ต้องสอบอันเดอร์เตียว 100 ครั้ง คู่ 30 ครั้ง กลุ่ม 50 ครั้ง เป็นความรู้สึกที่กดดันมาก ต้องเตรียมสอบเข้า ม.4 ด้วย รู้สึกเครียดจนนอนไม่หลับ” สอดคล้องกับ K7 กล่าวว่า “ตอนเรียนวอลเลย์บอล อาจารย์ให้สอบทักษะวอลเลย์บอล ถ้าทำไม่ได้ต้องทำจนกว่าจะได้ ผมมองว่าคนเราเกิดมามีทักษะไม่เท่ากัน จุดประสงค์ไม่ได้สอนให้เป็นนักกีฬามืออาชีพ แต่ควรให้เกิดความสนุกสนานมากกว่า ทำให้รู้สึกไม่ดีต่อวิชาที่เรียน”

2.2 ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น

2.2.1 บาดเจ็บจากการเรียน

กิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการบาดเจ็บจากการเรียนหรือการฝึกตามแบบฝึก รวมถึงบาดเจ็บจากการแข่งขันเป็นสาเหตุหนึ่งทำให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา K12 กล่าวถึงการบาดเจ็บจากการต่อตัว เขาบรรยายดังนี้ “ตอนอยู่ ม.1 เรียนการต่อตัว ต้องทำเป็นคู่และเป็นกลุ่ม ไม่ชอบเรียน เพราะต้องรองรับน้ำหนักเพื่อน ทั้งเจ็บและหนักเวลาเป็นฐาน ล้มลุกคลุกคลาน สอบก็ไม่ผ่าน เพื่อนก็เจ็บ เราก็บีบ ปวดขา ปวดหลังไปหมด” K 29 เห็นด้วย

เขาอธิบายเพิ่มเติม “ตอน ม. 2 เรียนวอลเลย์บอล เจ็บบริเวณเหนือข้อมือมากๆ และบริเวณนั้นจะแดงมากเวลาฝึกปฏิบัติ เรียนแล้วเจ็บตัว ไม่อยากเรียน”

2.2.2 ไม่ชอบกิจกรรมที่เรียน

กิจกรรมพลศึกษาส่วนมากเป็นการบังคับเรียน ไม่มีกิจกรรมให้เลือก ผู้เรียนส่วนใหญ่จึงต้องเรียนกิจกรรมที่ตนไม่ค่อยชอบหรือไม่มีความถนัด เจตคติที่เป็นลบจึงเกิดขึ้นตั้งแต่ยังไม่ได้เริ่มต้นเรียน ดังที่ K28 บรรยายถึงกิจกรรมที่ไม่ชอบดังนี้ “ชนิดของกิจกรรมที่ตัวผู้เรียนไม่ชอบหรือไม่สนใจกิจกรรมนั้นๆ ก็ทำให้ไม่อยากเรียน ควรให้เลือกกิจกรรมที่ตนสนใจจริงๆ เพราะถ้ามีความสนใจแล้วก็ทำสิ่งนั้นออกมาได้ดี” สอดคล้องกับ K5 ซึ่งอธิบายเพิ่มเติมว่า “ชนิดของกีฬาที่ใช้ในการเรียน ถ้าเป็นกีฬาที่เราชอบหรือมีความสนใจ ก็จะมีเจตคติที่ดีในการเรียน แต่ถ้าเป็นกีฬาที่เราไม่ชอบหรือไม่สนใจก็อาจจะทำให้เราเกิดเจตคติที่เป็นลบต่อการเรียนได้” K24 สรุปว่า “การได้ทำในสิ่งที่ไม่ชอบหรือเราไม่ได้เลือกแต่โดนบังคับยอมเป็นสิ่งที่ไม่มีใครชอบ เมื่อทำในสิ่งที่ไม่ชอบก็จะทำให้เราดูแย่กับกิจกรรมนั้น”

2.2.3 เพื่อนเล่นรุนแรง

การฝึกหัดตามแบบฝึกไม่ค่อยมีปัญหาแต่เมื่อไรก็ตามที่มีการเล่นทีม มีการเน้นผลแพ้ชนะเป็นหลัก การเล่นที่รุนแรงก็จะปรากฏให้เห็นเสมอ ตัวอย่าง K37 บรรยายถึงวิชาฟุตบอล “เรียนฟุตบอล มีการแข่งขันกันเพื่อคะแนน ทำให้ทุกคนตั้งใจเล่นมาก แต่ในที่สุดก็เกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทในการเล่น เพราะแย่งกันเอาชนะ เพื่อนๆ เลยมีปัญหากันในห้อง ทะเลาะกัน ทำให้รู้สึกไม่ดี” ทำนองเดียวกัน K55 กล่าวว่า “ตอนเรียนบาสเกตบอล ฉันนั่งดูเพื่อนโดยที่ครูให้จัดทีมเพื่อแข่งขันกัน มีเพื่อนที่รูปร่างใหญ่ ชอบเล่นแรง ชนเพื่อนล้ม ตอนแรกก็ขอโทษ ครูเตือนให้เบาๆ หน่อย เขาเริ่มมีอาการโมโห แล้วสักพักก็ตบลูกบอลใส่หน้าเพื่อน เล่นแรงจนครูต้องสั่งให้เขาหยุดเล่น”

2.3. การขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน

สถานศึกษาต่างๆ มีสนามและอุปกรณ์การเรียนการสอนไม่เหมือนกัน สถาบันส่วนใหญ่ยังขาดแคลนอุปกรณ์หรือบางแห่งก็ไม่มีทั้งสถานที่เรียนและอุปกรณ์การเรียนการสอน การเรียนในสภาพนั้นเป็นเวลานานก่อให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อกิจกรรมพลศึกษา ตัวอย่าง K62 กล่าวว่า “ตอนเรียนวิชาเทนนิส อุปกรณ์ไม่พร้อม ไม้เทนนิสมีไม่กี่อัน ลูกเทนนิสมีแค่กระปุกเดียว แล้วตอนเรียนก็ต้องไปเรียนที่สนามฟุตบอล ซึ่งสภาพสนามไม่เหมือนสนามเทนนิส ได้ดีลูกข้ามตาข่ายเท่านั้น เวลาส่วนใหญ่ในชั่วโมงเรียนหมดไปกับการวิ่งเก็บลูกเทนนิส น่าเบื่อมาก” K18 เห็นด้วยเขาสรุปดังนี้ “ถ้าเราเรียนท่ามกลางสภาพอากาศร้อนจะทำให้ไม่อยากเรียน เปื้อน หงุดหงิด อีกทั้งจำนวนอุปกรณ์ที่ไม่พร้อมก็ยิ่งไม่อยากเรียนมากขึ้นเพราะต้องนั่งรออุปกรณ์จากเพื่อนๆ” K26 กล่าวเสริม “ความพร้อมของอุปกรณ์ในการเรียน ถ้ามีอุปกรณ์ไม่ครบกับจำนวนผู้เรียนก็จะทำให้การเรียนไม่มีความสุข จึงไม่อยากเรียน”

การศึกษาระยะที่ 2

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาระยะที่ 2 นี้ เป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง que เลือกลงทะเบียนเรียนวิชาเบดมินตันในภาคเรียนที่ 2/2558 จำนวน 42 คน (ชาย 10 คน หญิง 32 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า U1- U42 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-42) อายุระหว่าง 18-23 ปี (มีเจตคติต่อกิจกรรมพลศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึงปัจจุบันเป็นบวก กลางและลบ จำนวน 16, 26 และ 0 คนตามลำดับ) กลุ่มตัวอย่างทุกคนสมัครใจ รับผิดชอบต่อตกลงและเงื่อนไขในการวิจัย ตลอดจนเห็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยมีเงื่อนไขว่า ถ้ากลุ่มตัวอย่างไม่ประสงค์จะเข้าร่วมในการวิจัยอีกต่อไปด้วยเหตุผลใดก็ตาม ก็สามารถถอนตัวได้ทันทีแม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในระยะที่ 2 ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธี (1) การสังเกต (Observation) (2) การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) และ (3) การกระตุ้นความจำด้วยภาพ (Stimulated Recall with Photograph) โดยมีการบันทึกเทปเสียงการสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison)

ผลการศึกษาระยะที่ 2

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์และการกระตุ้นความจำด้วยภาพสรุปได้ว่าองค์ประกอบที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษานั้น ได้แก่ ผู้เรียน ครูผู้สอน วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน การขาดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก รวมทั้งปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา

องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา	
1. ผู้เรียน	1.1 สนใจกิจกรรมที่เรียน 1.2 คาดหวังการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมพลศึกษา 1.3 มีความพร้อม ตั้งใจฝึกกิจกรรม 1.4 มีความสามารถและทักษะดี
2. ครูผู้สอน	2.1 นำเสนอกิจกรรมที่สนุกและน่าสนใจ 2.2 ให้ฝึกแบบได้เหมาะสม 2.3 เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล 2.4 ครูสอนไม่เต็มที่และขาดสอน
3. วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน	3.1 อธิบายเนื้อเรื่องนานเกินไป 3.2 เน้นการฝึกตามแบบฝึกไม่ได้เล่นเกม
4. การขาดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก	4.1 สนามและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ 4.2 การเรียนกลางแจ้งแดดร้อนมาก
5. ปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล	5.1 ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป 5.2 ให้คะแนนการสอบทักษะมากเกินไป 5.3 ใช้เวลานานในการสอบทักษะ

จากตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษานั้นมี 5 ประเด็น คือ (1) ผู้เรียน (2) ครูผู้สอน (3) วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (4) การขาดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก และ (5) ปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล ดังจะได้กล่าวถึงผลในแต่ละหัวข้อเรื่องตามลำดับ

1. ผู้เรียน

1.1 สนใจกิจกรรมที่เรียน

การที่ผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมหรือวิชาที่เรียนจะทำให้เกิดเจตคติที่ดีหรือเป็นไปในทางบวกได้ง่ายขึ้น ดังเช่น U19 กล่าวว่า “อยากรู้ในทักษะกีฬาบางอย่างว่าวิธีการเล่นที่ถูกต้องนั้นเป็นอย่างไร เช่น ตอนลงเรียนวิชาแบดมินตันเพราะสนใจกีฬานี้ อยากรู้ว่าการตีลูกที่ถูกต้องควรทำอย่างไร ถ้าเล่นไม่เป็นหรือตีไม่เป็นมันจะเจ็บแขนและกล้ามเนื้อไหม อยากรู้วิธีการสับดักข้อมือและการเหวี่ยงไม้ที่ถูกต้อง” สอดคล้องกับ U3 ที่กล่าวเพิ่มเติมว่า “กีฬาที่เราเรียนถ้าเราชอบหรือสนใจด้วยแล้วมันจะทำให้หนูเรียนอย่างตั้งใจ อย่างเช่น วิชามวยไทยเนี่ย หนูสนใจเพราะอย่างน้อยก็สามารถนำความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถป้องกันตัวเองได้ในระดับหนึ่ง เพราะตอนอยู่บ้านหนูก็เตะกระสอบทรายกับน้อง” เช่นเดียวกับ U18 กล่าวว่า “วิชาเรียนที่เราได้

เลือก เราสนใจ ก็อยากที่จะเรียน อยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น แม้ว่าบางครั้งเราอาจไม่ถนัดในสิ่งที่กำลังเรียน แต่มันก็ส่งเสริมให้เราสามารถทำได้ในระดับหนึ่ง”

1.2 คาดหวังการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมพลศึกษา

การเรียนรู้กิจกรรมพลศึกษาผู้เรียนคาดหวังว่าตนเองจะได้เข้าร่วมในกิจกรรมภาคปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ไม่ต้องฟังทฤษฎีมากเหมือนวิชาอื่น ๆ ในห้องเรียน ดังที่ U12 กล่าวว่า “ในวิชาพล (พลศึกษา) เป็นวิชาที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับร่างกาย เราควรไปเน้นการฝึกปฏิบัติ การเล่นกีฬาในชั่วโมงเรียนเพื่อผ่อนคลายความเครียด ถ้าเรามาเน้นทำรายงาน ทำใบงาน มีแต่จุด มันก็ไม่ค่อยได้อะไร ผมไม่ชอบเลย อาจารย์อธิบายทฤษฎีในห้องเราก็อ่านแล้ว ผมอยากเล่นกับเพื่อนๆ มากกว่ามานั่งทำรายงานในชั่วโมง อยากทำกิจกรรมมากกว่า” สอดคล้องกับ U11 กล่าวว่า “ในระบบการเรียนการสอนวิชาพล (พลศึกษา) แทบทุกครั้งที่เรียนจะต้องให้ทำรายงาน ผมไม่ชอบเลย เพราะวิชาอื่นก็มีการบ้านและมีรายงานให้ทำอยู่แล้ว วิชาพล (พลศึกษา) ผมต้องการผ่อนคลาย แต่ปรากฏว่าต้องมีอะไรมาให้เขียน เรื่องประวัติและกติกาสport ซึ่งอาจารย์ก็สอนแทรกได้ แต่ผมต้องมานั่งเขียนใบงานในชั่วโมงหรือรายงานเป็นเล่มๆ อีก ขอเถอะอย่ามีเลยครับ ผมอยากทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ เล่นกีฬากับเพื่อนในชั่วโมงเรียน” เช่นเดียวกับ U14 กล่าวว่า “ตอนเรียนช่วงมัธยมต้นวิชาพล (พลศึกษา) อาจารย์ได้ให้เราทำกิจกรรมเล่นเกม/กีฬากันมาก อย่างน้อยๆ เราเล่นประมาณเกือบ 30 นาทีทุกครั้งที่เรียน เหนื่อยแต่มันสนุก เราสนุก ได้เจอเพื่อนๆ ได้รู้จักกันจากการเล่นกีฬา แต่พอขึ้น ม.ปลายเราไม่ค่อยได้เรียนพล (พลศึกษา) ถึงเรียนก็ทำกิจกรรมน้อย นั่งจดประวัติ กติกา รายงาน น่าเบื่อ อีกอย่างช่วงนั้นไปเน้นสุขศึกษาด้วย เลยไม่ค่อยได้เล่นเกมเท่าไร เขาน่าจะแยก 2 วิชานี้ออกจากกันนะ”

1.3 มีความพร้อม ตั้งใจฝึกกิจกรรม

ความพร้อมตลอดจนความตั้งใจในการฝึกกิจกรรม จะช่วยให้ทำกิจกรรมได้ดี โอกาสที่จะเกิดเจตคติที่ดีก็มีมากตามไปด้วย ดังเช่น U21 กล่าวว่า “เราต้องมีการเปิดใจ คือแบบว่าถ้าเราไม่เปิดใจที่จะเรียนรู้ คิดว่าเราทำไม่ได้ ยังไงก็ไม่ได้ ต้องเปิดใจละ อย่าอคติ เราต้องฝึกฝน หาเวลาในการฝึกช่วงเวลาว่างๆ หลังจากเลิกเรียน เราก็จะได้ออกกำลังกายไปในตัวด้วย” สอดคล้องกับ U39 กล่าวว่า “เราต้องตั้งใจเรียน ทำตามที่อาจารย์บอก ฝึกฝน ก็เหมือนทุกๆ วิชาที่เรียนคือ ต้องขยันทำแบบฝึกหัดมันถึงจะได้ผลออกมาดี ทุกอย่างอยู่ที่ตัวเรา เปิดใจในสิ่งที่ครูสอนและฝึกฝน” เช่นเดียวกับ U26 กล่าวว่า “ต้องมีความตั้งใจพร้อมที่จะเรียน อย่างหนูเองตอนเรียนปีปองกังวลใจมากว่าเราจะทำมันได้หรือเปล่า แต่พอเราตั้งใจฝึกฝนจาก 0 ตอนนี้เป็น 50-60% สามารถนำไปเล่นกับเพื่อนๆ ได้ สอนคนอื่นได้บ้างและอธิบายเกี่ยวกับกติกาว่าต้องเล่นแบบนี้”

1.4 มีความสามารถและทักษะดี

ผู้เรียนที่มีทักษะดีในกิจกรรมที่เรียนส่วนใหญ่จะมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเพราะสามารถปฏิบัติกิจกรรมที่เรียนได้ประสบความสำเร็จนำมาซึ่งเจตคติที่ดี ดังที่ U42 กล่าวว่า “ส่วนตัวชอบเรียนพลศึกษาอยู่แล้ว เพราะชอบเล่นกีฬา แล้วก็เล่นกีฬาบาสเกตบอลด้วย ค่ะ ชอบมากตั้งแต่ประถมศึกษา พอมาเรียนเลยเกิดความรู้สึกชอบมาก แล้วถ้าได้เรียนบาสเกตบอลยิ่งชอบเลยคะ แต่ก็ชอบทุกๆ วิชาที่เกี่ยวกับพล (พลศึกษา) ค่ะ เป็นวิชาที่คลายเครียดได้ดี” สอดคล้องกับ U12 “ตอนเด็กเป็นนักกีฬาหลายอย่างครบทั้งว่ายน้ำ ฟุตบอล และป้องกัน เวลาเรียนอะไรที่เกี่ยวกับพล (พลศึกษา) ชอบ ทำได้หมด ยกเว้น ลีลาศ เล่นกีฬาหรือเรียนพล (พลศึกษา) แล้วไม่เครียด สมองปลอดโปร่งไม่ต้องคิดอะไร” เช่นเดียวกับ U36 กล่าวว่า “ถ้าเรามีความสามารถในกีฬานั้นๆ ทำให้เราอยากเรียนมากขึ้น อยากรู้เพิ่มขึ้น และทำได้ดีด้วย”

2. ครูผู้สอน

2.1 นำเสนอกิจกรรมที่สนุกและน่าสนใจ

กิจกรรมการเรียนการสอนต้องมีความสนุกสนาน น่าสนใจและไม่ซ้ำซาก ผู้เรียนก็จะสนุกและเริ่มมีเจตคติที่ดี ตัวอย่างเช่น U41 กล่าวว่า “เราจะประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาพลศึกษานั้น อย่างแรก เรียนแล้วต้องสนุก กิจกรรมต้องตื่นเต้น สนุก แต่ถ้ารู้สึกว่ามันเบื่อ รำคาญ มันก็ทำให้เราไม่อยากทำกิจกรรม ไม่อยากเรียน ไม่สนุก ค่ะ แนนก็ออกมาไม่ดี แต่ถ้ามีความสนุกมันจะตรงกันข้าม เราจะอยากทำ อยากเรียน รู้สึกว่าเวลามันหมดไปเร็ว อยากจะเรียนอีก แบบว่ามันสนุกคะ คลายเครียดด้วย ไม่ต้องคิดอะไรก็เพราะว่ามันสนุกซึ่งวิชาอื่นๆ ไม่มีคะ ยกเว้นพล (พลศึกษา)” สอดคล้องกับ U19 กล่าวว่า “ครูผู้สอนถ้าสอนสนุกมีกิจกรรมใหม่ๆ มาให้เล่น จะทำให้เรามีความสนใจ อยากจะมาเรียนและอยากเล่น ทำให้ไม่น่าเบื่อ แล้วเราได้คลายเครียดด้วยเพราะเรียนหนักๆ มาแล้ว” เช่นเดียวกับ U17 ที่อธิบายเพิ่มว่า “ครูผู้สอนที่สอนที่สนุกมันจะทำให้เราอยากเรียนเพราะว่ามันสนุก น่าสนใจ ผ่อนคลายความเครียดไปได้มาก และอยากรู้ว่าอาทิตย์ต่อไปจะเรียนอะไรใหม่ๆ อีก ตื่นเต้นคะ ยังมีการบูรณาการอะไรใหม่ๆ เข้ามาทำให้น่าสนใจเพิ่มขึ้น”

2.2 ให้ฟีดแบคได้เหมาะสม

ครูผู้สอนควรให้ฟีดแบค (Feedback) หรือข้อมูลย้อนกลับที่เหมาะสมและให้บ่อย ๆ ขณะที่มีการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนแก้ไขข้อบกพร่องและมีพัฒนาการที่ดี เจตคติที่ดีก็จะเกิดขึ้นได้ง่าย ดังเช่น U13 กล่าวว่า “เวลาเรียนอยากให้อาจารย์แนะนำตัวต่อตัวในทักษะที่ยังทำไม่ได้ บางคนอาจจะไม่ถนัดเกี่ยวกับชนิดกีฬานี้ ครูอาจไปช่วยดู แนะนำ แบ่งปันความรู้ด้วยกัน เหมือนครูเป็นผู้เรียนหรือเพื่อนอีกคนในชั้น ช่วยเดินดูพร้อมกับให้คำแนะนำ” สอดคล้องกับ U8 กล่าวว่า “อยากให้อาจารย์แนะนำตัวต่อตัวหรือเป็นกลุ่ม เพราะบางคนมีทักษะไม่เท่ากัน แต่อยากให้มาแนะนำรายบุคคลมากกว่าที่เราต้องปรับปรุงตรงไหน สิ่งไหนดีอยู่แล้ว บอกข้อบกพร่อง”

เช่นเดียวกับ U22 ที่สรุปว่า “อยากให้อาจารย์เข้ามามีส่วนร่วมกับผู้เรียนค่ะ ถ้าอาจารย์สอนแล้วนั่งเฉยๆ ก็จะไม่เห็นอะไร แต่ถ้าอาจารย์เดินมาชี้แนะว่าสิ่งนี้ถูกหรือผิด ผู้เรียนจะรู้ว่าสิ่งนั้นผิดจะได้แก้ไข แต่ถ้าผู้ครูผู้สอนนั่งเฉยๆ แล้วมาถึงตอนเวลาที่ผู้เรียนต้องสอบเก็บคะแนน ผู้เรียนก็ไม่สามารถทำได้” คล้ายกับ U5 ที่กล่าวว่า “ตอน ม.6 หนูเรียนตะกร้อ อาจารย์ให้ฝึกแบคคี่มากเลยแบบวันนี้เราเรียนการเตะ เขาจะสอนวิธีการเตะ แล้วให้ไปฝึกกัน อาจารย์มองแล้วถ้าทำได้ไม่ตี อาจารย์ก็จะให้นั่งลงแล้วอธิบายใหม่ แล้วก็สาธิตให้ดูอีกครั้ง”

2.3 เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล

ผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องความรู้ ประสบการณ์เดิม สมรรถภาพร่างกาย ความสามารถและทักษะในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ดังนั้นครูจึงควรนำเสนอรูปแบบกิจกรรมและวิธีการประเมินผลที่หลากหลายเพื่อช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนพัฒนาศักยภาพของตนเอง ตัวอย่างเช่น U31 กล่าวว่า “ไม่อยากให้อาจารย์เข้มงวดและกดดันนักเรียนมาก คือ เด็กบางคนที่มาเรียนก็ไม่ได้เก่งมาก่อน มันต้องค่อยๆ เรียน อาจารย์ต้องค่อยๆ สอน ค่อยๆ พูด ใครทำไม่ได้ก็อธิบายและให้เวลาเขา ไม่ใช่แบบว่าไปกดดันว่าต้องทำให้ได้ ทำให้เราไม่อยากมาเรียน มันเครียดและกดดัน” สอดคล้องกับ U18 ที่กล่าวว่า “อาจารย์บางคนเข้มงวดมาก พอไปเรียนแล้วไม่มีความสุขเลยครับ ไม่อยากเรียน ไม่อยากทำกิจกรรมเลย พวกผมไม่ใช่หนักกีฬา มันกดดัน ควรเน้นเรื่องการสร้างเสริมสุขภาพดีกว่า ถ้าครูสอนสนุก ไม่ต้องเคร่งมาก เราก็อยากจะเรียนหรือทำกิจกรรม” เหมือนกับ U19 กล่าวว่า “ครูถ้าสอนสนุก ปั่นแฮนด์หนึ่งทำให้เราไม่เครียด ไม่กดดัน ได้ผ่อนคลาย เพราะเรียนหนักๆ มาแล้ว ถ้าเจอครูที่เข้มงวดมากทำให้เราเครียดกว่าเดิม เรียนไม่สนุกด้วย”

2.4 ครูสอนไม่เต็มที่และขาดสอน

ครูพลศึกษาบางคนขาดสอนบ่อยแล้วก็มาเร่งสอนหรือบางคนก็สอนไม่เต็มที่ ไม่ได้สอนอะไร ปลอบยให้ผู้เรียนฝึกกันเอง ครูทำหน้าที่เพียงคอยดูแลกำกับชั้นเรียนผู้เรียนจึงเกิดเจตคติที่ไม่ดี ตัวอย่าง U19 กล่าวว่า “มีอาจารย์บางคนไม่ว่าง ไม่เข้าสอน เขากำหนดในตารางแล้วว่าต้องสอนทุกๆ สัปดาห์ อาจารย์ขาดแล้วก็มีการเร่งสอน อัดเนื้อหาในช่วงโมงต่อมา หนูรู้สึกว่ายังปฏิบัติทักษะไม่ได้ แล้วอาจารย์ก็มาสอนอีกทักษะหนึ่ง ทำให้เราได้ฝึกนิดเดียว ยังไม่เข้าใจในทักษะที่เรียนมา ซึ่งปกติแล้วเวลาในการสอนถ้ามีเวลาในการฝึกด้วยก็จะดี ไม่ใช่มาอัดหลายๆ ทักษะในช่วงโมงเดียว เราทำไม่ได้หรอก แล้วถึงเวลาสอบก็ทำไม่ได้ เครียดอีก” สอดคล้องกับ U38 ที่กล่าวว่า “ตอนเรียนมัธยม อาจารย์ไม่ค่อยสอนค่ะ ปลอบยให้เราเล่นกันเอง เราก็ไม่รู้ที่เราเล่นถูกหรือผิด เพื่อนๆ ก็มานั่งคุยกัน ส่วนพวกที่เล่นก็เล่นกันไป ครูบางคนเขาไม่สอนค่ะ เขานั่งอยู่เฉยๆ อยากให้ครูมาจัดกิจกรรมหรือครูบางคนก็เข้ามาเช็คชื่อ บางทีไม่มาเช็คชื่อ หรือบางทีเข้ามาก็ให้หยิบลูกวอลเลย์บอลเล่นกันเองเลย เขาไม่สอน ไม่สนใจค่ะ” เช่นเดียวกับ U5 กล่าวว่า “ตอนเรียน ม.1 เรียนกับอาจารย์ท่านหนึ่งเขาไม่สอนค่ะ ก็ปลอบยให้เราเล่นเองเป็นเดือนๆ เลย ตอนนั้นเรียนบาสเกตบอล หนูไม่ชอบนะ

เพราะอยากเรียนแต่ก็ไม่ได้เรียน อาจารย์มาสอนแค่ครั้งเดียว แล้วยังให้เกรดมั่วอีก หนูได้เกรด 4 มาเฉยเลย ทั้งๆ ที่ยังไม่ทำอะไร ไม่ภูมิใจ ไม่ชอบค่ะ”

3. วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

3.1 อธิบายเนื้อหาเรื่องนานเกินไป

ครูสอนกิจกรรมพลศึกษาที่อธิบายเนื้อหาหรือวิธีการปฏิบัติทักษะค่อนข้างนานจะส่งผลให้ผู้เรียนต้องนั่งฟังหรือนั่งดูการสาธิตเป็นเวลานาน ไม่ได้ลงมือฝึกปฏิบัติ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายที่ต้องฟังครูบรรยายเป็นเวลานานๆ ดังเช่น U17 กล่าวว่า “ตอนอยู่ชั้นมัธยม เรียนวิชาบาสเกตบอล ฟังอาจารย์บรรยายก็ครึ่งคาบแล้ว ทำให้ได้เล่นกับเพื่อนๆ แค่นิดเดียวเอง ยังไม่ทันสนุกเลย หมดเวลาอีก เช้งเลย อยากให้เน้นปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี” สอดคล้องกับ U40 กล่าวว่า “ตอนเรียนพล (พลศึกษา) ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีอยู่หนึ่งวิชาอาจารย์เขาพูดเกี่ยวกับทฤษฎีในทักษะกีฬาที่ต้องเรียน แทนที่จะให้เด็กปฏิบัติหรือว่าลองเล่น เราก็เลยไม่อยากเรียน วิชาพล (พลศึกษา) มันควรแบบว่าให้ทำ พูดแต่น้อยทำกิจกรรมให้มาก ไม่งั้นก็ไม่ได้ปฏิบัติสักที ได้เล่นน้อยเพราะหมดคาบแล้ว” เช่นเดียวกับ U20 ที่กล่าวว่า “ตอนเรียนพล (พลศึกษา) ชั้นมัธยม ครูควรสอนให้เข้าใจง่ายๆ แล้วก็ให้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมกัน ไม่ใช่บรรยายอย่างเดียวหรือพูดเกี่ยวกับทักษะนานมากกว่าจะได้ลงมือทำก็เกือบหมดชั่วโมง มันน่าเบื่อครับ ถ้าบรรยายอย่างเดียวเราก็ปฏิบัติไม่ได้ ก็ต้องหาเวลามาเล่นกับเพื่อนๆ ตอนเย็น”

3.2 เน้นการฝึกหัดตามแบบฝึกไม่ได้เล่นเกม

การสอนแบบคอมมาน (Command Style) เป็นวิธีสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางและเน้นการฝึกหัดตามแบบฝึกต่างๆ โอกาสที่จะเล่นเกมมีน้อย ทำให้ผู้เรียนขาดประสบการณ์ในการเล่นและไม่สามารถนำวิชาที่เรียนไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันเนื่องจากเล่นไม่เป็น ดังเช่น U39 กล่าวว่า “ปกติหนูก็ชอบเรียนวิชาพล (พลศึกษา) แต่ที่ไม่ชอบคือตอนเรียนวิชาแฮนด์บอล ม. 5 เรียนทักษะการเลี้ยงบอล เรียนทักษะนี้ 2 อาทิตย์ ทั้งเลี้ยงแบบตรงและแบบซิกแซก มันไม่สนุก เลี้ยงไปกลับเลี้ยงแล้วมีการจับเวลา กว่าจะได้เล่นทีมี ก็ปลายเทอมแล้ว เทอมต่อมาเรียนบาสเกตบอลกับอาจารย์ท่านเดิม ก็เจอทักษะนี้อีก ไม่ค่อยตื่นเต้น ชอบเล่นทีมีมากกว่า” เช่นเดียวกับ U9 กล่าวว่า “ในการสอนของอาจารย์ถ้ามีการเล่นเกมเข้ามาจะทำให้เราผ่อนคลาย อยากรู้ว่าเกมจะเป็นอย่างไรกับกีฬาที่เราเรียน ถ้าฝึกแต่แบบฝึก โอเค (OK) บางครั้งมันก็ดีแต่ถ้าฝึกทุกสัปดาห์มันก็น่าเบื่อ อยากเล่นเกมประกอบ อย่างเกมลิงชิงบอลในกีฬาฟุตบอล ไม่ใช่ฝึกแต่แบบบอลทั้งชั่วโมง” เช่นเดียวกับ U13 กล่าวว่า “ในการเรียนทักษะ ไม่อยากให้เน้นแบบฝึกมาก คือเราไม่ต้องการเก่งมาก ไม่ได้ไปแข่งขัน อยากได้สุขภาพ ทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ มันสนุกมากกว่า การเล่นเกมมันทำให้เราได้รู้จักเพื่อน ต้องการผ่อนคลาย เล่นเกมมันทำหายดี”

4. การขาดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก

4.1 สนามและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ

ในการเรียนวิชากิจกรรมพลศึกษา สถานที่และอุปกรณ์เป็นหัวใจสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น ถ้าอุปกรณ์การเรียนและสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น โรงยิม สนามต่างๆ ไม่พอเพียง โอกาสที่จะสอนได้ดีก็ลดลง นำมาซึ่งเจตคติทางลบเพราะผู้เรียนต้องรอนาน ตัวอย่างเช่น U4 กล่าวว่า “ที่โรงเรียนหนูมีอุปกรณ์การเรียนไม่พอ ตอนนั้นหนูเรียนวอลเลย์บอล มีนักเรียน 30 คน ลูกวอลเลย์บอล 10 ลูก บางลูกก็เก่าไม่เอื้อต่อการเรียน เวลาเล่นเพื่อนก็ไม่ค่อยแบ่งปันกัน เล่นแต่ในกลุ่มของตัวเอง อาจารย์ก็ไม่ให้นำลูกมาเล่นทุกลูก จะกักลูกดีไว้ 4 ลูกสำหรับการแข่งขัน จะได้เล่นจริงๆ ก็ต่อเมื่อเวียนครบรอบมาถึงคู่ตัวเอง หลังจากนั้นก็ต้องปล่อยให้เพื่อนเล่นบ้าง คนอื่นก็นั่งดู ทำให้การเรียนพละ (พลศึกษา) ดุณาเบื่อไปเลย อาจารย์ก็ไม่ได้บอกอะไร นั่งเฉยเสียอย่างนั้น” สอดคล้องกับ U22 กล่าวว่า “ตอนเรียนมัธยมที่ผ่านมา จำนวนเพื่อนที่เรียนในห้องมีมาก อุปกรณ์ไม่เพียงพอ ต้องรอลเล่นจากเพื่อนๆ เลยทำให้ไม่อยากเรียน เบื่อเลย รอคิวกับเพื่อน เวลาเรียนก็มีน้อยอยู่แล้ว เราอยากเล่นให้มากกว่านี้” เช่นเดียวกับ U4 กล่าวว่า “เรื่องของอุปกรณ์มันไม่พอ เคยเจอตอนเรียนมัธยมวิชาป้องกัน โตะ 6 ตัวกับคน 40 คน ห้องเรียนก็แคบแทบชนกัน เวลาเล่นก็ต้องใจกล้าไปขอเล่น ส่วนบางคนก็นั่งเล่นโทรศัพท์ ทำให้คิดว่าไม่ค่อยได้อะไรเท่าไร แบบว่าเรื่องการเรียนการสอนที่ไม่พร้อม ต้องมานั่งรอเพื่อนให้ซ่อมเสร็จก่อน เราก็มานั่งรอ ช่วงนั้นน่าเบื่อมาก”

4.2 การเรียนกลางแจ้งแดดร้อนมาก

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดตารางสอน ต้องคำนึงถึงช่วงเวลาในการเรียน ซึ่งส่วนมากวิชากิจกรรมพลศึกษามักเรียนกันในที่โล่งแจ้ง ซึ่งเมืองไทยแดดแรงและร้อนมาก ทำให้ผู้เรียนไม่อยากเรียน นำมาซึ่งเจตคติทางลบ ดังเช่น U1 กล่าวว่า “ในเรื่องสถานที่เรียนกับสภาพอากาศ หนูไม่ชอบสภาพอากาศที่ร้อนๆ เลย พอเรียนกลางแจ้ง มันแสบตา มันเหนียวง่าย หอบ ร้อน ไม่ชอบการเหนียวที่มาจากแสงแดด มันทำกิจกรรมได้ไม่เต็มที่ สภาพอากาศมันร้อนไม่น่าเรียน เหงื่อออกง่าย แล้วทำให้อารมณ์ไม่ดี ร้อนค่ะ เมื่อเรียนเสร็จต้องมาเรียนในห้องแอร์อีก ลองนึกสภาพซิคะว่าเป็นยังไง ใครๆ ก็ไม่ชอบเรียนในที่กลางแจ้งแดดเปรี้ยงๆ มันร้อน ไม่ไหวค่ะ ถ้าเป็นไปได้ อยากเรียนช่วงคาบสุดท้าย เรียนเสร็จแล้วกลับบ้านเลย ไม่นั่งเหม็นทั้งวัน” สอดคล้องกับ U5 กล่าวว่า “เรียนกลางที่โล่งแจ้งอากาศมันร้อน ไม่น่าเรียน ตอนหนูเรียนว่ายน้ำแดดเปรี้ยงเลย เรียนที่หนึ่งตัวดำปืดปืด เป็นรอยเสือเลยคะ ขนาดอยู่ในน้ำยังร้อนคือที่สระมันไม่มีที่บังแดด บางครั้งเรียนเสร็จเพื่อนบางคนเป็นไข้ก็มี เจอร้อน เจอเย็น แบบนี้” เช่นเดียวกับ U22 กล่าวว่า “ตอนเรียนพละ (พลศึกษา) ไม่ชอบเรียนกลางแจ้งกับสภาพอากาศที่ร้อน อาจารย์ลองนึกถึงแดดประเทศไทยตอนนี้ดู พักเที่ยงเสร็จ แล้วมาเรียนพละ (พลศึกษา)ต่อ ร้อนก็ร้อน จุกก็จุก บางครั้งแอบอุ้ไปหลบในร่มตอนอาจารย์เผลอ พออาจารย์มาก็ฝึกกันต่อ มันร้อนค่ะ

ตอนเรียนมัธยมเรียนพละ (พลศึกษา) ช่วงเช้าเมื่อเรียนเสร็จแล้วมีกลิ่นตัวทั้งวัน เหมือนจะ “ไม่ไหว พอเรียนในมหาวิทยาลัยเมื่อเรียนเสร็จเรายังกลับไปอาบน้ำได้”

5. ปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล

5.1 ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป

ในการเรียนพลศึกษา เกณฑ์ในการวัดและประเมินผลเพื่อตัดเกรดนั้น ครูมักจะตั้งเกณฑ์ไว้สูงเกินไป ทำให้ผู้เรียนทำไม่ได้ หรือสอบไม่ผ่าน ทำให้ต้องมาสอบซ่อมหลายครั้ง เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดเจตคติที่ไม่ดี ตัวอย่างเช่น U30 กล่าวว่า “ตอนจะลงเรียนวิชาวายน้ำ คือหนูอยากเรียนมาก ชอบวายน้ำ แต่เพื่อนที่เขาเรียนมาเล่าให้ฟังว่าการสอบหนักแล้ว เกณฑ์มันสูงมาก เสียงที่จะไม่ผ่าน ทำให้หนูเครียด เลยไม่ลงวิชานี้” สอดคล้องกับ U14 กล่าวว่า “กฎเกณฑ์ในการประเมินผล ไม่ควรกำหนดให้สูงมากเพราะเรามาเรียนพละ (พลศึกษา) มาเรียนเพื่อสร้างสุขภาพ ไม่ใช่เอาให้เก่ง เราไม่ใช่นักกีฬาทีมชาติ ไม่ชอบเลยถ้าเจอการสอบแบบเกณฑ์สูงๆ เครียดๆ คือต้องเก่ง ต้องได้ทุกคน ไม่ชอบค่ะ” เช่นเดียวกับ U7 ที่กล่าวว่า “ในเรื่องการวัดผล ตอนอยู่ปี 1 ไม่มีโอกาสเลือกเรียน ตอนที่เรียนวิชาหนึ่งอาจารย์น่าจะปรับเกณฑ์ต่ำลงมาหน่อย แบบว่ามันสูงเกินไป ผมงดดัน เครียดด้วยเวลาสอบ เพราะมันเป็นเรื่องของเกรดที่ได้ อาจารย์ต้องเข้าใจคนที่ไม่มีทักษะหรือเล่นไม่เป็นแม้พยายามแล้ว อยากให้อาจารย์ดูพัฒนาการกับวิชาที่เราเรียนแต่เราไม่มีโอกาสเลือก ส่วนรายวิชาที่เราสามารถเลือกลงได้ก็ให้ดูพัฒนาการประกอบกับเกณฑ์การสอบที่อาจารย์ตั้งไว้”

5.2 ให้คะแนนการสอบทักษะมากเกินไป

การวัดและประเมินผลส่วนใหญ่ครูสอนกิจกรรมพลศึกษานำการสอบทักษะกีฬามากเกินไป ซึ่งเป็นวิธีการวัดผลที่ไม่หลากหลาย นอกจากนั้น การสอบทักษะยังทำให้ผู้เรียนกดดัน ส่งผลให้ปฏิบัติทักษะในระหว่างที่สอบได้ไม่ดีเท่าที่ควร ดังเช่น U13 กล่าวว่า “ตอนหนูอยู่ชั้น ม.5 เรียนวิชาฟุตซอลมีการสอบทักษะฟุตซอล สอบแบบจะให้ไปติดทีมชาติ สอบแบบต้องทำได้ เลยทำให้ไม่ชอบพละ (พลศึกษา) เลย เครียดค่ะเวลาสอบ ไม่สนุกด้วย” สอดคล้องกับ U32 ที่กล่าวในทำนองเดียวกันว่า “ตอนนั้นเรียนวิชาเบดมินตัน ช่วง ม.ต้น ช่วงเวลาการสอบทักษะ อาจารย์จะให้ดีได้กับผาผนัง ดีตั้ง 100 ครั้ง มันเยอะมาก หนูไม่ใช่ทีมชาติ กว่าจะผ่านเล่นเอาเครียดไปเลย ไม่สนุกเลย เสียเวลากับการซ้อมทักษะมากไป ไม่สนุก กดดันเรื่องเกรด กลัวคะแนนไม่ดี” เช่นเดียวกับ U18 กล่าวว่า “ในตอนที่เรียนวิชาฟุตบอลล ชั้น ม. 6 อาจารย์ให้สอบทักษะการเตะบอล 50 ครั้ง ติดต่อกัน ผมนึกหนักเลย เครียดด้วยว่าจะทำได้ไหม ปกติผมทำได้แค่ไม่เกิน 20 ครั้งติดต่อกัน พวกที่เป็นนักกีฬา สอบครั้งเดียวก็ผ่าน กว่าผมจะผ่านใช้เวลาเกือบทั้งอาทิตย์ มาขอสอบช่วงเย็นๆ ที่หน้าบ้านพักอาจารย์ ผ่านแบบทุลักทุเล เพื่อนผมที่ไม่ได้มันก็ท้อ ยอมรับกับเกรดที่ได้ ผมว่าอาจารย์น่าจะดูพัฒนาการมากกว่า ไม่ชอบเลยครับ ผมไม่ใช่โรนัลโด้อะหน่อย”

5.3 ใช้เวลานานในการสอบทักษะ

ในการสอบทักษะวิชากิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่ครูผู้สอนจะเน้นสอบรายบุคคล หรือ บางครั้งก็สอบเป็นคู่และเป็นกลุ่ม ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เวลาในการสอบแต่ละทักษะนานมาก ทำให้ผู้เรียน เสียเวลา และผู้ที่รอสอบหรือสอบเสร็จแล้วส่วนใหญ่จะนั่งรอหรือนั่งคุยกัน ไม่ได้ฝึกปฏิบัติ ส่งผลให้ ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา ตัวอย่างเช่น U10 กล่าวว่า “ในการสอบ ทักษะ ผมจะสอบเป็นคนแรกๆ เพราะเลขที่ผมอยู่ลำดับต้นๆ หลังจากผมสอบไปแล้ว อาทิตย์ต่อมา ผมก็นั่งดูอาจารย์สอบทักษะเพื่อนๆ ซึ่งเพื่อนบางคนก็นั่งคุยกัน เล่นโทรศัพท์กัน หนักยิ่งกว่านั้นบาง คนแอบไปนั่งห้องสมุด ตากแอร์เย็นๆ แล้วพอใกล้หมดเวลาก็มานั่งรวมกัน อยากให้อาจารย์จัด กิจกรรมที่สามารถสอบต่อเนื่องกันไปได้ จะได้ไม่ต้องหาเวลาสอบเก็บคะแนนช่วงนอกเวลา” สอดคล้องกับ U23 กล่าวว่า “ตอน ม.5 เรียนวิชาวอลเลย์บอล สนามก็มีแค่ 1 สนาม สอบทักษะเล่น ทีมแข่งกัน กว่าที่จะถึง 25 คะแนน มันนานมากกว่าจะเสร็จ เวลาเรียนจริงแค่ 30 นาที คือทีมหนูแข่ง อาทิตย์เว้นอาทิตย์ อาทิตย์ไหนไม่ได้แข่งก็นั่งดูเพื่อนเล่น หนูว่าช่วงนี้น่าจะสอบทักษะอื่นๆ ได้” เช่นเดียวกับ U28 กล่าวว่า “ช่วงเวลาเรียนมวยไทย อาจารย์สอบทักษะการเตะ การเข้า กระสอบทรายมีแค่ 2 ลูก หนูสอบเสร็จมานั่งรอดูเพื่อนสอบอีก อยากทำอะไรมากกว่านั่งดู คนที่ไม่ชอบ ออกกำลังกายได้นั่งเฉยๆ เขาคงชอบ แต่ไม่ใช่หนูค่ะ”

การศึกษาระยะที่ 3

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาระยะที่ 3 นี้ เป็นการออกแบบการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติของผู้เรียน 2 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยกลุ่มเดียวกับการศึกษาระยะที่ 2 จำนวน 16 จาก 42 คน (ชาย 2 คน หญิง 14 คน) ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาเบดมินตันเป็นวิชาเลือก ในภาคเรียน ที่ 2/2558 ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยมีเงื่อนไข คือ ต้องเป็นนักศึกษาที่มีเจตคติในการเรียน กิจกรรมพลศึกษาไม่เกิน 4 (จากค่าการประเมิน 1-7 คือ 1-2 เป็นลบ 3-5 เป็นกลาง และ 6-7 เป็น บวก) ทุกคนรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ยินดีให้ความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง และเซ็นชื่อใน หนังสือแสดงความยินยอม

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมในการเรียนการสอนซึ่งออกแบบมาเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติของ ผู้เรียนเป็นเวลา 2 ชั่วโมง เนื้อหาของกิจกรรมเป็นวิชาแฮนด์บอล ใช้วิธีการสอนแบบแทคติกอล (Tactical Games Approach) ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และใช้วิธีการประเมินผลตามแนวการ สอนแบบแทคติกอล (ดูบันทึกการสอนในภาคผนวก จ) โดยผู้วิจัยได้ออกแบบบันทึกการสอนและ ทดลองนำไปใช้สอนกับนักศึกษา (จำนวน 15 คน) ที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกันแต่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องและนำบันทึกการสอนมาปรับแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้สอนจริง ซึ่งการเก็บรวบรวม

ข้อมูลใช้ (1) การเข้าร่วมในการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติ (2) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมโดยผู้ช่วยวิจัย และ (3) แบบสอบถามและประเมินเจตคติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความถี่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง (Member Checking)

สืบเนื่องมาจากผลการศึกษาระยะที่ 1 และ 2 ทำให้ทราบถึงสาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติในทางบวกหรือทางลบของนักศึกษา ดังนั้น ในการศึกษาระยะที่ 3 ผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อต้องการปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนให้เป็นไปในทางที่ดีขึ้น โดยแก้ไขจุดอ่อนและเพิ่มจุดแข็ง ซึ่งผลการวิจัยจะได้กล่าวถึงคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่างซึ่งใช้ชื่อสมมติว่าเอสหนึ่งถึงสิบหก (S1-S16) ดังแสดงในตาราง 4 และ ตามด้วยการสรุปสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดีและแนวทางการปรับเปลี่ยน ดังแสดงในตาราง 5

ผลการศึกษาระยะที่ 3

ตาราง 4 คุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ชื่อสมมติ	ชั้นปี	อายุ	เพศ	เจตคติก่อนเรียน	เจตคติหลังเรียน
S 1	5	23	หญิง	4	6
S 2	5	23	หญิง	3	5
S 3	1	19	หญิง	4	6
S 4	1	19	หญิง	4	6
S 5	1	18	หญิง	3	4
S 6	1	19	หญิง	3	5
S 7	1	19	หญิง	3	5
S 8	1	21	หญิง	3	3
S 9	1	19	หญิง	3	5
S 10	1	19	หญิง	3	5
S 11	1	18	หญิง	3	6
S 12	1	19	หญิง	3	6
S 13	1	19	หญิง	3	5
S 14	1	18	หญิง	3	6
S 15	1	19	ชาย	3	6
S 16	1	19	ชาย	3	6
$\bar{X}$	1.5	19.43		3.18	5.31

จากตาราง 4 สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างจำนวน 16 คน (เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 14 คน ชั้นปีที่ 5 จำนวน 2 คน) มีอายุระหว่าง 18-23 ปี เป็นชาย 2 คน และหญิง 14 คน เจตคติเกี่ยวกับการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเป็นกลาง คือ มีค่าเท่ากับ 3-4 (ค่าเฉลี่ย 3.18) และภายหลังจากการเข้าร่วมในการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติแล้วพบว่า เจตคติมีแนวโน้มเปลี่ยนไปในทางบวก คือ มีค่าเท่ากับ 5-6 (ค่าเฉลี่ย 5.13)

ตาราง 5 สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดีและแนวทางการปรับเปลี่ยน

สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดี (เป็นลบ)	แนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น
1. สอนแบบคอมมาน (ครูเป็นศูนย์กลาง)	1. สอนแบบแทคติคอล (ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง)
2. ครูอธิบายเนื้อหาเนิ่นนาน	2. อธิบายให้สั้นลงโดยใช้วิธีการสอน
3. มีแบบฝึกมาก/ไม่ได้เล่นเกม	3. เล่นเกมมากขึ้น/มีแบบฝึกน้อย
4. ได้รับฟีดแบคน้อย	4. ให้ฟีดแบคเพิ่มขึ้น
5. วัดผลด้วยการสอบทักษะใช้เวลานาน	5. วัดผลในขณะที่เล่นเกมโดยเพื่อนและครู
6. สถานที่ อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ	6. ประยุกต์กิจกรรมการเรียนตามสภาพสนาม/อุปกรณ์
7. กระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมไม่น่าสนใจ	7. ออกแบบกิจกรรมการเรียนที่แปลกใหม่ สนุกสนาน

จากตาราง 5 สรุปสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดี (เป็นลบ) ในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาและแนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น โดยผู้สอนเปลี่ยนวิธีการสอนจากการสอนแบบคอมมาน (ครูเป็นศูนย์กลาง) มาเป็นการสอนแบบแทคติคอล (ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง) และพยายามปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนการสอนรวมถึงการประเมินผล ดังจะได้กล่าวถึงผลการวิจัยเป็นคู่ๆ คือ กล่าวถึงสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดี (เป็นลบ) และแนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้นไปพร้อมๆ กันเพื่อให้เข้าใจได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดี (เป็นลบ) และแนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น

1. สอนแบบคอมมาน (ครูเป็นศูนย์กลาง)-สอนแบบแทคติคอล (ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง)

ผลการการวิจัยระยะที่ 1-2 พบว่า ครูสอนกิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่ใช้วิธีสอนแบบโดยตรงหรือคอมมาน (Direct or Command Teaching Style) ซึ่งเป็นวิธีสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง นั่นคือ ครูเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นส่วนใหญ่ แนวทางการแก้ไขผู้วิจัยจึงทดลองสอนแบบแทคติคอลซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และกิจกรรมการเรียนเป็นการเล่นเกมโดยใช้แทคติคที่กำหนดให้ กล่าวคือ เป็นการเล่นเกมโดยใช้วิธีส่งลูกแฮนด์บอลแบบสองมือระดับอกเป็นกลุ่ม

เล็กๆ 3-4 คน ซึ่งเวลาส่วนใหญ่ผู้เรียนจะใช้ในการเล่นเกม โดยมีแบบฝึกกิจกรรมน้อย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบวิธีสอนแบบแทคติคอลนี้เพราะเป็นการเปลี่ยนแปลงกิจกรรมการเรียนการสอนจากการอบอุ่นร่างกายไปจนถึงการประเมินผล ตัวอย่างเช่น S2 กล่าวว่า “รู้สึกชอบกิจกรรมมากขึ้นและทำให้รู้รูปแบบในการเรียนพละ (พลศึกษา) แบบใหม่ซึ่งมีความสนุกสนาน” เช่นเดียวกับ S5 อธิบายว่า “ครั้งนี้เป็นการเรียนพลศึกษาแบบใหม่ มีเกมให้เล่นตลอด สนุกสนาน แต่เหนื่อยค่ะ”

2. ครูอธิบายเนื้อหา-อธิบายให้สั้นลงโดยใช้คำถาม

การที่ครูอธิบายเนื้อเรื่องหรือทักษะที่ต้องการสอนเป็นเวลานานทำให้ผู้เรียนเบื่อเพราะใช้เวลานานในการยืงฟังกว่าจะได้เริ่มทำกิจกรรม ผู้วิจัยจึงทำการสอนโดยใช้คำถามเพื่อลดระยะเวลาการอธิบายให้สั้นลง (ดูแผนการสอนในภาคผนวก จ) นักศึกษาไม่ต้องรอนาน มีเวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้น คิวยังช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วและปฏิบัติทักษะได้ถูกต้อง ส่งผลให้เจตคติเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น ดังเช่น S14 กล่าวว่า “ได้ออกกำลังกายแบบจริงจังจนทำกิจกรรม และเข้าใจทักษะง่ายขึ้นตอนใช้คิว ตอนแรกยังงงอยู่ อาจารย์อธิบายรอบ 2 ก็เข้าใจค่ะ จำได้ง่ายแล้วทำตามได้ ตอนมัธยมไม่เคยเจอแบบนี้” สอดคล้องกับ S16 กล่าวว่า “เข้าใจง่ายขึ้นเพราะสอนแยกทักษะ ทฤษฎีน้อยๆ ปฏิบัติเยอะๆ ทักษะจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องปฏิบัติครับ ไม่ใช่นั่งฟังอย่างเดียว ฟังมาก เวลามันเหลือน้อยเราก็ได้ปฏิบัติหน่อย”

3. มีแบบฝึกมาก/ไม่ได้เล่นเกม – เล่นเกมมากขึ้น/มีแบบฝึกน้อย

ผลการศึกษาจากระยะที่ 1-2 ทำให้ทราบว่าครูสอนกิจกรรมพลศึกษาส่วนมากสอนด้วยวิธีโดยตรง (Direct Teaching) ซึ่งเป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามแบบฝึกมากและมีโอกาสที่จะเล่นเกมน้อย แบบฝึกในหลายๆ กิจกรรมก็พาก็มีความคล้ายคลึงกัน เช่น การส่งลูกในกีฬาบาสเกตบอล แอนด์บอล เป็นต้น ประสบการณ์ในการเล่นเกมนั้นมีน้อย ทำให้ผู้เรียนเล่นเกมได้ไม่ดี ความต้องการในการเล่นเกมนั้นมีมาก การสอนแบบแทคติคอลส่วนใหญ่เน้นการแก้ปัญหาของเกม มีเวลาในการเล่นเกมน้อยลงมากและมีการฝึกตามแบบฝึกต่างๆ น้อย เพราะทักษะต่างๆ ผู้เรียนได้ฝึกในเกมนอยู่แล้ว กิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยทำการเปลี่ยนแปลงจึงสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง เช่น S1 กล่าวว่า “รู้สึกชอบมากขึ้น ได้ออกกำลังกายในรูปแบบของการเล่นเกม สนุก” ในทำนองเดียวกัน S10 อธิบายว่า “ในการเรียนกิจกรรม 2 ชั่วโมงนี้ รู้สึกว่าได้ออกกำลังกายและทำกิจกรรมมากขึ้น เหนื่อยแต่สนุก เหมาะกับการเรียนพลศึกษาค่ะ” S9 กล่าวว่า “เรียนแบบนี้ได้ออกกำลังกายมากขึ้น มีช่วงเวลาวางน้อยลง กิจกรรมที่เรียนไม่ยากเกินไป มีความสนุกสนาน” ซึ่งตรงกับ S16 ที่สรุปว่า “มีการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนพละ (พลศึกษา) ทำให้สนุกมากขึ้น”

4. ได้รับฟีดแบคน้อย-ให้ฟีดแบคเพิ่มขึ้น

การให้ฟีดแบค (Feedback) เป็นหน้าที่สำคัญของครูเพราะฟีดแบคทำให้ผู้เรียนแก้ไขข้อบกพร่องได้เร็ว มีพัฒนาการในการเรียนที่ดีขึ้น ซึ่งฟีดแบคมีวิธีการให้ที่หลากหลาย เช่น ฟีดแบคทางบวก ทางลบ และที่สำคัญมากคือฟีดแบคแบบแก้ไข (Corrective Feedback) ซึ่งให้ตามความต้องการ ซึ่งการวิจัยนี้กลุ่มตัวอย่างต้องการให้มีฟีดแบครายบุคคลและรายกลุ่มมากขึ้น ในการสอนแบบแทคติคอลครูมีโอกาสดูฟีดแบคได้บ่อยๆ ขณะที่สังเกตการเล่นเกมของผู้เรียน ดังเช่น S4 กล่าวว่า “ขณะเรียนครูก็ให้คำแนะนำเป็นรายกลุ่ม ทำให้เราเข้าใจการเล่นเกมด้วยทักษะการส่งบอลมากขึ้น ทำกิจกรรมแล้วรู้สึกสนุกสนาน” สอดคล้องกับ S7 กล่าวว่า “กิจกรรมการเรียนแบบนี้สนุกและเหนื่อย เข้าใจเพิ่มขึ้นตอนที่อาจารย์เดินเข้ามาแนะนำการส่งบอลเกี่ยวกับการหมุนข้อมือเข้าหาตัว”

5. วัดผลด้วยการสอบทักษะใช้เวลาห้านาที-วัดผลในขณะที่เล่นเกมโดยเพื่อนและครู

การที่ผู้เรียนมีความสนุกสนาน ไม่กดดัน ไม่เครียดในการสอบ จะทำให้ผู้เรียนแสดงความสามารถออกมาได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน ดังเช่น S15 กล่าวว่า “กิจกรรมมีความน่าสนใจ และมีความสนุกมากขึ้น เราได้เคลื่อนไหวมากขึ้น ไม่มีความเครียดและแรงกดดันในเรื่องการสอบเพราะดูจากใบคะแนน หลายๆ คนดูไม่เครียด” สอดคล้องกับ S16 บอกว่า “ในการเรียนวันนี้ใช้กำลังเต็มที่ครับ โดยไม่มีเวลาว่าง ทุกคนได้มีส่วนร่วมกับการสอบและให้คะแนนไม่เครียด ไม่กดดัน ชอบครับ”

6. สถานที่ อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ-ประยุกต์กิจกรรมการเรียนตามสภาพ

สนาม/อุปกรณ์

อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ถือเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาและถ้ามีเพียงพอกับจำนวนผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนได้มีการฝึกโดยทั่วถึงกันและได้สนุกไปพร้อมกัน ไม่มีใครต้องรอ ทำให้มีเวลาในการเล่นหรือฝึกกิจกรรมมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีขึ้นทั้งนี้เพราะการรอคอยไม่ว่าจะเป็นในสถานการณ์ของการเรียนหรือสถานการณ์อื่นๆ เป็นสิ่งที่ทุกคนไม่ชอบ ซึ่งการสอนแบบแทคติคอล ครูต้องดัดแปลงสนามหรือพื้นที่ในการเล่นให้เล็กลงเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเล่นได้พร้อมๆ กัน เป็นการเล่นแบบประยุกต์ไม่ใช่สนามแข่งขันจริง การดัดแปลงสนามหรือออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนทุกคนได้ทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งที่ไม่ใช่การนั่งรอสนามหรือรออุปกรณ์จึงเป็นเรื่องที่ทำทลายความสามารถของครู ดังเช่น S15 กล่าวว่า “สถานที่และอุปกรณ์ในการเรียนมีความพร้อม จะทำให้การทำกิจกรรมมีความสะดวกมากขึ้น ทุกคนได้ทำกิจกรรม ไม่ต้องมานั่งรอคิว” สอดคล้องกับ S2 กล่าวว่า “สถานที่เรียนมีพอให้เล่นและอุปกรณ์มีความพร้อมจะทำให้เราได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ มากขึ้น ไม่ต้องรอคอย”

7. กระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมไม่น่าสนใจ-ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ แปลกใหม่ สนุกสนาน

การออกแบบการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติของผู้เรียน 2 ชั่วโมงโดยใช้วิธีการสอนแบบแทคติคอลเป็นหลักในการวิจัยนี้ ครูพยายามเลือกกิจกรรมที่แปลกใหม่และหลากหลาย โดยเริ่มต้นตั้งแต่การอบอุ่นร่างกายแบบเคลื่อนไหว (Active Warm-up) ซึ่งมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐานที่สอดคล้องและจำเป็นต้องใช้ในการเล่นเกมนั้น เป็นการเตรียมร่างกายให้พร้อมแต่ไม่ใช่การวิ่งรอบสนามหรือบริหารร่างกายซึ่งผู้เรียนคุ้นเคย กลุ่มตัวอย่างจึงชอบรูปแบบการอบอุ่นร่างกายที่ครูนำเสนอ ดังที่ S1 กล่าวว่า “สนุกที่ได้วอร์มแบบที่ไม่เคยทำ ปกติจะวิ่งและบริหารกล้ามเนื้อ ได้ทำอะไรใหม่ๆ สนุกดี ได้เพื่อนเพิ่มขึ้น ได้ความสามัคคีจากน้องๆ ที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน” สอดคล้องกับ S13 กล่าวว่า “กิจกรรมเชิงปฏิบัติการวันนี้มีความสุขสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ไม่เคยเจอการวอร์มที่น่าสนใจแบบนี้ ปกติวิ่งรอบสนาม น่าเบื่อ” เช่นเดียวกับ S15 กล่าวว่า “มีการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการวอร์ม ทำให้การเรียนพล (พลศึกษา) มีความสนุกสนานมากขึ้น ได้รู้จักเพื่อนเพิ่มขึ้นด้วย” นอกจากนั้นกิจกรรมการเรียนการสอนก็เน้นไปที่การเล่นเกมนั้นแทนการฝึกตามแบบฝึก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบ ดังเช่น S3 กล่าวว่า “เป็นการเรียนการสอนที่แปลกใหม่ ทำให้รู้สึกสนุกและอยากเรียนวิชาพล (พลศึกษา) มากขึ้น ได้ทำอะไรใหม่ๆ สนุกดี ได้เพื่อนเพิ่มขึ้นด้วย” S12 เห็นด้วยเธอบรรยายว่า “ทำกิจกรรมแล้วรู้สึกสนุกและชอบวิธีการสอนแบบนี้มาก เรามีส่วนร่วมกับเกม” และ S1 สรุปเพิ่มเติมว่า “สนุกกว่าการเรียนแบบเดิมที่มีแต่ทฤษฎี (ครูอธิบายนาน) การสอบแบบนี้สนุก อาจมีเหนื่อยบ้างแต่ก็ดีกว่าสุขภาพของตนเองค่ะ รู้สึกสตรอง (Strong) ขึ้นค่ะ” ทำนองเดียวกัน S12 สรุปว่า “ได้ออกกำลังกายมากกว่าแบบเดิม เหมาะกับการเรียนพลศึกษา สนุกด้วยค่ะ”

การเข้าร่วมในการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติซึ่งผู้สอนใช้วิธีการสอนแบบแทคติคอลสามารถแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างน้อย 7 ประเด็นดังที่ได้กล่าวมาแล้ว และเมื่อสิ้นสุดการเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการประเมินเจตคติก่อนและหลังเรียนของตนเอง พร้อมทั้งตอบแบบสอบถามปลายเปิดโดยพูดและใช้โทรศัพท์บันทึกเสียงเพื่อส่งไฟล์เสียงไปให้ครู ผลการวิจัยสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มของเจตคติเปลี่ยนไปทางบวก คือจากค่าเฉลี่ย 3.18 เป็น 5.13 (ค่าคะแนนการประเมินเจตคติจาก 1-7 (1 หมายถึงเจตคติเป็นลบและคะแนนที่สูงขึ้นคือเจตคติค่อนข้างไปในทางบวก ซึ่งค่าสูงสุดคือ 7 คะแนน)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่มีอิทธิพลต่อเจตคติของผู้เรียนในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
3. เพื่อศึกษาองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
4. เพื่อออกแบบแนวทางการสอนพลศึกษาเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น

คำถามในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างมีเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาไปในทิศทางใด
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ทำให้เจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเปลี่ยนแปลงไปในทางบวกหรือลบ
3. องค์ประกอบสำคัญอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา
4. แนวทางการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาทำได้อย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาระยะที่ 1

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชายและหญิงจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาฟุตบอลและแฮนด์บอลในภาคเรียนที่ 1/2558 จำนวน 67 คน (ชาย 23 คน หญิง 44 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า K1-K67 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-67) ทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากผู้ที่มีคะแนนการประเมินเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเป็นบวกและเป็นลบ (ค่าการประเมินจาก 1-7 คือ คะแนนต่ำเป็นลบและคะแนนสูงเป็นบวก) กลุ่มตัวอย่างทุกคนยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย รับทราบเงื่อนไข และลงชื่อในหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง (หนังสือจริยธรรมอนุญาตให้ทำการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่ SWUEC 136/58X)

การศึกษาระยะที่ 2

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่เลือกลงทะเบียนเรียนวิชาแบดมินตันในภาคเรียนที่ 2/2558 จำนวน 42 คน (ชาย 10 คน หญิง 32 คน ใช้ชื่อสมมุติว่า U1-U42 หมายถึงนักศึกษาคนที่ 1-42) อายุระหว่าง 18-23 ปี (มีเจตคติต่อกิจกรรมพลศึกษาตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึงปัจจุบันเป็นบวก กลางและลบ จำนวน 16, 26 และ 0 คน ตามลำดับ) กลุ่ม

ตัวอย่างทุกคนสมัครใจ รับทราบข้อตกลงและเงื่อนไขในการวิจัย ตลอดจนเห็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยมีเงื่อนไขว่า ถ้ากลุ่มตัวอย่างไม่ประสงค์จะเข้าร่วมในการวิจัยอีกต่อไปด้วยเหตุผลใดก็ตาม ก็สามารถถอนตัวได้ทันทีแม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

การศึกษาระยะที่ 3

การศึกษาระยะที่ 3 นี้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยกลุ่มเดียวกับการศึกษาระยะที่ 2 จำนวน 16 จาก 42 คน (ชาย 2 คน หญิง 14 คน) ซึ่งลงทะเบียนเรียนวิชาแบบมินตันเป็นวิชาเลือก ในภาคเรียนที่ 2/2558 ทั้ง 16 คน ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยมีเงื่อนไข คือ เป็นนักศึกษาที่มีเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาไม่เกิน 4 (จาก 1-7 คือ 1-2 เป็นลบ 3-5 เป็นกลาง และ 6-7 เป็นบวก) ทุกคนรับทราบเงื่อนไขในการวิจัย ยินดีให้ความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง และเซ็นชื่อในหนังสือแสดงความยินยอม

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ (1) การสังเกต (2) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ โดยให้กลุ่มตัวอย่างเขียนบรรยายหรือพูดเพื่อให้ผู้วิจัยบันทึกเทปเสียงและนำไปถอดความ (3) การสัมภาษณ์ และ (4) การกระตุ้นความจำด้วยภาพ (5) การประเมินเจตคติตนเองและการตอบแบบสอบถาม เครื่องมือดังกล่าวได้มีการนำไปศึกษานำร่องก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เนื่องจากข้อมูลที่รวบรวมมานั้นเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ จึงใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison) เพื่อหาหัวเรื่องและหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา (สาลี สุภาภรณ์, 2550)

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

เนื่องจากการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติที่มีต่อการเรียนพลศึกษานี้แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนั้นการอภิปรายผลจะได้กล่าวถึงผลการวิจัยโดยสรุปและอภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 1, 2 และ 3 ตามลำดับ

อภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 1

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ซึ่งได้มาจากการสังเกต การสัมภาษณ์ การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ สรุปผลการวิจัยได้เป็น 3 หัวเรื่องคือ (1) การเปลี่ยนแปลงของเจตคติก่อนเรียนและหลังเรียน คือเจตคติของกลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มเปลี่ยนไปเป็นบวกภายหลังการเรียน (2) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน กลุ่มเพื่อน และการมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม และ (3) ปัจจัยที่ส่งผลต่อ

การเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ เกี่ยวข้องกับ ครูผู้สอน ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น และการขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน ดังจะได้อภิปรายผลตามลำดับ

1. การเปลี่ยนแปลงของเจตคติก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการเรียนวิชาแฮนด์บอลและฟุตซอลนักศึกษามีเจตคติเป็นบวก กลาง และเป็นลบจำนวน 16, 11 และ 40 คน ตามลำดับ ส่วนหลังการเรียนเจตคติเป็นบวก 59 คน และเป็นกลาง 8 คน เป็นลบไม่มี กล่าวได้ว่า เจตคติของนักศึกษาหลังการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น คือ หลังการเรียนเจตคติเป็นบวกและเป็นกลาง และเมื่อประเมินค่าเจตคติโดยรวมที่มีต่อกิจกรรมพลศึกษาตั้งแต่เริ่มเรียนในระดับประถมศึกษาจนถึงปัจจุบันพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเจตคติเป็นบวกและเป็นกลาง (เป็นบวก กลางและลบ จำนวน 29, 38 และ 0 คน ตามลำดับ) สอดคล้องกับ วรรณดี แสงประทีปทอง (2544) ซึ่งกล่าวว่า เจตคติไม่ได้เกิดขึ้นโดยกำเนิด แต่เกิดขึ้นภายหลัง จากการเรียนรู้ การเลียนแบบ หรือการรับอิทธิพลจากสิ่งอื่นๆ นอกจากนี้ เจตคดียังเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ตามความคิดและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมเพราะจากผลการวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายด้วยการเดินแอโรบิก กลุ่มตัวอย่างมีเจตคติที่แตกต่างกัน คือมีทั้งเป็นบวก เป็นกลาง และเป็นลบ อย่างไรก็ตามเจตคติเปลี่ยนแปลงไปในทางบวกภายหลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ส่งผลให้มีความสม่ำเสมอในการออกกำลังกายและติดการออกกำลังกาย (วริศรา พงษ์สุนเนิน และ สาลี สุภาภรณ์. 2557)

2. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก แบ่งเป็น 4 หัวข้อ คือ (2.1) ครูผู้สอน ซึ่งจำแนกเป็น 2 ประเด็น คือ (2.1.1 ครูสอนดี 2.1.2 ครูให้ฝึกแบคได้ดี) (2.2) ผู้เรียน จำแนกเป็น 4 ประเด็น คือ (2.2.1 มีความสามารถ 2.2.2 ชอบกิจกรรม 2.2.3 สนุกกับการทำกิจกรรม และ 2.2.4 ต้องการมีสุขภาพดี) (2.3) กลุ่มเพื่อน จำแนกเป็น 2 ประเด็น คือ (2.3.1 ได้เรียนกับเพื่อนที่คุ้นเคย และ 2.3.2 ได้เพื่อนใหม่) และ (2.4) การมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม ดังจะได้อธิบายผลการวิจัยตามลำดับ

สำหรับปัจจัยแรกคือ ครูผู้สอนซึ่งผลการวิจัยพบว่า ครูที่สอนดีและให้ฝึกแบคได้ดีมีความสำคัญต่อการเกิดเจตคติที่ดีในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา การให้ฝึกแบคที่ดีจะทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวได้ถูกต้อง และการให้ฝึกแบคที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้น มีความสุขและสนุกกับกิจกรรมที่เรียน (สาลี สุภาภรณ์. 2554) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอุษกร พันธุ์วานิช (2558) ที่ศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลดีต่อการเรียนยิมนาสติกทำให้นักศึกษากระตือรือร้นและอยากเรียนนั้นได้แก่ ครูสอนดี มีความรู้และประสบการณ์สูง นำเสนอกิจกรรมการสอนที่หลากหลาย สามารถสอนจากง่ายไปยากรวมทั้งมีการให้ฝึกแบคที่ดี

ปัจจัยที่สองได้แก่ ผู้เรียน กล่าวคือ ถ้าผู้เรียนมีความสามารถหรือเก่งในกิจกรรมที่เรียน มีความสนใจและชอบกิจกรรมนั้นอยู่แล้ว ก็จะทำให้เกิดความสุขกับการทำกิจกรรม นอกจากนั้น ความต้องการมีสุขภาพที่ดีก็มีส่วนช่วยให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนตั้งใจ เอาใจใส่ ทุ่มเทและเอาใจจริงเอาใจกับการเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของเจริญ กระบวนรัตน์ และ สาลี สุภาพรณ์ (2557) ที่ศึกษาผลการออกกำลังกายด้วยยางยืด ตารางเก้าช่องและการยืดเหยียด กล้ามเนื้อที่มีต่อสุขภาพและพบว่า ความชอบในกิจกรรมการออกกำลังกาย เช่น ชอบออกกำลังกาย ด้วยยางยืด ชอบตารางเก้าช่อง หรือชอบการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ตลอดจนชอบท่าหรือแบบฝึกที่ หลากหลายทำให้กลุ่มตัวอย่างสนุกกับการออกกำลังกาย และสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ผ่านมาซึ่ง ศึกษาเจตคติและการรับรู้ของนักเรียน และพบว่านักเรียนที่มีระดับทักษะสูง-กลาง-ต่ำ ล้วนแต่ ต้องการมีความสุขสนานในการทำกิจกรรมพลศึกษาและต้องการมีสุขภาพที่ดี (จิตวา อรจุล. 2547; Bernstein Phillips; & Silverman. 2011; Garn & Cothran. 2006)

ปัจจัยที่สาม กลุ่มเพื่อน คือ การได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนที่คุ้นเคยหรือการมีเพื่อนใหม่ เพิ่มขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เกิดเจตคติที่ดี การเรียนกิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่เป็นการฝึก ร่วมกับเพื่อนเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม การได้กลุ่มเพื่อนที่ดี ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จะทำให้ผู้เรียนรู้สึก ผ่อนคลาย และไม่รู้สีกกดดันเวลาที่ต้องปฏิบัติกิจกรรม (ประสิทธิ์ ปิปทุม. 2558) สอดคล้องกับ งานวิจัยของสุรเชษฐ์ โชติวรานนท์ (2550) ซึ่งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาและ พบว่าเพื่อนมีความสำคัญต่อการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

ปัจจัยสุดท้าย คือการมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม จะช่วยให้เกิด แรงจูงใจที่ดีต่อการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย ทั้งนี้เพราะความพร้อมในด้าน สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก ตลอดจนอุปกรณ์การเรียนการสอนเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การเรียน การสอนดำเนินไปได้ด้วยดีและมีประสิทธิภาพ (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2548; Rink. 2006) สอดคล้อง กับงานวิจัยของอุษากร พันธุ์วานิช (2558) ที่พบว่าความพร้อมในเรื่องสถานที่และอุปกรณ์การเรียน การสอนในวิชายิมนาสติกมีความสำคัญทำให้ผู้เรียนสนใจ ฝึกกิจกรรมได้รวดเร็ว ปลอดภัย ส่งผลให้ อยากเรียนกิจกรรมนั้นๆ มากขึ้น และเรียนรู้ทักษะต่างๆ ได้รวดเร็ว

3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบแบ่งเป็น 3 หัวข้อ คือ (3.1) ครูผู้สอน ซึ่งจำแนกเป็น 7 ประเด็น คือ (3.1.1) วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม 3.1.2 การใช้ ภาษาพูดที่หยาบคาย 3.1.3 การขาดสอนและสอบในเรื่องที่ไม่ได้สอน 3.1.4 การอธิบายนานโดย ขาดคิวการสอน 3.1.5 วิธีการประเมินผลไม่หลากหลาย 3.1.6 ใช้เวลาเพื่อการสอบมากจึงมีเวลา เรียนกิจกรรมน้อย และ 3.1.7) ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป (3.2) ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น จำแนกเป็น 3 ประเด็น คือ (3.2.1) บาดเจ็บจากการเรียน 3.2.2 ไม่ชอบกิจกรรมที่เรียน และ 3.2.3 เพื่อนเล่นรุนแรง) และ (3.3) การขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน ดังจะได้อภิปรายผลตามลำดับ

ปัจจัยแรกที่ส่งผลทำให้เกิดเจตคติทางลบคือ ครูผู้สอนซึ่งทำหน้าที่จัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีพัฒนาการไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูต้องสามารถเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับกิจกรรมที่เรียน สื่อสารกับผู้เรียนด้วยคำพูดที่เข้าใจง่าย อธิบายเนื้อเรื่องที่เรียน โดยใช้วิธีการสอนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้เร็ว นอกจากนี้ยังต้องรู้จักเลือกวิธีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสมและสะท้อนถึงความรู้ ความสามารถของผู้เรียนซึ่งมีความแตกต่างกัน ประเมินผู้เรียนจากหลายๆ มิติ และควรกำหนดเกณฑ์การประเมินผลให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง (Rink. 2006; Siedentop.1991) สอดคล้องกับวรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ที่กล่าวว่า ครูพลศึกษาควรเป็นผู้ที่มีธรรมชาติเป็นอารมณ์ระดับตัว เป็นผู้ที่มีความงามทั้งทางกาย วาจา ใจ รวมทั้งมีความมั่นคงทางอารมณ์ พูดจาไพเราะ มีวุฒิภาวะ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พชรพล คำสมาน (2551) ที่ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อบุคลิกภาพของครูพลศึกษาและพบว่า ครูพลศึกษาควรปรับปรุงเรื่องของการใช้วาจาให้สุภาพเรียบร้อยมากขึ้น ไม่ใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย หรือพูดเสียงดังเกินความจำเป็น

ในเรื่องของการประเมินผลที่ไม่มีความหลากหลายนั้น วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) กล่าวว่า ตามหลักการและปรัชญาในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ครูควรพยายามหลีกเลี่ยงการทำให้ผู้เรียนผิดหวัง ควรเน้นการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจากกิจกรรมแล้วสามารถนำไปใช้ในเวลาวางตามอัตภาพของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทศพร นราศักดิ์ (2548) ที่พบว่าการประเมินผลทางพลศึกษาควรมีการพิจารณาคะแนนจากการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ ด้วย

ปัจจัยที่สองคือ ผู้เรียนและผู้ร่วมชั้น จากผลการวิจัยพบว่า การที่ผู้เรียนไม่ชอบกิจกรรมที่เรียน เกิดการบาดเจ็บจากการเรียน และเพื่อนเล่นรุนแรงส่งผลให้เจตคติเปลี่ยนแปลงไปในทางลบ ทำให้ไม่อยากเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ การบาดเจ็บและการเล่นที่รุนแรงนั้นสามารถป้องกันได้โดยครูสอนต้องจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัย อยากเรียน และควบคุมการทำกิจกรรมหรือการแข่งขันให้อยู่ภายใต้กฎ กติกาที่กำหนดขึ้น สอดคล้องกับการวิจัยของ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ที่พบว่า ประสบการณ์ที่ไม่ดีของผู้เรียนยิมนาสติกเกิดจากการบาดเจ็บในอดีตหรือการกลัวการบาดเจ็บซึ่งถ้ามีเพื่อนช่วยเหลือ (Safe) ขณะที่ทำการฝึก ความกลัวก็จะลดลง กลุ่มเพื่อนที่ดีจึงมีความสำคัญต่อการเกิดเจตคติที่ดี สำหรับในกรณีที่ผู้เรียนไม่ชอบกิจกรรมคือมีเจตคติที่ไม่ดีนั้นสามารถแก้ไขได้โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย ทำท่ายความสามารถของผู้เรียน และแปลกใหม่ ไม่ซ้ำซากจนเกินไปเพราะการสอนเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ซึ่งครูต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Graham, Shirley; & Parker. 2003; Siedentop. 1991)

ปัจจัยที่สามที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติคือ การขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียนซึ่งปัญหานี้พบได้ทั่วไปในสถานศึกษาจำนวนมาก ทั้งนี้เนื่องจากงบประมาณในการก่อสร้างสถานที่รวมทั้งงบในการจัดซื้ออุปกรณ์การเรียนการสอนมีอยู่จำกัด สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาซึ่ง

พบว่า สถานที่เรียนที่ไม่เหมาะสมและอุปกรณ์การสอนที่ไม่เพียงพอ เช่น เก้าอี้หรือชำรุด เป็นปัญหาสำคัญของการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษา (สาลี สุภามรณ. 2553; อุษากร พันธุ์วานิช. 2558) และสอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษฎา สุราไพ สาลี สุภามรณ และ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ที่พบว่าอุปกรณ์และเครื่องมือออกกำลังกายที่ชำรุดและไม่เพียงพอกับจำนวนสมาชิกที่มาใช้บริการเพื่อออกกำลังกายในฟิตเนสต่างๆ เป็นปัญหาสำคัญต่อการทำงานให้ประสบความสำเร็จของผู้ฝึกสอนฟิตเนส

อภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 2

ผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา แบ่งเป็น 5 หัวข้อ คือ (1) ผู้เรียน ซึ่งจำแนกเป็น 4 ประเด็น คือ (1.1 สนใจกิจกรรมที่เรียน 1.2 คาดหวังการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมพลศึกษา 1.3 มีความพร้อม ตั้งใจฝึกกิจกรรม 1.4 มีความสามารถ และทักษะดี) (2) ครูผู้สอน ซึ่งจำแนกเป็น 4 ประเด็น คือ (2.1 นำเสนอกิจกรรมที่สนุกและน่าสนใจ 2.2 ให้ฟีดแบค (Feedback) ได้เหมาะสม 2.3 เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล 2.4 ครูสอนไม่เต็มที่และขาดสอน) (3) วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน จำแนกเป็น 2 ประเด็น คือ (3.1 อธิบายเนื้อเรื่องนานเกินไป 3.2 เน้นการฝึกตามแบบฝึกไม่ได้เล่นเกม) (4) ขาดอุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก จำแนกเป็น 2 ประเด็น คือ (4.1 สนามและอุปกรณ์ไม่เพียงพอ 4.2 การเรียนกลางแจ้งแดดร้อนมาก) (5) ปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล จำแนกเป็น 3 ประเด็น คือ (5.1 ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป 5.2 ให้คะแนนการสอบทักษะมากเกินไป 5.3 ใช้เวลานานในการสอบทักษะ

องค์ประกอบแรกเกี่ยวกับการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษาเกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนต้องมีความสนใจกิจกรรมที่เรียน ทำการฝึกหัด ปฏิบัติกิจกรรมบ่อย ๆ ในขณะที่เรียนพลศึกษา การมีความพร้อม ตั้งใจฝึกกิจกรรม รวมถึงการมีทักษะดีและมีความสามารถ ปัจจัยดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดี สอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า การที่ผู้เรียนมีความพร้อม ความตั้งใจและมีทักษะพื้นฐานที่ดี จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการเรียน เกิดเจตคติที่ดีตามมา (ประสิทธิ์ ปิปทุม. 2557; สาลี สุภามรณ. 2554, 2558; อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

องค์ประกอบที่สองเกี่ยวข้องกับ ครูผู้สอน ซึ่งผลการวิจัยเรื่องนี้พบว่า ผู้เรียนต้องการฝึกหัดกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน แปลกใหม่ และท้าทายความสามารถ เพราะความสนุกสนานจะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น (Garn; & Cothran. 2006; Supaporn; & Giffin. 1998) ครูที่สอนเก่งจะสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนได้ดี คือ แม่นยำและตรงประเด็น ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว ผลการวิจัยนี้พบว่า ครูสอนกิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่ยังให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนน้อยเกินไปทั้งนี้อาจเป็นเพราะชั้นเรียนมีผู้เรียนจำนวนมากแต่ครูสอนมีคนเดียวจึงสังเกตนักเรียนได้ไม่ทั่วถึง สอดคล้องกับงานวิจัยวิจัยที่ผ่านมาที่พบว่าครูพลศึกษาและนิสิตฝึกสอนประสบปัญหาใน

เรื่องขอให้ข้อมูลย้อนกลับหรือให้ฟีดแบค กล่าวคือให้ฟีดแบคน้อยเกินไป หรืออาจให้เป็นกลุ่มใหญ่ มากกว่าให้เป็นรายบุคคล ซึ่งครูพลศึกษามีความจำเป็นต้องพัฒนาในเรื่องของการให้ฟีดแบคแก่ ผู้เรียนให้มากขึ้น (สาลี สุภาภรณ์. 2558; Jenkins; & Veal. 2002; Lee, Keh; & Magill. 1993)

ด้านความรับผิดชอบในหน้าที่การสอน และความเข้าใจในเรื่องของความแตกต่างระหว่าง บุคคลนั้น ครูสอนมีหน้าที่จัดการเรียนการสอนให้ดี นำเสนอกิจกรรมที่หลากหลายโดยคำนึงถึงความ แตกต่างระหว่างบุคคล (Graham, Holt/Hale; & Parker. 2003; Rink. 2006) สอดคล้องกับवासนา คุณาอภิสิทธิ์ (2539) ที่กล่าวว่า ครูพลศึกษาที่ดีมีหน้าที่และความรับผิดชอบเกี่ยวกับการสอน จะต้องสามารถบริหารจัดการชั้นเรียนได้ดี การจัดกิจกรรมต่างๆ ต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่าง บุคคลทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ เพื่อนำไปวางแผนประกอบการสอน เพราะผู้เรียนแต่ละคนมี ความก้าวหน้าไม่เหมือนกัน

องค์ประกอบที่สามคือวิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่าครูสอน กิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลานานเกินไปเพื่ออธิบายเนื้อหาที่สอน ทำให้ผู้เรียนรอนานและ จดจำเนื้อเรื่องได้ไม่หมด ครูที่มีความชำนาญจะเลือกใช้วิธีการสอนแทนการอธิบายเป็นเวลานาน เพราะทำให้ผู้เรียนเข้าใจขั้นตอนและปฏิบัติกิจกรรมได้ง่ายกว่าการอธิบายรายละเอียดมากๆ (Rink. 2006) นอกจากนั้น การสอนที่เน้นการฝึกหัดตามแบบฝึกและผู้เล่นมีโอกาสเล่นเกมน้อยหรือไม่ได้ เล่นเลยในแต่ละคาบเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนไม่ชอบซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่าเมื่อมี โอกาสได้เลือก กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เลือกเรียนด้วยวิธีสอนแบบ แทคติกอลเพราะวิธีนี้เน้นการเล่นและเรียนรู้ทักษะในบริบทของเกมมากกว่าการฝึกตามแบบฝึก ต่างๆ (สาลี สุภาภรณ์. 2554)

องค์ประกอบที่สี่เป็นเรื่องสนามและอุปกรณ์ไม่เพียงพอและการเรียนกลางแจ้งใน สภาพแวดล้อมที่ร้อน ซึ่งอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียน กิจกรรมพลศึกษา ถ้ามีไม่เพียงพอหรือมีความชำรุดจะส่งผลต่อผู้เรียนในการทำกิจกรรมทำให้ ผู้เรียนไม่ได้ปฏิบัติกิจกรรมเท่าที่ควร เกิดความเบื่อหน่ายที่ต้องมานั่งรอคิวจากเพื่อน (ณัฐพงษ์ วงษ์สุรินทร์ และ สาลี สุภาภรณ์. 2557; อุษากร พันธุ์วานิช. 2558) ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการสอนกิจกรรมพลศึกษา สถานศึกษายังมีปัญหาในเรื่องของความ ขาดแคลนและความไม่พร้อมในเรื่องของสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ (ปริญา นาศัยสิทธิ์. 2546; สาลี สุภาภรณ์. 2553) ส่งผลทำให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีตามมา นอกจากนั้น การเรียนกลางแจ้งในช่วงที่อากาศร้อนมากก็ก่อให้เกิดเจตคติที่ไม่ดีได้ง่าย เนื่องจากอากาศร้อน เกินไป สอดคล้องกับงานวิจัยของสาลี สุภาภรณ์ (2556, 2558) ที่พบว่าตารางเรียนที่ไม่เหมาะสมจะ มีผลกระทบต่อการเรียนการสอนวิชากิจกรรมพลศึกษาของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนไม่อยากปฏิบัติ กิจกรรมและเกิดเจตคติที่ไม่ดีตามมา

องค์ประกอบที่ห้า คือ ปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงประเด็นที่ครูสอนกิจกรรมพลศึกษาส่วนใหญ่ยังนิยมวัดผลด้วยการสอบทักษะ ซึ่งแต่ละทักษะใช้เวลานานในการสอบ นอกจากนั้นครูบางคนตั้งเกณฑ์การวัดผลที่ค่อนข้างสูง รวมทั้งมีวิธีการวัดผลที่ไม่หลากหลายสาเหตุดังกล่าวทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา ซึ่งถ้าครูผู้สอนยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ การสร้างเจตคติที่ดีก็ทำได้ยากเพราะการวัดและประเมินผลส่งผลต่อเกรดที่ผู้เรียนได้รับ ผู้ที่ได้เกรดไม่ดีโดยไม่สมเหตุสมผลย่อมไม่ชอบและไม่พึงพอใจในการเรียนไม่ว่าจะเป็นวิชาใดๆ ก็ตาม (Siedentop. 1991) ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องบริหารจัดการชั้นเรียนให้แตกต่างไปจากเดิม หาวิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและใช้เวลาไม่นาน ดังที่ วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) ได้กล่าวเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลว่า ครูควรทำการวัดและประเมินผลผู้เรียนให้ครบทั้ง 5 ด้านคือด้านร่างกาย ความรู้ ทักษะ คุณธรรมและเจตคติ

อภิปรายผลการศึกษาระยะที่ 3

การศึกษาระยะที่ 3 เป็นการออกแบบแนวทางการสอนพลศึกษาเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนให้ดีขึ้น จากคะแนนการประเมินเจตคติตนเอง 1-7 (คะแนนต่ำ คือ เจตคติเป็นลบและคะแนนสูงเป็นบวก) ผลการวิจัยสรุปได้เป็น 2 ประเด็นคือ สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดี (เป็นลบ) และ แนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น (เป็นบวก) สรุปได้ 7 หัวข้อ ดังจะได้อธิบายถึงสาเหตุและแนวทางการปรับเปลี่ยนไปพร้อมๆ กัน คือ (1) สอนแบบคอมมาน (ครูเป็นศูนย์กลาง)-สอนแบบแทคติคอล (ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง) (2) ครูอธิบายเนื้อหาหนา-อธิบายให้สั้นลงโดยใช้วิธีการสอน (3) มีแบบฝึกมาก/ไม่ได้เล่นเกม-เล่นเกมมากขึ้น/มีแบบฝึกน้อย (4) ได้รับฝึกแบบค่อยๆ ให้ฝึกแบบเพิ่มขึ้น (5) วัดผลด้วยการสอบทักษะใช้เวลานาน-วัดผลในขณะที่เล่นเกมโดยเพื่อนและครู (6) สถานที่ อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ-ประยุกต์กิจกรรมการเรียนตามสภาพสนาม/อุปกรณ์ และ (7) กระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมไม่น่าสนใจ-ออกแบบกิจกรรมการเรียนที่แปลกใหม่สนุกสนาน นอกจากนั้นยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการอบรมเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติมีแนวโน้มของเจตคติเปลี่ยนไปทางบวก คือจากค่าเฉลี่ย 3.18 เป็น 5.13 (คะแนน 1-7) ซึ่งสรุปได้ว่า เจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ดังจะได้อภิปรายผลตามลำดับ

1. สอนแบบคอมมาน (ครูเป็นศูนย์กลาง)-สอนแบบแทคติคอล (ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง)

รูปแบบของการเรียนการสอนการสอนแบบคอมมานหรือแบบโดยตรง ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนแบบดั้งเดิมที่ผู้เรียนส่วนใหญ่เคยเรียนมาแล้วในระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอาจรวมถึงในระดับอุดมศึกษาด้วย การสอนโดยตรงเป็นวิธีการสอนที่ครูเป็นศูนย์กลาง ครูทำการอธิบายเนื้อหาและสาธิตซึ่งครูส่วนใหญ่ไม่ใช้วิธีการสอนหากแต่ใช้การอธิบายเนื้อหาหรือทักษะไปเรื่อยๆ พร้อมกับการสาธิตประกอบ ทำให้ใช้เวลานานค่อนข้างนาน เมื่ออธิบายเสร็จก็ให้ผู้เรียนฝึกทักษะตามแบบฝึกที่ครูกำหนดให้ ซึ่งเวลาส่วนใหญ่นั้นจะเป็นการฝึกหัดตามแบบฝึกมากกว่าการเล่นเกมที่

ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบ (Rink. 2006) สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า ผู้เรียนส่วนมากไม่ชอบวิธีการสอนแบบคอมมาน (Command) แต่ครูผู้สอนนิยมสอนแบบนี้เพราะมีความคุ้นเคยและมีความชำนาญในวิธีการสอนแบบนี้ (สาลี สุภาภรณ์. 2553; Cothran. & Kulinna. 2006) ทั้งนี้เพราะทักษะที่ฝึกตามแบบฝึกนั้นไม่สามารถถ่ายโยงไปสู่สถานการณ์ของการเล่นเกมได้จริง ผู้เรียนจึงชอบการเล่นเกมที่วิธีการสอนแบบแทคติคอลเน้นการเล่นและการฝึกแทคติคในรูปของการแก้ปัญหาในเกม (Griffin, Mitchell; & Oslin. 1997)

2. ครูอธิบายเนื้อหาหนา - อธิบายให้สั้นลงโดยใช้วิธีการสอน

การสอนกิจกรรมพลศึกษาไม่ว่าจะใช้วิธีสอนแบบใดครูผู้สอนควรใช้วิธีการสอนเพราะช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาหรือขั้นตอนของทักษะต่างๆ ได้รวดเร็ว ใช้เวลาน้อยๆ ต่างจากการอธิบายเนื้อหาเรื่องซึ่งใช้เวลานาน การใช้วิธีการสอนที่ดีจึงมีความสำคัญต่อความสำเร็จของการเรียนและนำไปสู่การมีเจตคติที่ดี สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า ครูที่ใช้วิธีการสอนได้ดีทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน สามารถทำกิจกรรมได้โดยง่าย (เจริญ กระบวนรัตน์ และ สาลี สุภาภรณ์. 2557; อุษากร พันธุ์วานิช. 2558)

3. มีแบบฝึกมาก/ไม่ได้เล่นเกม - เล่นเกมมากขึ้น/มีแบบฝึกน้อย

รูปแบบของการเรียนการสอนการสอนแบบคอมมาน (Command Style) ซึ่งเป็นวิธีการสอนแบบดั้งเดิมที่ผู้เรียนคุ้นเคยมาตั้งแต่เริ่มเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นนั้นเน้นการฝึกตามแบบฝึกต่างๆ เวลาส่วนใหญ่จึงหมดไปกับการฝึกหัดตามแบบฝึกมากกว่าการเล่น เกม ผู้เรียนจึงไม่ชอบ เมื่อผู้วิจัยทดลองเปลี่ยนวิธีสอนเป็นแบบแทคติคอล ซึ่งเน้นการเล่นเกมนอกจากการฝึกตามแบบฝึก ผู้เรียนจึงได้รับความสนุกสนานเพราะได้เล่นเกมบ่อยและมีการฝึกตามแบบฝึกน้อย สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีและชอบการเรียนการสอนแบบแทคติคอลเพราะมีการเล่นเกมบ่อยๆ และมีแบบฝึกน้อย (สาลี สุภาภรณ์. 2553; Cothran; & Kulinna. 2006)

4. ได้รับฟีดแบคน้อย - ให้ฟีดแบคเพิ่มขึ้น

การสอนกิจกรรมพลศึกษานั้นการให้ฟีดแบคหรือข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เป็นหน้าที่สำคัญของครูเพราะฟีดแบคจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการจากการเรียนที่รวดเร็วขึ้น ซึ่งแนวทางการสอนแบบแทคติคอล ผู้เรียนได้เล่นเกม ครูสามารถสังเกตการเล่นและให้ฟีดแบครายบุคคลและเป็นกลุ่มได้บ่อยขึ้น ซึ่งในการวิจัยระยะที่ 3 ผู้วิจัยลดจำนวนผู้เรียนลงเหลือ 16 คน (จาก 42 คน) กลุ่มผู้เรียนที่เล็กลง ทำให้ครูสามารถสังเกตผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงและให้ฟีดแบคได้บ่อยขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ที่พบว่า การที่ครูผู้สอนให้ฟีดแบค (Feedback) แก่ผู้เรียน ยอมรับไม่ได้ทั่วถึง ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่ประสบความสำเร็จในการฝึกทักษะต่างๆ เท่าที่ควรหรือมีความก้าวหน้าในการเรียนช้ากว่าที่ควรจะเป็น

5. วัดผลด้วยการสอบทักษะใช้เวลานาน - วัดผลในขณะที่เล่นเกมโดยเพื่อนและครู

ในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาและประเมินผลด้วยการสอบทักษะต่าง ๆ นั้นใช้เวลานาน ครูจึงควรหารูปแบบและวิธีการประเมินผลที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ผู้วิจัยได้เปลี่ยนวิธีการประเมินผลเป็นการประเมินความถูกต้องของทักษะโดยจับคู่กัน คนหนึ่งเล่นเกมอีกคนหนึ่งเป็นผู้ประเมินทักษะตามใบงานที่ครูออกแบบให้ ทำให้ไม่ต้องเสียเวลานานกับการประเมินผลและไม่ต้องมีการรอคอยลำดับการสอบ หรือรอไปเรื่อย ๆ เมื่อยังไม่ถึงลำดับของตน ครูจึงควรเลือกวิธีการสอนที่หลากหลายเพราะวิธีสอนต่างกันทำให้การวัดและประเมินผลมีความแตกต่างกันด้วย (Griffin, Mitchell; & Oslin. 1997; Rink. 2006)

6. สถานที่ อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ - ประยุกต์กิจกรรมการเรียนตามสภาพ สนาม/อุปกรณ์

สถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา ถ้ามีไม่เพียงพอหรือมีความชำรุดจะส่งผลกระทบต่อผู้เรียนในการทำกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนไม่ได้ปฏิบัติกิจกรรมเท่าที่ควร เกิดความเบื่อหน่ายที่ต้องมานั่งรอคิวเพื่อทำกิจกรรม (ณัฐพงษ์ วงษ์สุรินทร์ และ สาลี สุภาภรณ์. 2557) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ที่พบว่าปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนวิชาโยนิยนาตคือ ปัญหาสถานที่เรียนที่ไม่มีความเหมาะสม อุปกรณ์ชำรุดและมีไม่เพียงพอ การวิจัยนี้ทดลองลดจำนวนผู้เรียนลงเหลือ 16 คน ทำให้ทุกคนมีพื้นที่เพียงพอในการเล่น เกม ครูที่ต้องสอนผู้เรียนกลุ่มใหญ่จึงต้องหาวิธีบริหารจัดการพื้นที่หรือสนามที่ใช้ในการเรียนการสอน อุปกรณ์การเรียน ตลอดจนรูปแบบของกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสได้เล่นเกมหรือทำกิจกรรมไปพร้อม ๆ กัน

7. กระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมไม่น่าสนใจ-ออกแบบกิจกรรมการเรียนที่ แปลกใหม่ สนุกสนาน

กระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมไม่น่าสนใจ เนื่องจากเน้นการฝึกกิจกรรมตามแบบฝึกมากเกินไป โอกาสที่จะเล่นเกมมีน้อย นอกจากนั้นการที่ครูให้ความสำคัญกับการสอบทักษะมากเกินไปก็ทำให้เวลาส่วนหนึ่งหมดไปกับการสอบ รูปแบบการเรียนแบบดั้งเดิมนำมาซึ่งความเครียด ไม่สนุกสนานเท่าที่ควร การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนจึงควรให้ความสำคัญกับความหลากหลายของกิจกรรม ความแปลกใหม่และความสนุกสนาน เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากที่จะเรียนรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุษากร พันธุ์วานิช (2558) ที่ศึกษาพบว่า อาจารย์ผู้สอนที่สามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างสนุกสนานจะทำให้ผู้เรียนมีความพยายามทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้นจนประสบความสำเร็จคือสามารถทำกิจกรรมนั้นได้

ผลการวิจัยยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการอบรมเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติมีแนวโน้มของเจตคติเปลี่ยนไปทางบวก คือจากค่าเฉลี่ย 3.18 เป็น 5.13 (ค่าคะแนน 1-7) ซึ่งสรุปได้ว่า เจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ สอดคล้องกับ วริศรา พงษ์สูงเนิน และ สาลี สุภาภรณ์ (2557) ที่ศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติที่ดีในการเข้าร่วมออกกำลังกายด้วย

การเต้นแอโรบิกนั้นเกี่ยวข้องกับ ครูสอนดี เลือกเพลงประกอบการเต้นได้ดี และการได้รับประโยชน์ทางด้านการมีสุขภาพที่ดีขึ้น ดังนั้น ครูจึงควรเลือกใช้วิธีการสอน การนำเสนอกิจกรรม ตลอดจนการประเมินผลที่หลากหลาย ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีจากการเรียนกิจกรรมพลศึกษาได้ง่ายขึ้น

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจกับวิธีการสอนแบบใหม่ การวัดและประเมินผลแบบใหม่ รวมถึงกิจกรรมการเรียนที่หลากหลายไม่ซ้ำซาก ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรสอนด้วยวิธีอื่นๆ นอกเหนือจากการสอนโดยตรง ทั้งนี้เพราะการนำเสนอกิจกรรมที่แปลกใหม่ ทำทลายความสามารถของผู้เรียนตลอดจนใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย ไม่เน้นการประเมินทักษะมากเกินไป ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนมากขึ้น แนวโน้มที่จะเกิดเจตคติที่ดีก็จะเพิ่มมากขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาผลการสอนด้วยวิธีแทคติคอลตลอดทั้งภาคเรียนกับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ (40 คนขึ้นไป)
2. ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอนของครูพลศึกษา
3. ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาสาขาพลศึกษาชั้นปีที่ 4 เกี่ยวกับความต้องการในการเตรียมความพร้อมเพื่อประกอบอาชีพครูพลศึกษา



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กฤษฎา สุรไพ สาลี สุภาภรณ์ และ อุษากร พันธุ์วานิช. (2558). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการทำงานอาชีพผู้ฝึกสอนฟิตเนส. *วารสารคณะพลศึกษา*. 18(2): 144-154.
- จรรยา แก่นวงษ์คำ. (2529). *วิธีสอนวิชาเอกพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮาส์.
- จิระวัฒน์ วงศ์สวัสดิวัฒน์. (2536). *ทัศนคติ ความเชื่อ และพฤติกรรม: การวัดทรัพยากรและการเปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ. (2543). *ทักษะและเทคนิคการสอนพลศึกษาในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจริญ กระบวนรัตน์ และ สาลี สุภาภรณ์. (2557). ผลการออกกำลังกายด้วยยางยืด ตารางเก้าช่อง และการยืดเหยียดกล้ามเนื้อที่มีต่อสุขภาพ. *วารสารคณะพลศึกษา*. 17(2): 45-62.
- จัตวา อรจุล. (2547). *เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์โรงเรียนมหิตลวิทยานุสรณ์*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชาติ บุญญพันธ์. (2545). *เจตคติของนักเรียนพยาบาลกองทัพไทยที่มีต่อกิจกรรมทางพลศึกษา*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ชูชีพ อ่อนโกลสง. (2550). *จิตวิทยาศัพท*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณัฐพงษ์ วงษ์สุรินทร์ และ สาลี สุภาภรณ์. (2557). ปัญหาการบาดเจ็บของอวัยวะในการใช้เสียงของผู้นำเต้นแอโรบิก. *วารสารคณะพลศึกษา*. 17(1): 79-86.
- ทศพร นราภักดิ์. (2548). *เจตคติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนในกลุ่มจตุรมิตรที่มีต่อวิชาพลศึกษา*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ทศนา แหมมณี (2552). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภูมิ เอกะกุล. (2549). *การวัดเจตคติ (Measurement of Attitude)*. อุบลราชธานี: วิทยาออฟเซตการพิมพ์.
- ประสิทธิ์ ปิปทุม. (2557). *การวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการเรียนฟิลาทีสของนิสิตปริญญาตรี*. *วารสารคณะพลศึกษา*. 17(1): 234-241.
- ประสิทธิ์ ปิปทุม. (2558). *สภาพปัญหาและประสบการณ์ในการเรียนวิชาว่ายน้ำของนิสิตปริญญาตรี*. *วารสารคณะพลศึกษา*. 18(2): 69-78.

- ปริญญา นาชัยสิทธิ์. (2546). สภาพปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ในกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2551). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- พชรพล คำสมาน. (2551). เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนโรงเรียนจอมสุรางค์อุปถัมภ์ จังหวัด พระนครศรีอยุธยา. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ราตรี นันทสุนทร. (2555). หลักการวัดและประเมินผล. กรุงเทพฯ: จุฑาทอง จำกัด.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2543). การวัดด้านจิตพิสัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). รวบรวมความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัดเพื่อประเมินผลทางพลศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณดี แสงประทีปทอง. (2544). เจตคติ: แนวคิด วิธีการวัดและมาตรวัด. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วริศรา ฟุ้งสูงเนิน และ สาลี สุภาภรณ์. (2557). เจตคติและปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติในการเข้าร่วมเต้นแอโรบิกตามการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง. วารสารคณะพลศึกษา. 17(2): 126-134.
- วาสนา คุณาภิสิทธิ์. (2539). การสอนพลศึกษา. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์.
- ศรานุวัฒน์ ชุ่มซัง. (2552). สภาพและปัญหาการวัดและการประเมินผลการเรียนของครูพลศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (OJED) 4, 1498-1512.
- ศราวุธ ไทยสงวนวรกุล. (2550). ผลของการให้ข้อมูลย้อนกลับที่มีต่อเปอร์เซ็นต์สรีรภาพของนักกีฬา เทนนิสเยาวชนชายอายุไม่เกิน 18 ปี ในการแข่งขันกีฬาเทนนิสเยาวชนแม็กกาซีนจูเนียร์ทัวร์. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์การกีฬา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศิลปชัย สุวรรณธาดา. (2548). การเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหวทฤษฎีและปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศศิวิมล ตามไท. (2542). การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทศนคติและพฤติกรรมกรรมการบริโภคข้าวกล้องของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรัณย์ รื่นณรงค์. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลต่อเจตคติต่อการเรียนวิชาพลศึกษาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- สมจิตร เรืองศรี. (2550). การใช้แบบทดสอบเพื่อการแนะแนวในโรงเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมเกียรติ มั่นตะพงศ์. (2549). เจตคติที่มีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สาลี สุภาภรณ์. (2542). ชีวกลศาสตร์การกีฬากับการสอน. วารสารคณะพลศึกษา. 1(2): 45-50.
- สาลี สุภาภรณ์. (2550). วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- สาลี สุภาภรณ์. (2553). การสอนพลศึกษาด้วยวิธีแทคติคอลตามการรับรู้ของผู้เรียน. วารสารคณะพลศึกษา. 13(1): 246-253.
- สาลี สุภาภรณ์. (2554). ประสบการณ์ในการเรียนวิชาให้จี้ซิง. วารสารคณะพลศึกษา. 14(2): 123-135.
- สาลี สุภาภรณ์. (2554). การวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับคอร์สโยคะตามความต้องการของนิสิตปริญญาตรี. วารสารคณะพลศึกษา. 14(ฉบับพิเศษ): 151-165.
- สาลี สุภาภรณ์. (2555). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และประเมินผลทางพลศึกษา. (เอกสารประกอบการเรียนวิชา พลบ 721). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาลี สุภาภรณ์. (2556). ผลของการสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลและการสอนแบบตรง. วารสารคณะพลศึกษา. 16(1): 20-34.
- สาลี สุภาภรณ์. (2556). การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษาแนวใหม่. (เอกสารประกอบการบรรยายเชิงปฏิบัติการ). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาลี สุภาภรณ์. (2558). ประสบการณ์ในการเรียนวิชาวิทยาการสอนของนิสิตวิทยาศาสตร์การกีฬา. วารสารคณะพลศึกษา. 18(1): 42-56.
- สาลี สุภาภรณ์. (2559). การสอนพลศึกษา กีฬา และการออกกำลังกายแนวใหม่. เอกสารประกอบการบรรยาย. ภาควิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุรเชษฐ์ โชติวรานนท์. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ไทยเส็ง.

- อานนท์ พึ่งสาย. (2556). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อเจตคติ ในการเรียนพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารศิลปการศึกษาศึกษาศาสตร์วิจัย. 6 (1): 233-245.
- อุดม พิมพา. (2527). เอกสารประกอบการเรียนวิชาการเรียนรู้ทักษะกลไก. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุษากร พันธุ์วานิช. (2558). การเรียนวิชามานาสติกตามการรับรู้ของผู้เรียน. วารสารคณะพลศึกษา. 18 (1): 27-41.
- อัญญา มุกดาสนิท. (2545). เจตคติต่อคอมพิวเตอร์ของพนักงานธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) สาขาในเขตจังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.(เทคโนโลยีทางการศึกษา) ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- อเนกกุล กรี่แสง. (2526). จิตวิทยาการศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Al-Liheibi, A. N. (2008). *Middle and High School Students' Attitudes Toward Physical Education in Saudi Arabia*. Retrieved October 1, 2014, From <http://search.proquest.com/docview/304689253/12D42C0984054015PQ/3?accountid=48250>
- Allport, G. W. (1976). *Attitude Reading in Attitude Theory and Measurement*. New York: John Wiley and Sons.
- Bernstein, E., Phillips, S.R. & Silverman, S. (2011). Attitudes and Perceptions of Middle School Students Toward Competitive Activities in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 30(1): 69-83.
- Boyce, B. A. (1992). The Effects of Three Styles of Teaching on University Students' Motor Performance. *Journal of Teaching in Physical Education*. 11, 389-401.
- Bunker, D. J. & Thorpe, R. D. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1): 5-8
- Carlson, T. B. (1995). We Hate Gym: Student Alienation from Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 14, 467-477
- Cothran, D. J., & Kulinna, P. H. (2006). Student' Perspectives on Direct, Peer, and Inquiry Teaching Strategies. *Journal of Teaching in Physical Education*. 25: 166-181.
- David, H. (1961). *Motor Skills Learning*. 3rd ed. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Fitts, P. M., & Posner, M. I. (1967). *Human Performance*. Belmont, CA: Books/Cole.
- Gagne. Robert M. (1957). *The Condition of Learning*. USA: Holt Rinehart and Winston, Inc.
- Garn, A. C., & Cothran, D. (2006). The Fun Factor in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25: 281-297.

- Graham, G., Holt/Hale, S., & Parker, M. (2003). *Children Moving*. 5th ed. Mountain View, CA: Mayfield Company.
- Giffin, L.L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching Sport Concept and Skill: A Tactical Game Approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Jenkins, J. M., & Veal, M. L. (2002). Pre-service Teachers' PCK Development during Peer Coaching. *Journal of Teaching in Physical Education*. 22(1): 49-68.
- Krouscas, J. A. (1999). *Middle School Students' Attitudes toward a Physical Education Program*. Retrieved October 2, 2014, from <http://search.proquest.com/docview/304543010/70229DAF0D2B4158PQ/1?accountid=48250>
- Lee, A. M., Keh, N. C., & Magill, R. A. (1993). Instructional Effects of Teacher Feedback in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*. 12(2): 228-243.
- Magill, R. A. (1998). *Motor Learning: Concepts and Applications*. 5th ed. Boston, MA: McGraw-Hill.
- McGuire, W. J. (1968). Personality and Susceptibility to Social Influence In E.F. Barogtta and W.W. Lambert (Eds). *Handbook of Personality Theory and Research*. pp 1130-1187. Chicago: Round Mcnalley.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1986). *Teaching Physical Education*. 3rd ed. Columbus, OH: Merrill Publishing.
- Oslin, J., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17: 231-243.
- Rikard, G. L., & Banville, D. (2006). High School Student Attitudes About Physical Education. *Sport, Education and Society*, 11(4): 385-400.
- Rink, J. (2006). *Teaching Physical Education for Learning* (5th ed.). Boston: McGraw-Hill.
- Robinson, D. B. (2009). *Understanding Physical Education Attitudes: An Investigation of Students' Experiences, Beliefs, Feelings, and Motivations*. Retrieved October 9, 2014, from <http://search.proquest.com/docview/305060857/>
- Siedentop, D. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. 3rd ed. Mountain View, CA: Mayfield Company.

Supaporn, S. & Giffin, L. (1998). Undergraduate Students Report their Meaning And Experiences of Having Fun in Physical Education. *The Physical Educator*, 55 (4), 57-67.

Thurstone, L. L. (1964). *Theory and Measurement*. New York: John Wiley and Sons.





ภาคผนวก ก
หนังสือแสดงความยินยอม



หนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน กิจกรรมพลศึกษา การศึกษาระยะที่ 1

ข้าพเจ้านายมหาลาม ป่อมสุข นิสิตปริญญาเอก สาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ มีความสนใจที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา โดยมี
ขั้นตอนคือ (1) พูดหรือเขียนแบบบันทึกเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนกิจกรรม
พลศึกษา 1 ครั้ง (2) ข้าพเจ้าจะสังเกตการณ์ในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาของท่านสัปดาห์ละ 1 ครั้ง
เป็นเวลา 3-4 เดือน โดยไม่รบกวนการเรียนวิชาพลศึกษาของท่าน และ (3) ข้าพเจ้าจะขอสัมภาษณ์
ท่าน 1-2 ครั้ง ครั้งละประมาณ 30-45 นาทีโดยมีการนัดหมายล่วงหน้าโดยจะนัดหมายในช่วงเวลาที่
ท่านสะดวก การสัมภาษณ์แต่ละครั้งจะมีการบันทึกเทปซึ่งข้าพเจ้าจะเป็นผู้ถอดเทปด้วยตนเอง
ชื่อและนามสกุลของท่านรวมทั้งสถานที่ต่าง ๆ ที่ท่านอ้างถึงจะไม่ได้รับการเปิดเผย แต่จะมีการใช้ชื่อ
สมมุติแทน สำหรับผลการศึกษาจะนำเสนอในรูปของวิทยานิพนธ์และรายงานการวิจัยหรือ
บทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารในหรือต่างประเทศ

การเข้าร่วมการวิจัยนี้ไม่มีค่าตอบแทนใดๆ และไม่ว่าท่านจะเข้าร่วมหรือไม่ก็ตามจะไม่มี
ผลกระทบต่อการได้เกรดวิชาพลศึกษาและไม่ส่งผลเสียใดๆ ต่อตัวท่าน นอกจากนั้นท่านยังสามารถ
ขอข้อมูลของตนเองได้ตามต้องการและหากท่านไม่ประสงค์จะเป็นกลุ่มตัวอย่างต่อไป ท่านก็สามารถ
ถอนตัวได้ตลอดเวลา แม้ว่าการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

หากท่านยินดีที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ กรุณาลงลายมือชื่อเพื่อแสดงความยินยอมใน
ที่ว่างที่เว้นไว้ให้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อครูพลศึกษาในการหา
แนวทางจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

ถ้าท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อข้าพเจ้าโดยตรงได้ที่
เบอร์โทร 092-2788735 หรือส่งเมลล์ (e-mail) มาที่ sfscimhp@src.ku.ac.th หรือ ติดต่อ
ศาสตราจารย์ ดร.สาลี สุภาภรณ์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยนี้ที่หมายเลข 02-649-5000
ต่อ 2-2504 ข้าพเจ้าขอขอบคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความร่วมมือเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้
ลงชื่อผู้เข้าร่วมในการวิจัย.....

ตัวบรรจง.....

เบอร์โทรศัพท์.....วันที่.....

ลงชื่อผู้วิจัย นายมหาลาม ป่อมสุข คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน กิจกรรมพลศึกษา การศึกษาระยะที่ 2

ข้าพเจ้านายมहाลาก ป้อมสุข นิสิตปริญญาเอก สาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ มีความสนใจที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา โดยมี
ขั้นตอนคือ (1) ข้าพเจ้าจะเข้าไปสังเกตการณ์การเรียนกิจกรรมพลศึกษาของท่านในภาคเรียนที่
2/2558 จำนวน 3-5 ครั้ง โดยไม่รบกวนการเรียนวิชาพลศึกษาของท่าน (2) ขอให้ท่านช่วยตอบข้อ
คำถามในการสัมภาษณ์ท่าน 1 ครั้ง ใช้เวลาประมาณ 30-45 นาทีโดยมีภานัดหมายล่วงหน้า และ
(3) ขอให้ท่านถ่ายภาพการเรียนหรือปัจจัยเกี่ยวข้องที่ทำให้ท่านสนใจและชอบเรียนกิจกรรม
พลศึกษาจำนวน 5 ภาพ และถ่ายภาพที่ทำให้ท่านไม่ชอบกิจกรรม/ไม่ชอบเรียนอีก 5 ภาพ
เพื่อนำมาในวันที่นัดหมายและทำการสัมภาษณ์โดยใช้ภาพประกอบ 1 ครั้ง ใช้เวลาประมาณ 20-30
นาที โดยจะนัดหมายในช่วงเวลาที่ท่านสะดวก การสัมภาษณ์แต่ละครั้งจะมีการบันทึกเทปซึ่ง
ข้าพเจ้าจะเป็นผู้ถอดเทปด้วยตนเอง ชื่อและนามสกุลของท่านรวมทั้งสถานที่ต่างๆ ที่ท่านอ้างถึงจะ
ไม่ได้รับการเปิดเผย แต่จะมีการใช้ชื่อสมมุติแทน สำหรับผลการศึกษาจะนำเสนอในรูปของปริญา
นิพนธ์และรายงานการวิจัยหรือบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารในหรือต่างประเทศ

การเข้าร่วมการวิจัยนี้ไม่มีค่าตอบแทนใดๆ และไม่ว่าท่านจะเข้าร่วมหรือไม่ก็ตามจะไม่มี
ผลกระทบต่อการศึกษาได้เกรดวิชาพลศึกษาและไม่ส่งผลเสียใดๆ ต่อตัวท่าน นอกจากนั้นท่านยังสามารถ
ขอข้อมูลของตัวเองได้ตามต้องการ และหากท่านไม่ประสงค์จะเป็นกลุ่มตัวอย่างต่อไปท่านก็สามารถ
ถอนตัวได้ตลอดเวลา แม้ว่าการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

หากท่านยินดีที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ กรุณาลงลายมือชื่อเพื่อแสดงความยินยอมในที่
ว่างเว้นไว้ให้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อครูพลศึกษาในการหา
แนวทางจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

ถ้าท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อข้าพเจ้าโดยตรงได้ที่เบอร์
โทร 092-2788735 หรือส่งเมลล์ (e-mail) มาที่ sfscimhp@src.ku.ac.th หรือ ติดต่อศาสตราจารย์
ดร.สาลี สุภาภรณ์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยนี้ที่หมายเลข 02-649-5000 ต่อ 2-2504
ข้าพเจ้าขอขอบคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความร่วมมือเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้
ลงชื่อผู้เข้าร่วมในการวิจัย.....

ชื่อตัวบรรจง.....

เบอร์โทรศัพท์.....วันที่.....

ลงชื่อผู้วิจัย นายมहाลาก ป้อมสุข คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน กิจกรรมพลศึกษา การศึกษาระยะที่ 3

ข้าพเจ้านายมหาลาภ ป้อมสุข นิสิตปริญญาเอก สาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความสนใจที่จะทำการวิจัยเกี่ยวกับเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา โดยมีขั้นตอนคือ (1) ข้าพเจ้าเชิญท่านเข้าร่วมการเรียนการสอน โดยใช้เวลาประมาณ 2 ชั่วโมง โดยจะนัดหมายในช่วงเวลาที่ท่านสะดวก (2) สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรมโดยผู้ช่วยวิจัย (3) ขอให้ท่านตอบแบบสอบถามและประเมินเจตคติ ชื่อและนามสกุลของท่านรวมทั้งสถานที่ต่างๆ ที่ท่านอ้างถึงจะไม่ได้รับการเปิดเผย แต่จะมีการใช้ชื่อสมมุติแทน สำหรับผลการศึกษานำเสนอในรูปของปริญญานิพนธ์และรายงานการวิจัยหรือบทความวิจัยเพื่อตีพิมพ์ในวารสารในหรือต่างประเทศ

การเข้าร่วมการวิจัยนี้ไม่มีค่าตอบแทนใดๆ และไม่ว่าท่านจะเข้าร่วมหรือไม่ก็ตามจะไม่มีผลกระทบต่อการใช้เกรดวิชาพลศึกษาและไม่ส่งผลเสียใดๆ ต่อตัวท่าน นอกจากนั้นท่านยังสามารถขอข้อมูลของตนเองได้ถ้าต้องการและหากท่านไม่ประสงค์จะเป็นกลุ่มตัวอย่างต่อไป ท่านก็สามารถถอนตัวได้ตลอดเวลา แม้ว่าการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

หากท่านยินดีที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ กรุณาลงลายมือชื่อเพื่อแสดงความยินยอมในที่ว่างเว้นไว้ให้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากต่อครูพลศึกษาในการหาแนวทางจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน

ถ้าท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อข้าพเจ้าโดยตรงได้ที่เบอร์โทร 092-2788735 หรือส่งเมลล์ (e-mail) มาที่ sfscimhp@src.ku.ac.th หรือ ติดต่อศาสตราจารย์ ดร.สาลี สุภาภรณ์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการวิจัยนี้ที่หมายเลข 02-649-5000 ต่อ 2-2504 ข้าพเจ้าขอขอบคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความร่วมมือเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้

ลงชื่อผู้เข้าร่วมในการวิจัย.....

ชื่อตัวบรรจง.....

เบอร์โทรศัพท์.....วันที่.....

ลงชื่อผู้วิจัย นายมหาลาภ ป้อมสุข คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ข
แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ



ชื่อนักศึกษา ชั้นปีที่ ... เพศ () ชาย () หญิง อายุ..... ปี

แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญวันที่มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา

คำชี้แจง โปรดบรรยายเหตุการณ์ในคาบเรียนหนึ่งที่ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษา โดยอธิบายให้ชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้น ตัวเรา เพื่อน หรืออาจารย์ผู้สอนทำกิจกรรมอะไรจึงทำให้เราเกิดเจตคติที่ดี

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นในการเรียนวิชาอะไร *(ชื่อชนิดกีฬา).....

1.2 ขณะนั้นเรากำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นอะไร (ประถม มัธยม มหาวิทยาลัย)** ปีที่

.....

.....

.....

1.3 กรุณาให้ความหมายของคำว่าเจตคติตามความคิดเห็นของท่าน

.....

.....

.....

1.4 เจตติก่อนเรียนกับหลังเรียนรายวิชาพลศึกษามีความแตกต่างกันหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

1.5 ถ้าเปิดโอกาสให้เลือกเรียน คุณจะเลือกเรียนกิจกรรมพลศึกษาหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

1.6 ทำอย่างไรจึงจะช่วยให้ศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา ตอบมา 2-3 ข้อ (ให้เหตุผลประกอบด้วย)

.....

.....

.....

ชื่อนักศึกษา ชั้นปีที่ เพศ () ชาย () หญิง อายุ..... ปี

แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญวันที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา

คำชี้แจง โปรดบรรยายเหตุการณ์ในคาบเรียนหนึ่งที่ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนการสอน
กิจกรรมพลศึกษา โดยอธิบายให้ชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้น ตัวเรา เพื่อน หรืออาจารย์ผู้สอนทำอะไรจึง
ทำให้เรามีเจตคติที่ไม่ดี

.....

.....

.....

.....

.....

2.1 เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นในการเรียนวิชาอะไร *(ชื่อชนิดกีฬา).....

2.2 ขณะนั้นเรากำลังเรียนอยู่ในระดับชั้นอะไร (ประถม มัธยม มหาวิทยาลัย) **ปีที่.....

2.3 ประเมินเจตคติโดยรวมของเรที่มีต่อการเรียนวิชากิจกรรมพลศึกษาต่าง ๆ ตั้งแต่ที่เริ่มเรียน
จากชั้นประถมศึกษาถึงปัจจุบัน 1-7 ระดับ โดยขีดเครื่องหมายถูก (/) หน้าระดับที่เลือก ()1, ()2,
()3, ()4, ()5, ()6, ()7

..... (1-2) เจตคติที่เป็นลบ

เพราะ.....

..... (3-5) เจตคติที่เป็นกลาง

เพราะ.....

.....(6-7) เจตคติที่ดีมาก (เป็นบวก)

เพราะ.....

3. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ทำให้ให้นักศึกษามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา ตอบมา

*3 ข้อ อธิบายเหตุผลด้วย

.....

.....

.....

4. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ทำให้ศึกษามีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา ตอบมา *3
ข้อ อธิบายเหตุผลด้วย

.....

.....

.....

5. เลือกปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเจตคติในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาของท่าน *(เลือกได้มากกว่า
1 ข้อ)

- 5.1 ครูผู้สอน
- 5.2 วิธีการสอน หรือกิจกรรมการเรียนการสอน
- 5.3 ความรู้ ความสามารถของผู้เรียน
- 5.4 ความชอบ ความสนใจในรายวิชานั้น
- 5.5 เนื้อหาสาระของรายวิชาที่เรียน
- 5.6 วิธีการวัดและประเมินผล
- 5.7 กฎ ระเบียบที่ครูกำหนดขึ้นในการเรียนรายวิชานั้น
- 5.8 สภาพแวดล้อม (สนาม อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก ห้องเรียน โรงยิม ช่วงเวลาที่เรียน)
- 5.9 ความสนุกสนานในการเรียน
- 5.10 เพื่อนๆ
- 5.11 อื่น ๆ (ระบุ)

.....

ภาคผนวก ค
แบบสัมภาษณ์



แบบสัมภาษณ์

1. เพศ อายุ ปี ชั้นปีที่
2. ขณะนี้ลงเรียนกิจกรรมพลศึกษาที่วิชา อะไรบ้าง
3. ประเมินเจตคติโดยรวมของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนวิชากิจกรรมพลศึกษาต่างๆ ตั้งแต่ที่เริ่มเรียนจากชั้นประถมศึกษาถึงปัจจุบัน 1-7 ระดับ โดยขีดเครื่องหมายถูก (/) หน้าระดับที่เลือก
() 1, () 2, () 3, () 4, () 5, () 6, () 7 เพราะเหตุใดจึงประเมินระดับนั้น

*1-2 เจตคติเป็นลบ 3-5 เจตคติเป็นกลาง 6-7 เจตคติเป็นบวก

*สาเหตุ

.....

ตอนที่ 2 ทำการสัมภาษณ์

1. ถ้าสามารถเลือกได้ นักศึกษาจะเลือกเรียนกิจกรรมพลศึกษาหรือไม่ เพราะเหตุใด

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

2. มีจุดมุ่งหมาย/ความคาดหวังอะไรบ้างในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา บอกมา 2-3 ข้อ

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

3. ครูควรจัดการเรียนการสอนกิจกรรมพลศึกษาอย่างไรจึงจะช่วยให้นักศึกษาบรรลุจุดมุ่งหมาย/ความคาดหวังที่ตั้งไว้

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

4.กิจกรรมพลศึกษาที่นักศึกษาต้องการจะเรียนมีอะไรบ้าง บอกมา 4-5 อย่าง ช่วยอธิบายเหตุผลประกอบ

.....

.....

.....

.....

.....

5.กิจกรรมพลศึกษาที่นักศึกษาไม่ชอบเรียนมีอะไรบ้าง บอกมา 4-5 อย่าง ช่วยอธิบายเหตุผลประกอบ

.....

.....

.....

.....

.....

6.ทำอย่างไรจึงจะช่วยให้นักศึกษาประสบความสำเร็จในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา

.....

.....

.....

.....

.....

7.มีปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ทำให้นักศึกษาชอบและอยากเรียนพลศึกษามากขึ้น ตอบมา *3 ข้อ อธิบายเหตุผลด้วย

.....

.....

.....

.....

8. มีปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ทำให้นักศึกษาไม่ชอบและไม่อยากเรียนพลศึกษามากขึ้น ตอบมา

*3 ข้อ อธิบายเหตุผลด้วย

.....

.....

.....

.....

9. ใส่เครื่องหมาย / หน้าข้อที่นักศึกษาคิดว่าควรเปลี่ยนแปลงเรื่องอะไรบ้างเพื่อให้คุณชอบเรียน
กิจกรรมพลศึกษามากขึ้น

- 9.1 รายวิชาที่เรียน
- 9.2 ผู้สอน
- 9.3 วิธีสอน/กิจกรรมการเรียนการสอน
- 9.4 ตัวผู้เรียน (ความสามารถ ความถนัด ความชอบ ความสนใจในกิจกรรม)
- 9.5 สิ่งอำนวยความสะดวก (สถานที่เรียน อุปกรณ์การเรียนการสอน)
- 9.6 แนวทางการวัดและประเมินผล
- 9.7 กฎ ระเบียบ ข้อบังคับต่าง ๆ ในรายวิชาที่เรียน
- 9.8 อื่น ๆ (ระบุ).....

ภาคผนวก ง
แบบกระตุ้นความจำด้วยภาพ



การกระตุ้นความจำด้วยภาพ

คำชี้แจง ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายภาพเหตุการณ์จริงหรือจำลองในวิชา**กิจกรรมพลศึกษา** (ตั้งแต่เริ่มเรียนอนุบาลจนถึงปัจจุบัน) ซึ่งเป็นภาพที่ทำให้นักศึกษาสนใจ สนุกและชอบเรียนวิชา**กิจกรรมพลศึกษา** มาก จำนวน 5 ภาพ และ ภาพที่ทำให้นักศึกษาไม่สนุก ไม่ชอบ หรือไม่ต้องการเรียนวิชา**กิจกรรมพลศึกษา** จำนวน 5 ภาพ รวม 10 ภาพและส่งภาพดังกล่าวเข้าโทรศัพท์มือถือของผู้วิจัยหรือปริ้นภาพออกมาและนำมาในวันนัดหมาย เพื่อตอบคำถามครั้งละ 1 ภาพดังนี้

ก. ภาพกิจกรรมพลศึกษาที่นักศึกษาสนใจและชอบเรียน

1. ภาพที่ ...1... ช่วยอธิบายภาพนี้เป็นภาพอะไร
2. ภาพที่ 1 เกิดขึ้นในวิชาอะไร ตอนนั้นเราเรียนอยู่ชั้นไหน
3. เหตุการณ์ในภาพทำให้นักศึกษาชอบเรียนพลศึกษามากขึ้น เพราะเหตุใด
4. ถ้ามีข้อเสนอแนะอื่นๆ ให้อธิบายต่อไป ถ้าไม่มีข้อเสนอแนะอื่นใด ให้ดูภาพต่อไป

ข. ภาพกิจกรรมการเรียนพลศึกษาที่ให้นักศึกษาไม่ชอบและไม่อยากเรียน

1. ภาพที่ ...1... ช่วยอธิบายภาพนี้เป็นภาพอะไร
2. ภาพนี้เกิดขึ้นในวิชาอะไร ตอนนั้นเราเรียนอยู่ชั้นไหน
3. เหตุการณ์ในภาพทำให้นักศึกษาไม่ชอบหรือไม่อยากเรียนพลศึกษา เพราะเหตุใด
4. ถ้ามีข้อเสนอแนะอื่นๆ ให้อธิบายเพิ่มเติม ถ้าไม่มีข้อเสนอแนะอื่นใด ให้ดูภาพต่อไป

เมื่อดูภาพครบ 10 ภาพแล้วให้เสนอแนะแนวทางที่จะการช่วยให้นักศึกษามาสนใจหรือชอบเรียนพลศึกษามากขึ้นมา 2-3 ข้อ



ภาคผนวก จ

แผนการจัดการเรียนรู้ (วิธีสอนแบบ Tactical Approach)

แผนการจัดการเรียนรู้ (วิธีสอนแบบ Tactical Approach)
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่ 1 วิชาแฮนด์บอลเพื่อสุขภาพ

ผู้เรียน นักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 16 คน เวลา 2 ชั่วโมง อุปกรณ์ ลูกแฮนด์บอล 20 ลูก กรวย
 ขาม 20 อัน ผ้าสามเหลี่ยม 20 ชิ้น

เรื่อง การส่งบอลสองมือระดับอก

1. จุดประสงค์การเรียนรู้/จุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

- 1.1 ให้ผู้เรียนบอกคิวการส่งบอลสองมือระดับอกได้อย่างถูกต้อง
- 1.2 ให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี (พฤติกรรม: ความตั้งใจทำกิจกรรม/ให้ความร่วมมือกับคู่ในการฝึก
 กิจกรรม)
- 1.3 ให้ผู้เรียนฝึกทักษะการส่งบอลสองมือระดับอกได้อย่างถูกต้อง

2. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นตอนที่ 1 การอบอุ่นร่างกาย (20 นาที)

- 2.1 ผู้เรียนเข้าแถวหน้าตอน 4 แถว ตามกลุ่ม แถวละ 4 คน
- 2.2 ผู้สอนสำรวจรายชื่อผู้เรียนในกลุ่ม แล้วสอบถามว่าใครเจ็บป่วยบ้างในวันนี้
- 2.3 ให้ผู้เรียนจับคู่สอง มีผ้าคนละ 2 ผืนโดยให้คู่ที่ตัวสูงกว่าออกมาหยิบผ้าต่างสี โดยมีข้อแม้ว่าต้อง
 เป็นผ้าสีชมพู 2 ผืนและสีฟ้าอีก 2 ผืน
- 2.4 อบอุ่นร่างกายด้วยเกม (Warm-up)

เกมแรก เกมโยนผ้าสามเหลี่ยม

วิธีการเล่น

รอบแรกให้ผู้เรียนหาที่ว่างยืนหันหน้าเข้าหาผู้สอน มือทั้ง 2 ข้างถือผ้าที่เตรียมไว้ข้างละ 1
 ชิ้น ให้โยนผ้าที่เตรียมไว้ขึ้นไปข้างบนสลับขึ้นลงทั้งมือขวาและซ้าย โดยที่โยนมือขวารับมือขวา โยน
 มือซ้ายรับมือซ้าย

รอบสองให้ผู้เรียนหาที่ว่างยืนจับคู่สอง แต่ละคู่มีผ้า 2 ผืน ยืนห่างกัน 2 เมตร ส่งผ้า
 (underhand) มือเดียวแบบกากบาทให้คู่ตนเอง ส่งมือขวามุ่งตรงข้ามรับมือขวา ส่งมือซ้ายมุ่งตรง
 ข้ามรับมือซ้าย โดยที่ผู้รับผ้าสามารถก้าวเท้าออกมาช่วยในการรับผ้าได้

รอบสามให้ผู้เรียนจับคู่สอง แต่ละคู่ให้มีผู้เรียนหนึ่งคนนำผ้าเหน็บไว้ที่เอวข้างลำตัว 1 ผืน
 แล้วให้ผู้เรียนที่ไม่มีผ้าเดินหยิบผ้าที่เหน็บเอวของคู่ตนเอง โดยผู้เรียนที่มีผ้าเหน็บให้เดินหนี พอถึง
 เวลาจะมีการเปลี่ยนคู่สลับกันไปมา

เกมที่สอง โยนบอล

วิธีการเล่น

รอบแรกให้ผู้เรียนหาที่ว่างยืนจับคู่สอง แต่ละคู่มีลูกบอลคู่ละ 1 คู่ ยืนห่างกัน 3 เมตร ผู้เรียนหนึ่งคนถือลูกบอลไว้ ก่อนโยนลูกบอลหาคู่ตนเองให้นำลูกบอลแตะพื้น แล้วโยนลูกบอลสองมือ (under hand) ไปให้กับคู่ตนเอง

รอบสองให้ผู้เรียนหาที่ว่างยืนจับคู่สอง แต่ละคู่มีลูกบอลคู่ละ 1 คู่ ยืนห่างกัน 3 เมตร ผู้เรียนหนึ่งคนถือลูกบอลไว้ ก่อนโยนลูกบอลหาคู่ตนเองให้ถือลูกบอลด้วยสองมือเหนือศีรษะ แล้วโยนลูกบอลสองมือไปให้กับคู่ตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 เล่นเกมที่ 1 เป็นเกมเดี่ยว 3 vs 3 (15 นาที)

เป้าหมายของเกม (Tactic) การส่งลูกบอลสองมือระดับอกไปสู่เพื่อนในทีมเดียวกันในบริเวณที่กำหนด

เงื่อนไข

1. ให้ผู้เรียนจับกลุ่มๆ ละ 3 คน ทั้งหมด 2 กลุ่มในแต่ละครั้งสนาม
2. ให้เริ่มส่งลูกบอลสองมือระดับอกไปมาระหว่างกลุ่มของตนเอง
3. ผู้เรียนที่มีลูกบอลห้ามเลี้ยงลูกบอลไปมา
4. ห้ามผู้เรียนส่งลูกบอลกลับไปคนที่คนเดิมที่ส่งมาให้ตน
5. ขณะที่ส่งให้เริ่มนับ 1 จนถึง 3 ทีมไหนครบ 3 ครั้งก่อนถือว่าชนะ
6. ทีมไหนชนะให้เริ่มส่งเกมใหม่อีกครั้ง
7. ทีมไหนผิดกติกา อีกทีมได้เริ่มส่งลูกบอลใหม่

คำถาม

ถาม เริ่มต้นส่งด้วยวิธีการใด

ตอบ.....

ถาม เป้าหมายในการส่งลูกบอลคือบริเวณใด

ตอบ.....

ขั้นตอนที่ 3 แบบฝึกการส่งลูกบอลสองมือระดับอก (20 นาที)

เรียกผู้เรียนรวม ครูผู้สอน “การส่งบอลสองมือระดับอกทำได้ดีหรือไม่”

ตอบ.....

เนื้อเรื่อง การส่งบอลสองมือระดับบอ

ยืนให้เท้าทั้งสองยืนห่างกันพอประมาณ จะยืนในลักษณะเข่านำเท้าตามหรือเท้าขนานก็ได้ การเริ่มส่งลูกบอลจะต้องอยู่ที่หน้าอก ข้อศอกอยู่ที่ข้างลำตัว ถือลูกบอลพร้อมกับใช้มือทั้งสองเพื่อดีงลูกบอลลงมาข้างล่างระดับอกเล็กน้อย ผลักลูกบอลออกจากหน้าอกด้วยกำลังของนิ้วมือทั้งสองและไม่เกร็ง เมื่อปล่อยลูกบอลไปแล้ว มือและแขนทั้งสองข้าง รวมทั้งเท้าข้างหนึ่งจะต้องเหยียดไปตามวิถีทางของลูกบอล

วิธีการสอน

1. ทำเตรียม

1.1 ยืนแยกเท้ากว้างประมาณช่วงไหล่ เข่าขนาน

1.2 มือถือลูกบอลระดับบอ

2. เหยียดแขน ผลักลูกบอล

2.1 หมุนข้อมือเข้าหาตัว

2.2 เหยียดแขน

2.3 ผลักลูกบอลออกจากตัว

3. ก้าวเท้าผ่อนแรงตาม

3.1 ก้าวเท้าไปข้างหน้าทันทีที่ผลักลูกบอล

3.2 ส่งแรงแขนไปตามทิศทางของลูกบอล

แบบฝึกที่ 1 ให้ผู้เรียนเข้าแถวแบบหน้ากระดาน 2 แถว โดยจับคู่ หันหน้าเข้าหากัน ระยะห่าง 4 เมตร นาย ก ส่งลูกบอล ให้นาย ข สลับกันไปมา แบบอยู่กับที่

แบบฝึกที่ 2 ให้ผู้เรียนเข้าแถวแบบหน้ากระดาน 2 แถว โดยจับคู่ หันหน้าเข้าหากัน ระยะห่าง 4 เมตร นาย ก. เดินหน้าส่งลูกบอลให้กับนาย ข. และนาย ข. ถอยหลังช้าๆ แล้วส่งลูกบอลให้กับ นาย ก. แล้วนาย ก. เดินไปข้างหน้าเพื่อส่งบอล ทำสลับกันไปเรื่อย ๆ ทั้งการเดินและวิ่งอย่างช้าๆ ในแต่ละรอบจนครบ 6 รอบ

แบบฝึกที่ 3 ให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 4 แถว โดยเข้าเป็นแถวตอน กลุ่ม 1 หันหน้าเข้ากับกลุ่ม 2 และกลุ่ม 3 หันหน้าเข้ากับกลุ่ม 4 ระยะห่างของหัวแถวระหว่างกลุ่ม 1 กับกลุ่ม 2 และกลุ่ม 3 กับกลุ่ม 4 ประมาณ 5 เมตร ส่งไปมาระหว่างคู่ที่หันหน้าตรงกัน ผู้เรียนคนไหนที่ส่งบอลแล้วให้วิ่งไปต่อท้ายแถวฝั่งตรงข้ามที่ตนเองส่งลูกบอลไป

ขั้นตอนที่ 4 เล่นเกม (45 นาที)

เกมที่ 2 แบบ 3 vs 3

เป้าหมาย การส่งลูกบอลสองมือระดับอกไปสู่เพื่อนในทีมเดียวกันในบริเวณที่กำหนด

เงื่อนไข

1. ให้ผู้เรียนจับกลุ่มๆ ละ 3 คน ทั้งหมด 2 กลุ่มในแต่ละครั้งสนาม
2. ให้เริ่มส่งลูกบอลสองมือระดับอกไปมาระหว่างกลุ่มของตนเอง
3. ผู้เรียนที่มีลูกบอลห้ามเลี้ยงลูกบอลไปมา
4. ผู้เรียนสามารถส่งลูกบอลกลับไปคนที่เดิมที่ส่งมาให้ตนได้
5. ขณะที่ส่งให้เริ่มนับ 1 จนถึง 3 ทีมไหนครบ 3 ครั้งก่อนถือว่าชนะ
6. ทีมไหนชนะให้เริ่มส่งเกมใหม่อีกครั้ง
7. ทีมไหนผิดกติกา อีกทีมได้เริ่มส่งลูกบอลใหม่

เกมที่ 3 แบบ 4 vs 4

เป้าหมาย การส่งลูกบอลสองมือระดับอกไปสู่เพื่อนในทีมเดียวกันในบริเวณที่กำหนด

เงื่อนไข

1. ให้ผู้เรียนจับกลุ่มๆ ละ 4 คน ทั้งหมด 2 กลุ่มในแต่ละครั้งสนาม
2. ให้เริ่มส่งลูกบอลสองมือระดับอกไปมาระหว่างกลุ่มของตนเอง
3. ผู้เรียนที่มีลูกบอลสามารถเลี้ยงลูกบอลไปมาได้ไม่เกิน 3 ก้าว
4. ผู้เรียนสามารถส่งลูกบอลกลับไปคนที่เดิมที่ส่งมาให้ตนได้
5. ขณะที่ส่งให้เริ่มนับ 1 จนถึง 3 ทีมไหนครบ 3 ครั้งก่อนถือว่าชนะ
6. ทีมไหนชนะให้เริ่มส่งเกมใหม่อีกครั้ง
7. ทีมไหนผิดกติกา อีกทีมได้เริ่มส่งลูกบอลใหม่

คำถาม

1. เริ่มต้นด้วยการส่งวิธีใด
2. เป้าหมายของเกมคืออะไร

กิจกรรมเสริมหลังสิ้นสุดการสอน (10 นาที)

ชื่อเกม หมูอุ๊ดๆ อุปกรณ์ ไม่มี

วิธีการเล่น

1. ให้ผู้เรียนเข้าเป็นรูปวงกลมห่างกันประมาณ 1 ช่วงแขน
2. ผู้เรียนแต่ละคนได้พูดคนละ 1 พยางค์ ประโยคเต็มในเกมนี้นี้คือ “บ้านหลังนี้มีลูกหมู 1 ตัว”
หลังจากที่ผู้เรียนที่พูดว่า “ตัว” ไปแล้ว คนต่อไปต้องพูดว่า อุ๊ด พร้อมกระโดดตบมือเหนือศีรษะ 1 ครั้ง
3. หลังจากนั้นผู้เรียนคนถัดไปแต่ละคนพูดว่า “บ้านหลังนี้มีลูกหมู 2 ตัว” คนละ 1 พยางค์
ตามลำดับ ผู้เรียนที่อยู่ถัดจากผู้เรียนที่พูดว่า “ตัว” พูดว่า “ อุ๊ด” พร้อมกระโดดตบมือเหนือศีรษะ 1 ครั้ง และคนต่อไปพูดคำว่า “อุ๊ด” พร้อมกระโดดตบมือเหนือศีรษะ 1 ครั้ง จนครบ 2 คน หลังจากนั้นผู้เรียนคนต่อไปพูดว่า “บ้านหลังนี้มีลูกหมู 3 ตัว” ผู้เรียนที่อยู่ถัดจากผู้เรียนที่พูดว่า “ตัว” พูดว่า “ อุ๊ด” พร้อมกระโดดตบมือเหนือศีรษะ 1 ครั้ง และคนต่อไปพูดคำว่า “อุ๊ด” พร้อมกระโดดตบมือเหนือศีรษะ 1 ครั้ง จนครบ 3 คน ทำตามลำดับ ไปเรื่อยๆ
4. ผู้เรียนคนไหนที่ทำผิดกติกาต้องกระโดดตบมือเหนือศีรษะ 5 ครั้ง

ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมนี้

1. ฝึกการมีสมาธิในการนับตามลำดับ
2. อวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายทำงานสัมพันธ์กัน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุป (10 นาที)

สรุปบทเรียน ทบทวนวิธีการส่งลูกบอลสองมือระดับบอก โดยทวนคิวทั้ง 3 สรุปผลการเรียนของผู้เรียน/เกม

วิชา แอนด์บอลเพื่อสุขภาพ

แบบประเมินทักษะการส่งบอลสองมือระดับอกโดยเพื่อน

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....(ผู้เรียน)

ผู้ประเมิน.....เลขที่.....(เพื่อนในชั้นเรียน)

คิว	ดี 4-5 คะแนน	พอใช้ 2-3 คะแนน	ปรับปรุง 0-1 คะแนน	
1. <u>ท่าเตรียม</u> 1.1 ยืนแยกเท้ากว้างประมาณช่วงไหล่ เท้า ขนาน 1.2 มือถือลูกบอลระดับอก				
2. <u>เหยียดแขน ผลักลูกบอล</u> 2.1 หมุนข้อมือเข้าหาตัว 2.2 เหยียดแขน 2.3 ผลักลูกบอลออกจากตัว				
3. <u>ก้าวเท้าผ่อนแรงตาม</u> 3.1 ก้าวเท้าไปข้างหน้าทันทีที่ผลักลูกบอล 3.2 ส่งแรงแขนไปตามทิศทางของลูกบอล				
คะแนนรวมแต่ละข้อ				
คะแนนรวม...../15(เต็ม15คะแนน)				

แบบสอบถามและประเมินเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา

ชื่อ-นามสกุล.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักศึกษาประเมินเจตคติตนเองโดยตอบคำถามในหัวข้อต่างๆให้ครบถ้วน

1.ประเมินเจตคติของเราจาก 1-7 (1=ไม่ดี 7= ดีมาก)	1	2	3	4	5	6	7
1.1ก่อนเรียนกิจกรรมพลศึกษา							
1.2หลังเรียนกิจกรรมพลศึกษา							

2. เจตคติของเราก่อนเรียนกับหลังเรียนมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ () เปลี่ยน () ไม่เปลี่ยน

3. ระบุกิจกรรมการเรียนการสอนที่เราชอบและมีส่วนทำให้เจตคติเราเปลี่ยนไป 4-5 ข้อ ด้วยการพูด
แล้วบันทึกเทปเสียงด้วยโทรศัพท์และนำเทปเสียงที่บันทึกนั้นส่งให้อาจารย์ผู้สอน หรือส่งเป็นไฟล์
เสียงมาก็ได้

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ
บทคัดย่อการศึกษาระยะที่ 1-3



มหาลาภ ป้อมสุข. (2559). *เจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา*. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ด. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ศาสตราจารย์ ดร.สาลิ สุภาภรณ์ และ อาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช.

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการ (1) ศึกษาเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนกิจกรรมพลศึกษา (2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดเจตคติทางบวกและลบ (3) ศึกษาองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติ และ (4) ออกแบบแนวทางการสอนเพื่อปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียน การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาอาสาสมัครระดับปริญญาตรีซึ่งเลือกลงทะเบียนเรียน วิชากีฬากิจกรรมพลศึกษา (แฮนด์บอลและฟุตซอล) ในภาคเรียนที่ 1/2558 จำนวน 67 คน (ชาย 23 คน และหญิง 44 คน) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกต การสัมภาษณ์และการบรรยาย เหตุการณ์สำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ด้วยวิธีการสามเส้า ผลการวิจัยสรุปได้ 3 หัวเรื่อง คือหัวเรื่องที่ 1 การเปลี่ยนแปลงเจตคติระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน คือเจตคติของกลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มเปลี่ยนไปเป็นบวก ภายหลังสิ้นสุดภาคเรียน หัวเรื่องที่ 2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติทางบวก ได้แก่ (2.1) ครูผู้สอน (ครูสอนดีและครูให้ฝึกแบคได้ดี) (2.2) ผู้เรียน (มีความสามารถ ชอบกิจกรรม สนุกกับการทำกิจกรรม และต้องการมีสุขภาพดี) (2.3) กลุ่มเพื่อน (ได้เรียนกับเพื่อนที่คุ้นเคย และได้เพื่อนใหม่) และ (2.4) การมีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม และหัวเรื่องที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางลบ ได้แก่ (3.1) ครูผู้สอน (วิธีการสอนที่ไม่เหมาะสม การใช้ภาษาพูดที่หยาบคาย การขาดสอนและสอนในเรื่องที่ไม่ได้สอน การอธิบายนานโดยขาดคิวการสอน วิธีการประเมินผลไม่หลากหลาย ใช้เวลาเพื่อการสอบมากจึงมีเวลาเรียนกิจกรรมน้อย และตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป) (3.2) ผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้น (บาดเจ็บจากการเรียน ไม่ชอบกิจกรรมที่เรียน และ เล่นเล่นรุนแรง และ (3.3) การขาดสถานที่และอุปกรณ์การเรียน

ระยะที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปริญญาตรี ที่เลือกลงทะเบียนเรียนวิชาแบดมินตันในภาคเรียนที่ 2/2558 จำนวน 42 คน (ชาย 10 คน หญิง 32 คน) อายุ 18-23 ปี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการการสังเกต การสัมภาษณ์ และการกระตุ้นความจำด้วยภาพ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ด้วยวิธีการสามเส้า ผลการวิจัยสรุปองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเกิดเจตคติได้ 5 ประเด็น คือ (1) ผู้เรียน (สนใจกิจกรรมที่เรียน คาดหวังการฝึกปฏิบัติในกิจกรรมพลศึกษา มีความพร้อม ตั้งใจฝึกกิจกรรม และมีความสามารถและทักษะดี) (2) ครูผู้สอน (นำเสนอกิจกรรมที่สนุกและน่าสนใจ ให้ฝึกแบคได้เหมาะสม เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล และครูสอนไม่เต็มที่และขาดสอน) (3) วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (อธิบายเนื้อเรื่องนานเกินไปและเน้นการฝึกหัดตามแบบฝึกไม่ได้เล่นเกม) และ (4) การขาด

อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก (สนามและอุปกรณ์ไม่เพียงพอและการเรียนกลางแจ้งแต่ร้อนมาก) และ (5) ปัญหาเรื่องการวัดและประเมินผล (ตั้งเกณฑ์การประเมินผลสูงเกินไป ให้คะแนนการสอบทักษะมากเกินไปและใช้เวลานานในการสอบทักษะ)

ระยะที่ 3 เป็นการออกแบบการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติของผู้เรียน 2 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากการศึกษาระยะที่ 2 จำนวน 16 จาก 42 คน (ชาย 2 คน และหญิง 14 คน) ที่มีคะแนนการประเมินเจตคติตนเองในการเรียนกิจกรรมพลศึกษาไม่เกิน 4 (จากคะแนน 1-7) เก็บรวบรวมข้อมูลโดย (1) การเข้าร่วมในการเรียนการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติ (2) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมโดยผู้ช่วยวิจัย และ (3) แบบสอบถามและประเมินเจตคติ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล และตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง (Member Checking) ผลการวิจัยสรุปสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติที่ไม่ดีและแนวทางการปรับเปลี่ยนเจตคติให้ดีขึ้น ได้เป็น 7 หัวข้อ คือ (1) สอนแบบคอมมาน (ครูเป็นศูนย์กลาง)-สอนแบบแทคติคอล (ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง) (2) ครูอธิบายเนื้อหาหนา-อธิบายให้สั้นลงโดยใช้วิธีการสอน (3) มีแบบฝึกมาก/ไม่ได้เล่นเกม-เล่นเกมมากขึ้น/มีแบบฝึกน้อย (4) ได้รับฟีดแบคน้อย-ให้ฟีดแบคเพิ่มขึ้น (5) วัดผลด้วยการสอบทักษะใช้เวลานาน -วัดผลในขณะที่เล่นเกม โดยเพื่อนและครู (6) สถานที่ อุปกรณ์การเรียนไม่เพียงพอ-ประยุกต์กิจกรรมการเรียนตามสภาพสนาม/อุปกรณ์ และ (7) กระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมไม่น่าสนใจ-ออกแบบกิจกรรมการเรียนที่แปลกใหม่ สนุกสนาน โดยสรุปกลุ่มตัวอย่างเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางบวกหลังจากเข้าร่วมในกิจกรรมการสอนเพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติของผู้เรียน 2 ชั่วโมง และคะแนนเฉลี่ยของเจตคติเพิ่มจาก 3.18 เป็น 5.13 (ค่าคะแนน 1-7) ดังนั้น ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงเจตคติของผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างเจตคติทางบวกในการเรียนกิจกรรมพลศึกษา

Mahalap Pomsook. (2016). *Learners Attitude Toward Learning Physical Education Activities. Dissertation*, Ed.D. (Health Education and Physical Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
 Advisor Committee: Prof. Dr.Salee Supaporn, Lect. Dr.Usakorn Punvanich.

The purposes of this study were (1) to explore learners' attitude toward learning physical education activities, (2) to examine the factors that had a negative or positive influence on students' attitude, (3) to determine main factors related to forming attitudes and (4) to develop a guideline for teaching in order to change the attitude of learners. The study was divided into three phases.

In Phase One, the participants were sixty seven volunteered undergraduate students (twenty three males and forty four females), who enrolled in physical education activity classes (handball and futsal) during the first semester of the 2015 academic year. The data were collected using observation, interview and critical incidence. The data were inductively analyzed using constant comparison and triangulated across methods. The results indicated three main themes. First, the change of attitude between before and after learning. In other words, participants' attitudes were likely to become more positive at the end of the semester. Second, the factors related to positive attitudes included (2.1) the teacher (effective teaching and providing proper feedback), (2.2) the learners, (competence in the activity, interest in the activities, having fun while participating and expectation of good health), (2.3) peer groups, (learning with familiar peer groups and getting new friends), and (2.4) proper playing fields and facilities. The third theme, the factors resulting in negatively attitudes involved (3.1) the teacher (improper teaching methods, using rude language, skipping classes and assessing skills that were never taught, long explanations without teaching cues, lacking of various evaluation techniques, too much assessment time and too little of learning time, and setting evaluation norms too high), (3.2) the learners and their peers, (injuries from participating, disliking of the units and aggressive playing of peers) and (3.3) lacking of playing fields and equipment.

In Phase Two, the participants were forty two undergraduate students (ten males and thirty two females), aged between eighteen to twenty three years, enrolled in a badminton unit during the second semester of the 2015 academic year. The data were collected using observation, interview and stimulated recall with photographs. The data were analyzed using constant comparison and triangulated across methods. The results

indicated five main factors related to the formation of the students' attitude. Those were (1) learners, (preference of the activities, expecting active practice in physical education units, having readiness and paying attention to practice, and having good skills and ability); (2) the teacher, (offering fun and interesting activities, providing proper feedback, understanding of individual difference, and putting less effort on teaching and canceling classes); (3) teaching methods and learning activities, (long explanations, and focusing on drills instead of playing games); (4) lacking of facilities and equipment, (lacking of playing fields and equipment, and too hot during outdoor classes); (5) problems related to assessment and evaluation, (setting high evaluation norms, giving too many scores on skill tests, and spending too much time on taking skill tests).

In Phase Three, a two-hour teaching session was designed for changing the learners' attitude. The participants were sixteen out of forty two undergraduate students, (two males and fourteen females), from Phase Two, with self evaluation attitude scores of no more than 4 (scale 1-7). The data were collected through (1) active participating in a two-hour attitude changing lesson, (2) non-participant observation by research assistants, and (3) a questionnaire and attitude evaluation form. The data were analyzed through a constant comparison and trustworthiness was established using member checking. The results indicated the causes of negative attitudes and ways to improve in seven categories. First, teaching with a command style (teacher-centered)-teaching with a tactical approach (student-centered), (2) long teacher talking-short explanation with teaching cues, (3) too much drills/not playing games-more playing games/less drills, (4) lacking of feedback-giving more feedback, (5) too much time consuming on skill tests-assessment during game play by peers and the teacher, (6) lacking of equipment and facilities-modifying activities to fit with space and equipment, and (7) bored with traditional learning process-designing a variety of fun and interesting activities.

In conclusion, the participants were more likely to change their attitudes to a positive one after attending a two hour-session of intervention teaching because the mean scores increased from 3.18 to 5.13 (1-7 rating scale). Therefore, teachers should take the factors that had impact on the students' attitude into consideration in order to promote positive attitudes toward learning physical education activities.

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายมหาลาภ ป้อมสุข
วัน เดือน ปีเกิด	14 กรกฎาคม พ.ศ. 2522
สถานที่เกิด	อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	15/3 หมู่ 8 ตำบลบ้านเลือก อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	คณะวิทยาศาสตร์ ศรีราชา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี 20230
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2546	ปริญญาตรี สาขาวิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2548	ปริญญาโท สาขาพลศึกษา คณะพลศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2559	ปริญญาเอก สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะพลศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ