

2020

**ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมมนาวิชาชีพชาวอเลี่ยนที่มีต่อทักษะการทำงานเขียนทีมและ  
ทักษะวิชาชีพชาวอเลี่ยนของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา**

พงษ์วิไล พรหมเนตร  
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>



Part of the [Health and Physical Education Commons](#)

---

### Recommended Citation

พรหมเนตร, พงษ์วิไล, "ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมมนาวิชาชีพชาวอเลี่ยนที่มีต่อทักษะการทำงานเขียนทีมและทักษะวิชาชีพชาวอเลี่ยนของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา" (2020). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 3931.  
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/3931>

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact [ChulaDC@car.chula.ac.th](mailto:ChulaDC@car.chula.ac.th).

ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬา  
วอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Effects of volleyball group dynamic program on teamwork and volleyball skills of  
vocational students



Mr. Pongpinit Promnet

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education in Health and Physical Education

Department of Curriculum and Instruction

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อ ทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของ นักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา
โดย	นายพงษ์พิณิจ พรหมเนตร
สาขาวิชา	สุขศึกษาและพลศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศักดิ์ทิพย์

---

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.รัชณี ขวัญบุญจัน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศักดิ์ทิพย์)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.รัชณี ขวัญบุญจัน)

พงษ์พิณิจ พรหมเนตร : ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา. (

Effects of volleyball group dynamic program on teamwork and volleyball skills of vocational students) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.สุธนะ ดิงศรัทีย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลระหว่างก่อนกับหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และ 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ด้วยวิธีการรับแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) และแบ่งกลุ่มด้วยวิธีการจับคู่ (Matching Group) จำนวน 50 คน โดยเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 25 คน และกลุ่มควบคุม 25 คน ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง ได้แก่ โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล (IOC = 0.60–1.00) แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม (IOC = 0.95) และแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล (IOC = 1.00)

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะวอลเลย์บอลของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา

ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6183353027 : MAJOR HEALTH AND PHYSICAL EDUCATION

KEYWORD: Volleyball Group Dynamic Program, Teamwork Skills, Volleyball Skills,  
Vocational Student

Pongpinit Promnet : Effects of volleyball group dynamic program on teamwork and  
volleyball skills of vocational students. Advisor: Asst. Prof. Suthana Tingsabhat, Ph.D.

The purpose of this research was to (1) study and compare the mean score of teamwork skills and volleyball skill both before and after the treatment of students in the experimental group and (2) compare the mean score of teamwork skills and volleyball skills after the program implementation between students in the experimental group and the control group. The participants were 50 students in 1<sup>st</sup> year of vocational certificate programs, using volunteer sampling and matching group technique. The participants were divided into 2 groups: an experimental group and a control group, 25 participants each. The experimental group received volleyball group dynamic program whereas the control group did not receive a program. The treatment lasted 8 weeks. The research instruments were comprised of a volleyball group dynamic program (IOC = 0.60–1.00), teamwork skills test (IOC = 0.95) and volleyball skills assessment rubric with evaluation form (IOC = 1.00).

The results were as follows:

(1) After program implementation, the mean score of teamwork skills and volleyball skills of students in the experimental group were higher than those before the implementation at significance level of .05.

(2) After program implementation, the mean score of teamwork skills and volleyball skills of students in the experimental group were higher than students in the control group at significance level of .05.

Field of Study: Health and Physical Education      Student's Signature .....

Academic Year: 2020      Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ติงศภัทิย์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ในการดูแลเอาใจใส่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบและแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ ตลอดจนการให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านมาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้เป็นอย่างสูง ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณท่านรองศาสตราจารย์ ดร.รัชณี ขวัญบุญจัน ประธานกรรมการสอบและกรรมการภายนอกสอบวิทยานิพนธ์ และท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้ข้อคิดและเสนอแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขมาโดยตลอด ทำให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.รัชณี ขวัญบุญจัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ เหล็กกล้า อาจารย์ ดร.ธานินนท์ บุญญาลงกรณ์ และอาจารย์ยุพิน ศิริขวัญแก้ว ผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษาแนะนำและตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กราบขอบพระคุณผู้อำนวยการ และคณาจารย์วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย ที่ให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวก สนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยในครั้งนี้ และขอบคุณนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และให้ความร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ นายภาณุวัฒน์ เข้มกลัด ที่คอยให้คำปรึกษา เสนอนำความคิดเห็น ตลอดจน ยอมเสียสละเวลาส่วนตัวของตนเองมาเพื่อช่วยเหลือเพื่อน ให้การช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์อย่างหาที่สุดมิได้ นายพชรพล พรหมมา นายอภิวัฒน์ กุมภีโร นางสาวชญานันท์ ไทรศักดิ์สิทธิ์ และเพื่อนร่วมรุ่นสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาทุกคน ที่ได้ช่วยเหลือ สนับสนุนให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจให้ซึ่งกันและกัน ดูแลซึ่งกันและกันตลอดเวลาที่ศึกษาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อธีรพงษ์ พรหมเนตร คุณแม่คณินิจ พรหมเนตร พี่ชายนายอนรรฆ สุขสวัสดิ์ คุณยายสุพรรณ อุทัยกุล นางสาวสาวิกา เครื่องสีมา และนายพิพัฒน์พงศ์ ธิอินโต เป็นอย่างสูงที่ให้การสนับสนุนทางด้านการศึกษามาโดยตลอด คอยช่วยเหลือผลักดันและเป็นที่กำลังใจอันมีค่าตลอดจนสำเร็จการศึกษา ผู้วิจัยขอมอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเครื่องบูชาเพื่อทดแทนพระคุณ และสิ่งดีงามที่ผู้วิจัยได้รับจากทุกท่านที่กล่าวมาจะประทับใจผู้วิจัยตลอดไป

พงษ์พิณิจ พรหมเนตร

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา .....	1
คำถามการวิจัย .....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย .....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย .....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	9
ตอนที่ 1 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562.....	10
ตอนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ .....	12
2.1 ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์.....	12
2.2 หลักการเรียนรู้ของกลุ่มสัมพันธ์ .....	13
2.3 เทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	13
2.4 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ .....	15



2.5 รูปแบบกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	17
2.6 ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์กับการเรียนการสอน .....	19
2.7 หลักการสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์.....	19
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสัมพันธ์ .....	21
ตอนที่ 3 เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา .....	30
3.1 ความหมายของเกม.....	30
3.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม .....	31
3.3 ประเภทของเกม .....	33
3.4 ความหมายของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา.....	35
3.5 คุณลักษณะของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา .....	36
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา.....	36
ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม .....	38
4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม .....	38
4.2 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม.....	38
4.3 คุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม.....	39
4.4 การประเมินการทำงานเป็นทีม .....	42
4.5 ประโยชน์ของการทำงานเป็นทีม.....	44
4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการทำงานเป็นทีม .....	45
ตอนที่ 5 กีฬาวอลเลย์บอล .....	50
5.1 ประวัติและวิวัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอล .....	50
5.2 องค์ประกอบของทักษะกีฬาวอลเลย์บอล.....	52
5.3 ประโยชน์ของการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล .....	52
5.4 ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล .....	54
ตอนที่ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	56

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
ขั้นที่ 1 เตรียมการทดลอง.....	59
ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	84
ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	85
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย.....	87
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอล ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาฟาวอลเลย์บอลและ นักเรียน กลุ่มควบคุม.....	88
ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬา ฟาวอลเลย์บอล.....	90
ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม.....	92
ตอนที่ 5 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอลหลัง การทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาฟาวอลเลย์บอลและ นักเรียนกลุ่มควบคุม.....	94
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	96
สรุปผลการวิจัย.....	96
อภิปรายผลการวิจัย.....	98
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	105
บรรณานุกรม.....	106
ภาคผนวก.....	111
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	112
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	113
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	155

ประวัติผู้เขียน.....	174
----------------------	-----



## สารบัญตาราง

### หน้า

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	27
ตารางที่ 2 การสังเคราะห์คุณลักษณะการทำงานเป็นทีม.....	41
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม.....	48
ตารางที่ 4 การสังเคราะห์กิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลเพื่อพัฒนาทักษะ การทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล .....	61
ตารางที่ 5 รายละเอียดกิจกรรมในโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล .....	63
ตารางที่ 6 ขั้นตอนและผลลัพธ์ของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล .....	79
ตารางที่ 7 โครงสร้างโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลระยะยาว .....	84
ตารางที่ 8 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศและสาขาวิชา .....	87
ตารางที่ 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนทดลอง ของนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ( $N = 50$ ) .....	88
ตารางที่ 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล ( $n = 25$ ) .....	90
ตารางที่ 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม ( $n = 25$ ).....	92
ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล และ นักเรียนกลุ่มควบคุม ( $N = 50$ ).....	94

## สารบัญภาพ

### หน้า

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	56
ภาพที่ 2 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย .....	58
ภาพที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ก่อนทดลองระหว่างนักเรียน กลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	89
ภาพที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนทดลองระหว่างนักเรียน กลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	89
ภาพที่ 5 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ก่อนและหลังการทดลองของ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล .....	91
ภาพที่ 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนและหลังการทดลองของ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล .....	91
ภาพที่ 7 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	93
ภาพที่ 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	93
ภาพที่ 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม หลังการทดลองระหว่าง นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลและนักเรียนกลุ่มควบคุม .....	95
ภาพที่ 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่าง นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลและนักเรียน กลุ่มควบคุม .....	95

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

การจัดการอาชีวศึกษามีบทบาทสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า มีความมั่นคงและพร้อมที่จะแข่งขันกับนานาชาติประเทศ ดังที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายในการจัดการศึกษาทุกระดับให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ซึ่งเน้นการปฏิรูปการศึกษา ทั้งด้านการบริหารและการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ตลอดชีวิตตามความถนัด ความสนใจและได้รับการบริการด้านการศึกษาจากรัฐอย่างมีคุณภาพโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ความรู้มาใช้ เพื่อป้องกันและแก้ปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องให้มีการจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งให้มีการปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่กำหนดไว้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2551 ได้เน้นให้ความสำคัญกับการจัดการอาชีวศึกษา และการฝึกอบรมวิชาชีพ โดยได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การศึกษา ในระบบ 2) การศึกษานอกระบบ และ 3) การศึกษาระบบทวิภาคี ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษา (สอศ.) มีภาระหน้าที่ในการจัดการอาชีวศึกษาและการฝึกอบรมวิชาชีพเพื่อพัฒนา กำลังคนด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิค และระดับเทคโนโลยี รวมทั้งเพื่อยกระดับการศึกษา วิชาชีพให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน จึงได้กำหนดนโยบายในการยกระดับทักษะ ฝีมือและเตรียมความพร้อมแก่ กลุ่มเป้าหมายให้มีสมรรถนะที่ได้มาตรฐานสากล สอดคล้องกับ การปรับโครงสร้างเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม และการผลิตสินค้าและบริการที่มีการแข่งขันทั้ง ด้านคุณภาพ ปริมาณ และระยะเวลาในการผลิต โดยพัฒนาระบบการจัดการอาชีวศึกษาตามแรงขับ จากผู้ใช้อย่างได้ความร่วมมือกันระหว่างสถานศึกษาและสถานประกอบการซึ่งเป็นหน่วยที่ใช้ผลผลิต ของอาชีวศึกษา เพื่อผลิตกำลังคนตามความต้องการของตลาดแรงงาน นำความรู้ในทางทฤษฎีอันเป็น สากล และภูมิปัญญาไทยมาพัฒนาผู้รับการศึกษาและฝึกอบรมให้มีความรู้ความสามารถในทางปฏิบัติ มีสมรรถนะที่สามารถนำไปประกอบอาชีพในลักษณะผู้ปฏิบัติ หรือประกอบอาชีพโดยอิสระได้ (พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา, 2551) จึงสามารถสรุปได้ว่า การจัดการอาชีวศึกษา จึงเป็นหนึ่งใน แนวทางสำคัญในการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพทางทางวิชาชีพ เพื่อให้ตอบสนอง ความต้องการของตลาดแรงงานและกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนประเทศชาติ ให้มี ความเจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับนานาชาติประเทศ

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนมีความท้าทายอย่างมากเนื่องจากสังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วยวิวัฒนาการความก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่าง ๆ ส่งผลให้วิถี การดำรงชีวิตเปลี่ยนแปลงไปตามสังคมโลกเช่นกัน จึงเป็นเหตุผลสำคัญในการพัฒนากระบวนการ จัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว การจัดการเรียนการสอนตามกรอบ

แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่สนองต่อความต้องการของสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลง ช่วยเตรียมความพร้อมให้นักเรียน รู้จักคิด เรียนรู้แก้ปัญหา สื่อสารและเรียนรู้การทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bellanca & Brandt, 2010; Dass, 2014; Van laar et al., 2017) ซึ่งสอดคล้องกันกับการพัฒนาคุณลักษณะเด็กไทยในโลกศตวรรษที่ 21 (ความต้องการกำลังคนยุค 4.0) (เด็กไทยในฝัน โดยสภาการศึกษาชาติ, 2559) ตามหลักการ 3Rs x 8Cs โดยที่ 3Rs ประกอบด้วย 1) การอ่านออก (Reading) 2) การเขียนได้ (Writing) และ 3) การคิดเลขเป็น (Arithmetic) และ 8Cs ประกอบด้วย 1) ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving) 2) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity & Innovation) 3) ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration, Teamwork, & Leadership) 4) ทักษะด้านความเข้าใจต่างของวัฒนธรรมต่างกระบวนทัศน์ (Cross-Cultural Understanding) 5) ทักษะด้านการสื่อสารข้อมูล สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communication, Information, & Media Literacy) 6) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing & Media Literacy) 7) ทักษะอาชีพ และ ทักษะการเรียนรู้ (Career & Learning Self-Reliance) และ 8) ความมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม และจริยธรรม (Compassion) ดังนั้นในการเตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ นักเรียนจำเป็นต้องรู้วิธีการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเสริมสร้างทักษะทำงานเป็นทีม ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่ยุค 4.0 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2565 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2559) และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ซึ่งต่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนากำลังคนระดับฝีมือให้มีสมรรถนะมีคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพสามารถประกอบวิชาชีพได้ตรงตามความต้องการของสถานประกอบการและการประกอบอาชีพอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2562 ในข้อที่ 3 เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น โดยกำหนดให้อยู่ในหมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2562 (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2562; สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562)

นักเรียนที่จะเข้าศึกษาในระดับชั้นอาชีวศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช. 1) จะต้องจบการศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือเทียบเท่า ดังนั้นนักเรียนที่เรียนตามเกณฑ์จะมีอายุประมาณ 15 - 16 ปี และมาจากหลากหลายโรงเรียน หลากหลายอำเภอ หลากหลายจังหวัด หลากหลายวัฒนธรรม ทำให้มีความแตกต่างกันในเรื่องของคุณภาพการศึกษา ฐานะ วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ อีกทั้งยังอยู่ในช่วงพัฒนาการในวัยที่เข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งแสวงหาความเป็นตัวของตัวเอง และเริ่มมีการจับกลุ่มภายในช่วงวัยเดียวกันและภายในเพศเดียวกัน ดังนั้นในการปรับตัวมาเรียนและอยู่ร่วมกันทำให้เกิดปัญหาเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกทางกายและวาจาอันมีพื้นฐานมาจากความแตกต่างของปัจเจกบุคคล และจากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนมักรวมกลุ่มกับเพื่อน

จากโรงเรียนเดิม หรือกับเพื่อนจากหมู่บ้านเดียวกัน ซึ่งทำให้มีผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะเวลามีการจัดแบ่งกลุ่มเพื่อทำกิจกรรม ก็จะไม่ยอมเข้าร่วมกับเพื่อนกลุ่มใหม่ จะเข้ากลุ่มแต่กลุ่มเพื่อนโรงเรียนเก่าเท่านั้น ซึ่งก่อให้เกิดการแยกเป็นกลุ่มเป็นพวกในชั้นเรียน ดังนั้นการนำกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมาปรับใช้ในการเรียนการสอนนั้น จะสามารถแก้ปัญหาให้นักเรียนสามารถปรับตัวเข้าหากันและยอมรับซึ่งกันและกัน และส่งผลต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและอยู่ร่วมกันได้เป็นอย่างดี มีผลต่อการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ และอนาคตของนักเรียน อีกทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับอีกหลาย ๆ โรงเรียนเช่นกัน

การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมาก เนื่องจากมนุษย์ไม่สามารถทำงานที่ยากและซับซ้อนเพียงคนเดียวได้ การทำงานใด ๆ ก็ตามจำเป็นต้องสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีมทำให้เกิดการพึ่งพาอาศัยกัน มีการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม นอกจากนี้การที่บุคคลได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่นถือเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ และส่งผลให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพ และสร้างสรรค์ มากกว่าการทำงานแบบต่างคนต่างทำ เพราะฉะนั้นทักษะในการทำงานเป็นทีมจึงเป็นทักษะที่จำเป็นต้องส่งเสริมให้เกิดตั้งแต่วัยเยาว์ (ทิตนา แชนมณี, 2545) ซึ่งทักษะการทำงานเป็นทีมเป็นหนึ่งในจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนานักเรียนอาชีวศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562 จากการศึกษาโครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนอาชีวศึกษาได้มีความรู้ มีทักษะและประสบการณ์ในงานอาชีพสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการคิดสามารถวิเคราะห์และการแก้ปัญหา และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นเพื่อเป็นผู้มีพลวัตทางสังคมที่ดีงาม ทั้งในการทำงาน การอยู่ร่วมกันบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจเหมาะสมกับงานอาชีพ โดยจะเห็นว่าทักษะการทำงานเป็นทีมและการมีมนุษยสัมพันธ์อันดีกับคนในสังคม เป็นหนึ่งในจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนานักเรียนอาชีวศึกษา เพื่อที่ให้มีทักษะทางสังคมสอดคล้องกับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม

การพัฒนาโปรแกรมพลศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยมุ่งให้บุคคลเกิดคุณลักษณะตามที่กล่าวมานั้น สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบโดยกำหนดให้อยู่ในหมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาสุขศึกษาและพลศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2562 เป็นอีกทางเลือกที่จะสามารถช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ เพราะมีความมุ่งเน้นให้นักเรียนใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม และกีฬาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษา ซึ่งวิชาพลศึกษานั้นมีเป้าหมายเพื่อมุ่งพัฒนาให้นักเรียน มีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีทักษะในการเคลื่อนไหวและปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ได้ถูกต้องปลูกฝังให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา คือ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รู้จัก ช่วยเหลือ เกื้อกูล และมีจิตใจร่าเริงแจ่มใส ทั้งยังฝึกให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้ารวมถึงการคิดวางแผนพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของตนเองและการฝึกประสบการณ์การอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งกิจกรรมทางพลศึกษาได้จำลองการอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองในสังคม



โดยขณะเล่นกีฬาหรือ ปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนต้องเข้าใจถึงบทบาท ที่รับผิดชอบของตนเอง (ศราวดี โภคา, 2556) ดังที่วรงค์ดี เพียรชอบ (2548) กล่าวว่า การพลศึกษาเป็นกระบวนการ การศึกษา อย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริม ให้นักเรียนได้มีการเจริญงอกงามและมีการพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยอาศัยกิจกรรมพลศึกษาที่ได้เลือกเฟ้นแล้วเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ Williams (อ้างถึงใน กุณนที พุ่มสงวน, 2557) กล่าวว่า พลศึกษา คือ ผลรวมของกิจกรรมของมนุษย์ที่ได้ เลือกสรรแล้วอย่างเหมาะสมตามชนิดประเภทและนำไปสู่ผลตามที่ต้องการนั้น ๆ โดยพลศึกษาอาศัย กิจกรรมทางกายเป็นสื่อการเรียนรู้โดยผ่านร่างกาย ผลการเรียนรู้ไม่ได้เกิดเฉพาะทางร่างกายเพียง ส่วนเดียว พลศึกษายังมีอิทธิพลทำให้เกิดการพัฒนาในด้านอื่นอีกด้วย เช่น การตอบสนองทาง ด้านอารมณ์สัมพันธ์ภาพส่วนบุคคล ความเจริญในด้านพฤติกรรมทางสังคมสำหรับเด็กการเรียนรู้ ทางด้านจิตใจรวมทั้งผลทางด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และสุนทรียภาพ เพราะขณะที่ร่างกาย พัฒนาขึ้นจิตใจก็ได้รับการเรียนรู้เพิ่มขึ้น นอกจากนี้เดิมเพชร สุขคนาภิบาล (2554) กล่าวว่า วิชา พลศึกษามีเป้าหมายที่จะพัฒนานักเรียนให้มีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มี ทักษะการเคลื่อนไหวและปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ได้ถูกต้อง ช่วยปลูกฝังให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬาคือการรู้ แพ้ รู้ชนะ รู้ถอย รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลและมีจิตใจที่แจ่มใสร่าเริง ฝึกให้นักเรียนได้แก้ไขปัญหเฉพาะ หนักรวมไปถึงการคิดวางแผนหรือการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของตนเองและได้ฝึกประสบการณ์การเข้า ไปมีส่วนร่วมในสังคมตามหลักการปรัชญาทางพลศึกษา คือ 1) ด้านสมรรถภาพทางกาย 2) ด้าน ทักษะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายและทักษะการเล่นกีฬา 3) ด้านความรู้ความเข้าใจใน วิธีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายและการเล่นกีฬา 4) ด้านคุณธรรม จริยธรรมประจำตัว 5) ด้านเจตคติที่ดีต่อการพลศึกษาและการเล่นกีฬา หลักการและปรัชญาทางพลศึกษามีความหมาย สอดคล้องกับการพัฒนาโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ในกีฬาวอลเลย์บอลเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงาน ร่วมกันทำให้เกิดการพึ่งพา อาศัยกัน มีการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม การที่บุคคลได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ อยู่ร่วมกับผู้อื่นถือเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ และส่งผลให้เกิดผลงานที่มี ประสิทธิภาพ และสร้างสรรค์มากกว่าการทำงานแบบต่างคนต่างทำ ลักษณะของการทำงานเป็นทีม ประกอบด้วยสมาชิกในทีมจะต้องมีเป้าหมายร่วมกันมีการติดต่อสื่อสารกันในกลุ่ม มีส่วนร่วมใน การดำเนินงานในกลุ่มการประสานงานในกลุ่มการตัดสินใจร่วมกันและผลประโยชน์ของทีม กีฬาประเภททีมเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาที่ประกอบไปด้วยผู้เล่นฝ่ายละสองคนขึ้นไป โดยผู้เล่นในทีม จะมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือต้องมีใจกว้าง และยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล กีฬาประเภททีมยัง ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักการทำงานเป็นทีม แบ่งงานและรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งการส่งเสริมให้เด็กเล่นกีฬาประเภททีมจะส่งผลให้เกิดทักษะทางสังคมที่ดีในอนาคต

กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาอย่างหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมเล่นกันอย่าง แพร่หลายทั้งในกลุ่มเด็กและเยาวชน จนมีการบรรจุกีฬาวอลเลย์บอลไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาและระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพในหลาย ๆ โรงเรียน กีฬาวอลเลย์บอล เป็นกีฬาที่มีคุณลักษณะเป็นพิเศษอยู่ในเกมการเล่นคือ การเล่นที่สนุกสนาน ผู้เล่นต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายใช้ความคิดปฏิภาณไหวพริบและเทคนิคความสามารถส่วนบุคคลมารวมเป็น การเล่นเป็นทีม กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่มีกติกาที่รัดกุมจึงทำให้ผู้เล่นภายในทีมจะต้องมี ความสามัคคีกลมเกลียวกัน มีการรวมพลังเพื่อช่วยเหลือและร่วมมือกันในการเล่นอยู่ตลอดเวลา

โดยนำเอาความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละคนมาประยุกต์ใช้ในการเล่นอย่างมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน และเล่นด้วยความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจในลีลาการเล่นที่สวยงามตามคำกล่าวที่ว่า “วอลเลย์บอลเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์” อีกแขนงหนึ่งที่มีลีลาการเล่นทั้งเกมรุกและเกมรับ มีความอ่อนช้อยและมีความหนักแน่นอยู่ในการเกมการเล่น อีกทั้งยังเน้นคุณประโยชน์ต่อนักกีฬาอีกด้วย (อภิศักดิ์ ขาสุข, 2544) เนื่องจากกีฬาวอลเลย์บอลนั้นมีลักษณะเป็นกีฬาประเภททีม และต้องอาศัยความสามัคคีกลมเกลียวกัน เพื่อให้ทีมมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจนำกีฬาวอลเลย์บอลเข้ามาเป็นสื่อในการออกแบบโปรแกรมพลศึกษาในการวิจัยครั้งนี้

กลุ่มสัมพันธ์ คือกระบวนการที่ใช้กลุ่มในการแก้ปัญหาหรือใช้กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดการพัฒนาด้านการปฏิบัติงานร่วมกัน สังคมมีส่วนร่วมรับผิดชอบ ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทิศนา เทียมเสมอ, 2515; เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 2533; สมบัติ กาญจนกิจ, 2541) การเข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากการมองหรือการปฏิบัติของผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตนเอง โดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างดี ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวทางในการแก้ปัญหาการปรับตัวหรือการเข้ากลุ่มใหม่ของนักเรียน อีกทั้งการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ยังช่วยให้เกิดพลวัตของกลุ่มและทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการกลุ่มได้ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นให้เกิดการทำงานเป็นทีม เน้นใช้ความเป็นปัจเจกของบุคคลภายในกลุ่ม มาร่วมช่วยกันแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะเฉพาะของกีฬาวอลเลย์บอลเพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดของการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มาร่วมออกแบบโปรแกรมพลศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนอาชีวศึกษาจะช่วยแก้ปัญหาความสามารถในการทำงานเป็นทีมและการฝึกทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ทักษะการเซตลูกบอลด้านหน้า ทักษะการตบ การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล) โดยใช้วิชาพลศึกษาเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนในกีฬาวอลเลย์บอลผ่านรายวิชาพลศึกษาเพื่อพัฒนาสุขภาพ หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พ.ศ. 2562 ข้อที่ 3 เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น มีความเหมาะสมอย่างยิ่ง โดยเฉพาะความสามารถในการทำงานเป็นหมู่คณะ เป็นทีมซึ่งจะส่งเสริมให้นักเรียนนักศึกษาอาชีวศึกษานำไปประยุกต์ใช้กับวิชาโครงการ โครงการงานของสาขาวิชาชีพต่าง ๆ และสอดคล้องกับแนวคิด การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีจุดที่เน้นความสำคัญในการสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม ได้แก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทิศนา เทียมเสมอ, 2515) การเข้าร่วมกิจกรรมผู้เรียนจะได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากพลวัตของกลุ่ม โดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างดี โดยผู้วิจัยใช้

วิชาพลศึกษาเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนในกีฬาวอลเลย์บอล นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มสมรรถนะให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะการทำงานเป็นทีมไปใช้ในรายวิชาอื่นหรือสถานประกอบการหรือหน่วยงานที่นักเรียนนักศึกษาจะเข้าไปทำงานในอนาคตได้เป็นอย่างดี

### คำถามการวิจัย

การจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล สามารถพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาได้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา โดย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลมีคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
2. นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลมีคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลแตกต่างกับนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

### ขอบเขตการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนอาชีวศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ กรมอาชีวศึกษา ซึ่งมีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 246,505 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้นที่มีการเปลี่ยนผ่านจากการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ระบบสามัญศึกษา) เข้าสู่ระบบอาชีวศึกษา ซึ่งมีแนวทางในการจัดการศึกษาที่แตกต่างกัน ประกอบกับต้องมาเรียนรู้และทำงานร่วมกันจึงต้องพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมเพื่อให้การดำเนินงานลุล่วงเป้าหมาย

## 2. ตัวแปรของการวิจัย ประกอบด้วย

### 1) ตัวแปรอิสระ คือ

โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ซึ่งใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบกิจกรรม โดยใช้กีฬาวอลเลย์บอลเป็นสื่อกลาง โดยมุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการแก้ปัญหาและให้เกิดพลวัตภายในกลุ่มและให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกระบวนการกลุ่ม ซึ่งจุดมุ่งหมายของกลุ่มสัมพันธ์ คือ เกิดการพัฒนาด้านการปฏิบัติงานร่วมกัน สังคม มีส่วนรับผิดชอบ ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทิตนา เทียนเสมอ, 2515; เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย, 2533; สมบัติ กาญจนกิจ, 2541) โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ของนักเรียน ซึ่งดำเนินการจัดแบบโปรแกรมหลังเลิกเรียน (After School Programs)

### 2) ตัวแปรตาม คือ

2.1) ทักษะการทำงานเป็นทีม ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากแบบวัดคุณลักษณะของการทำงานเป็นทีมของวิภาดา แก้วคงคา (2560) ได้แก่ 1) ความสามารถในการวางแผน 2) การสื่อสารที่ดี การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น 3) ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ และ 4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

2.2) ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ผู้วิจัยได้พัฒนามาจาก แบบประเมินทักษะวอลเลย์บอล ของ ทะนง เหล่าอรรคะ (2554) โดยจะวัดทักษะกีฬาวอลเลย์บอลในทักษะดังนี้ 1) ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 2) ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 3) ทักษะการตบ และ 4) การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล)

## คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล** หมายถึง กระบวนการในการจัดกิจกรรมทางพลศึกษาที่ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบกิจกรรม มีลำดับขั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ 1) ขั้นการมีส่วนร่วม 2) ขั้นวิเคราะห์ 3) ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ และ 4) ขั้นประเมิน โดยมุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการกลุ่ม หรือการร่วมกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน เพื่อให้ได้ผู้เรียนได้เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติและการประเมินผลสัมฤทธิ์และความสัมพันธ์ระหว่างคนในกลุ่ม โดยใช้กีฬาวอลเลย์บอลเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

**ทักษะการทำงานเป็นทีม** หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกผ่านกระบวนการทำงานกลุ่มที่สมาชิกทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพ โดยพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงทักษะการทำงานเป็นทีม มีลักษณะดังนี้

1) ความสามารถในการวางแผน หมายถึง สมาชิกทุกคนในทีมต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ

2) การสื่อสารที่ดี หมายถึง สมาชิกทุกคนในทีมกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม

3) ความรับผิดชอบ หมายถึง สมาชิกทุกคนใน ทีมรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ

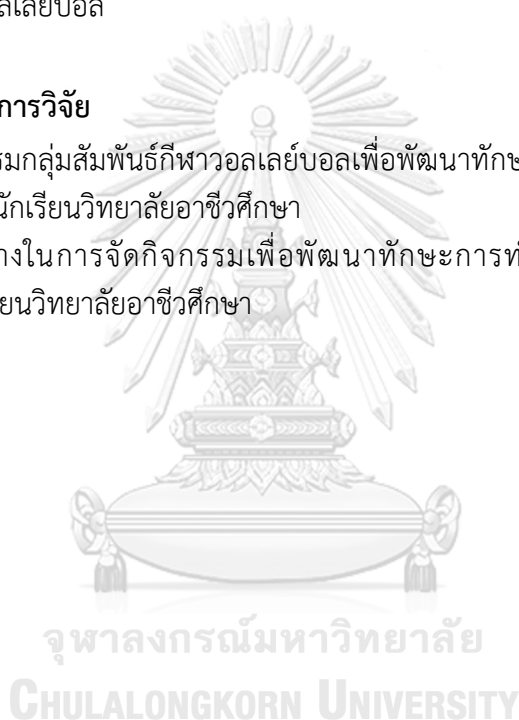
4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น หมายถึง การร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน

ซึ่งสามารถประเมินได้ด้วยแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย ข้อคำถามจำนวน 15 ข้อคำถาม ใน 4 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ 1) ความสามารถในการวางแผน 2) การสื่อสารที่ดี การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น 3) ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ และ 4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

**ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล** หมายถึง ความสามารถในการปฏิบัติทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ในทักษะดังนี้ 1) ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 2) ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 3) ทักษะการตบ และ 4) การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล) ซึ่งสามารถประเมินได้ด้วยแบบ ประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

#### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา
2. ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา โดย 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยมีการนำเสนอดังนี้

#### ตอนที่ 1 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562

- 1.1 หลักการของหลักสูตร
- 1.2 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร
- 1.3 โครงสร้างหลักสูตร

#### ตอนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

- 2.1 ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
- 2.2 หลักการเรียนรู้ของกลุ่มสัมพันธ์
- 2.3 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
- 2.4 รูปแบบกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.5 ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์กับการเรียนการสอน
- 2.6 หลักการสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสัมพันธ์

#### ตอนที่ 3 เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

- 3.1 ความหมายของเกม
- 3.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม
- 3.3 ประเภทของเกม
- 3.4 ความหมายของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา
- 3.5 คุณลักษณะของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

#### ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

- 4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม
- 4.2 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม
- 4.3 คุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม
- 4.4 การประเมินการทำงานเป็นทีม
- 4.5 ประโยชน์ของการทำงานเป็นทีม

## ตอนที่ 5 กีฬาวอลเลย์บอล

- 5.1 ประวัติของกีฬาวอลเลย์บอล
- 5.2 องค์ประกอบของทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
- 5.3 ประโยชน์ของการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล
- 5.4 ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

## ตอนที่ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ตอนที่ 1 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562

#### 1.1 หลักการของหลักสูตร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

1.1.1 เป็นหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรหลังมัธยมศึกษาตอนต้นหรือเทียบเท่าด้านวิชาชีพ ที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติ เป็นไปตามกรอบ คุณวุฒิแห่งชาติมาตรฐานการศึกษาของชาติ และกรอบคุณวุฒิวิชาชีพศึกษาแห่งชาติ เพื่อผลิตและ พัฒนากำลังคนระดับฝีมือให้มีสมรรถนะ มีคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ สามารถ ประกอบอาชีพได้ตรงความต้องการของสถานประกอบการและการประกอบอาชีพอิสระ

1.1.2 เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้เลือกเรียนได้อย่างกว้างขวาง เน้นสมรรถนะเฉพาะด้าน ด้วยการปฏิบัติจริงสามารถเลือกวิธีการเรียนตามศักยภาพและโอกาสของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียน สามารถเทียบโอนผลการเรียนสะสมผลการเรียน เทียบโอนความรู้และประสบการณ์จากแหล่ง วิทยาการ สถานประกอบการและสถานประกอบการอิสระ

1.1.3 เป็นหลักสูตรที่สนับสนุนการประสานร่วมมือในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่าง หน่วยงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและเอกชน

1.1.4 เป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้สถานศึกษา สถานประกอบการ ชุมชนและท้องถิ่นมีส่วนร่วม ในการพัฒนาหลักสูตรให้ตรงตามความต้องการ โดยยึดโยงกับมาตรฐานอาชีพ และสอดคล้องกับ สภาพยุทธศาสตร์ของภูมิภาคเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### 1.2 จุดมุ่งหมายของหลักสูตร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

1.2.1 เพื่อให้มีความรู้ ทักษะและประสบการณ์ในงานอาชีพสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพเลือกวิถีชีวิตและ การประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับตนสร้างสรรค์ความเจริญต่อชุมชน ท้องถิ่นและประเทศชาติ

1.2.2 เพื่อให้เป็นผู้มีปัญญา มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและ การประกอบอาชีพมีทักษะการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะ การคิด วิเคราะห์และการแก้ปัญหา ทักษะด้านสุขภาวะและความปลอดภัย ตลอดจนทักษะ การจัดการ สามารถสร้างอาชีพและพัฒนาอาชีพให้ก้าวหน้าอยู่เสมอ

1.2.3 เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพ มีความมั่นใจและภาคภูมิใจในวิชาชีพที่เรียน รักงาน รักหน่วยงาน สามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

1.2.4 เพื่อให้เป็นผู้มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีงาม ทั้งในการทำงาน การอยู่ร่วมกัน การต่อต้าน ความรุนแรงและสารเสพติด มีความรับผิดชอบต่อครอบครัว หน่วยงานท้องถิ่นและประเทศชาติ ดำรง

จนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เข้าใจและเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น มีจิตสาธารณะและจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดี

1.2.5 เพื่อให้มีบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ เหมาะสมกับงานอาชีพ

1.2.6 เพื่อให้ตระหนักและมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาเศรษฐกิจ สังคม การเมืองของประเทศและโลกมีความรักชาติ สำนึกในความเป็นไทย เสียสละเพื่อส่วนรวม ดำรงรักษาไว้ซึ่งความมั่นคงของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

### 1.3 โครงสร้างหลักสูตร (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

โครงสร้างของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 แบ่งเป็น 3 หมวดวิชาและกิจกรรมเสริมหลักสูตร ดังนี้

#### 1.3.1 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง

ไม่น้อยกว่า 22 หน่วยกิต

1. กลุ่มวิชาภาษาไทย
2. กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ
3. กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์
4. กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์
5. กลุ่มวิชาสังคมศึกษา
6. กลุ่มวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา

#### 1.3.2 หมวดวิชาสมรรถนะวิชาชีพ

ไม่น้อยกว่า 71 หน่วยกิต

1. กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพพื้นฐาน
2. กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ
3. กลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเลือก
4. ฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ
5. โครงการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพ

#### 1.3.3 หมวดวิชาเลือกเสรี

ไม่น้อยกว่า 10 หน่วยกิต

#### 1.3.4 กิจกรรมเสริมหลักสูตร (2 ชั่วโมง/สัปดาห์)

- หน่วยกิต

จากการศึกษาโครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 สรุปได้ว่าหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 มุ่งเน้นให้นักเรียนอาชีวศึกษาได้มีความรู้ มีทักษะ และประสบการณ์ในงานอาชีพสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการคิด สามารถวิเคราะห์และการแก้ปัญหา และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นเพื่อให้เป็นผู้มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีงาม ทั้งในการทำงานการอยู่ร่วมกันบุคลิกภาพที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจเหมาะสมกับงานอาชีพ โดยจะเห็นว่าทักษะ



การทำงานเป็นกลุ่มและการมีมนุษยสัมพันธ์อันดีกับคนในสังคมเป็นหนึ่งในจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนานักเรียนอาชีวศึกษา เพื่อให้มีทักษะทางสังคมให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม

## ตอนที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

### 2.1 ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

ทิสนา เทียนเสมอ (2515) ได้ให้ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่า คือกระบวนการที่ใช้กลุ่มในการแก้ปัญหา หรือกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน เพื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผู้เรียนรู้มักจะเป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และใช้วิธีวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนซึ่งเกิดขึ้นในขณะที่เรียนเป็นกระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าใจความต้องการของตนเอง และผู้อื่นจากการลงมือปฏิบัติและค้นพบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาแล้ว ผู้เรียนยังได้รับการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

คมเพชร ฉัตรศุภกุล (2530) ได้ให้ความหมายของกลุ่มสัมพันธ์ว่า เป็นการที่สมาชิกทั้งหลายในกลุ่มพยายามช่วยกันทำกิจกรรมให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย กลุ่มสัมพันธ์นี้จะช่วยอธิบายการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นภายในกลุ่มรวมทั้งกระบวนการตีความหมายของพฤติกรรมของบุคคลแต่ละคน โดยอาศัยประสบการณ์กลุ่มและมักจะเกี่ยวข้องกับคำถามที่ว่า “ทำไมสมาชิกในกลุ่มจึงมีความประพฤติเช่นนั้น” “ทำไมบางกลุ่มจึงดำเนินกิจกรรม ได้สำเร็จ” กลุ่มสัมพันธ์ยังช่วยให้เข้าใจกระบวนการในการทำงานร่วมกันการเลือกจุดมุ่งหมายของกลุ่มการเสนอแนะและประเมินผล วิธีการดำเนินการการตัดสินใจการวางแผนเพื่อการปฏิบัติ และการดำเนินการตามแผนนั้น

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2533) ได้ให้ความหมายของกลุ่มสัมพันธ์ไว้คือ เกมกลุ่มสัมพันธ์เป็นเกมที่ใช้จัดให้สมาชิกหรือนักเรียนได้เล่น โดยมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์การเล่นเพื่อให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาด้านการปฏิบัติงานร่วมกันอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนานักเรียน

ทศพร มณีศรีชา (2539) ได้กล่าวถึงนิยาม หรือความหมายที่เกี่ยวข้องกับ “กลุ่ม” ว่าเป็นคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน หากพิจารณาสาระโดยละเอียด แต่คำบางคำก็มีความแตกต่างกันไปบ้าง บางครั้งก็ขึ้นอยู่กับผู้แปลตำราภาษาต่างประเทศมาเป็นภาษาไทย แต่ก็ยังถือว่าอยู่ในขอบข่ายและกรอบแนวคิดที่ไม่ต่างกันโดยสิ้นเชิง คำที่ผู้ศึกษาพบเป็นประจำคือคำว่า กลุ่ม (Group) กิจกรรมกลุ่ม (Group activities) การทำงานกลุ่ม (Group Work) กระบวนการกลุ่ม (Group process) กลุ่มสัมพันธ์หรือพลวัตกลุ่ม เป็นต้น

สมบัติ กาญจนกิจ (2541) ได้ให้ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่จะให้คุณค่าด้านการเรียนรู้ การทำงานร่วมกันในสังคม ลดความเห็นแก่ตัวให้บุคคลรู้สึกว่าคุณค่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีส่วนรับผิดชอบ ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เป็นการพัฒนาสังคมและพัฒนาชุมชนช่วยละลายพฤติกรรมของกลุ่มที่ได้เข้าร่วม การให้ความร่วมมือในการที่จะทำให้งานจุดมุ่งหมายขององค์การที่ได้กำหนดขึ้น

จากความหมายของกลุ่มสัมพันธ์และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มสัมพันธ์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของบุคคล การรวมตัวกันของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป ที่มีปฏิสัมพันธ์ ต่อกันโดยเฉพาะในสถานการณ์ที่ต้องทำงานร่วมกัน ส่วนกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

หมายถึง กระบวนการ ขั้นตอน วิธีการ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกลุ่มที่จะช่วยให้การดำเนินงานในกลุ่มเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งถ้าบุคคลมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์จะแสดงพฤติกรรมที่ช่วยให้กลุ่มเกิดกระบวนการที่ดีทำให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

## 2.2 หลักการเรียนรู้ของกลุ่มสัมพันธ์

กลุ่มสัมพันธ์มีหลักการเรียนรู้ดังที่ ทิศนา ขัมณี (2522) ได้กล่าวไว้ดังนี้

- 1) เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด
- 2) เน้นกลุ่มเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ ให้ผู้เรียนมีโอกาสในการเรียนรู้จากกลุ่มได้ปรับตัวทำงานกับกลุ่มได้ดี

3) เน้นการค้นหาค้นหาตนเองเป็นกระบวนการสำคัญ จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้ดี และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ดี

4) เน้นให้ผู้เรียนรู้จักกระบวนการคิด วิเคราะห์ด้วยกระบวนการต่าง ๆ เพื่อหาคำตอบ

5) เรียนรู้ที่จะนำสิ่งที่ตนเองเรียนรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสมาชิกในกลุ่มได้

โดยสรุปแล้วการศึกษาในเรื่องกลุ่มสัมพันธ์เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของคนในกลุ่ม และการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยให้กลุ่มทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความรู้และกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องกลุ่ม สัมพันธ์ มีจุดมุ่งหมายในการใช้ความรู้ เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนในกลุ่มให้เป็นไปอย่างราบรื่น และช่วยให้กลุ่มทำงานต่าง ๆ บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 2.3 เทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ศักดิ์พันธ์ ต้นวิมลรัตน์ (2546) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่น่าสนใจในการฝึกอบรม สัมมนา เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มที่มีที่มาแตกต่างกันให้มีความสัมพันธ์ มีความเป็นมิตรที่ดีต่อกันในกลุ่ม เพื่อจะได้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข และประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรม โดยใช้กิจกรรมหรือเกมเป็นสื่อมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ มีความเป็นมิตร และสนุกสนานเป็นสำคัญ การที่จะจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีเทคนิคหลัก ๆ อยู่ 3 ข้อได้แก่

1. เลือกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ให้มีความเหมาะสม ผู้จัดกิจกรรมควรพิจารณาจาก

1.1 วัตถุประสงค์ของกิจกรรม (เพื่อความสนุกสนาน / ละลายพฤติกรรมและสร้างความคุ้นเคย / การทำงานเป็นกลุ่ม / เปลี่ยนบรรยากาศ)

1.2 ลักษณะของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (เพศ / วัย / จำนวน / พื้นฐานการศึกษาหรือกรอบประสบการณ์)

1.3 ระยะเวลาที่ใช้หรือช่วงเวลาที่ดำเนินกิจกรรม (เปลี่ยนบรรยากาศช่วงสั้น ๆ / กิจกรรมก่อนเข้าสู่กิจกรรมหลัก / ตลอดทั้งกิจกรรม)

1.4 อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมแบ่งเป็น

1) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภทใช้ดนตรีประกอบ หมายถึง การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์โดยใช้ดนตรีประกอบ เพื่อเพิ่มบรรยากาศหรือใช้คั่นระหว่างดำเนินกิจกรรม

2) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภทใช้ดินสอและกระดาษ หมายถึง การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์โดยใช้อุปกรณ์ดินสอ ปากกา และกระดาษเป็นส่วนประกอบการดำเนินกิจกรรม

3) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภทไม่ใช้อุปกรณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์โดยใช้ผู้นำกิจกรรมเป็นตัวหลักในการดำเนินกิจกรรมโดยไม่ใช้อุปกรณ์อย่างอื่น

4) กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภทแข่งขัน กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้กลุ่มได้มีการแข่งขันโดยใช้ความเร็ว จุดมุ่งหมายไม่ได้ต้องการผลแพ้ชนะ แต่ต้องการการมีส่วนร่วมของกลุ่ม

1.5 สถานที่ การพิจารณาสถานที่ในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ระหว่างภายในอาคารกับภายนอกอาคาร มีความแตกต่างกันตรงที่ภายนอกอาคารจะมีบริเวณกว้างขวาง สามารถจัดกิจกรรมในการเคลื่อนไหว ในการแข่งขันได้เป็นอย่างดี เช่น กิจกรรมชักกะเย่อ วิ่งเปี้ยว กิจกรรมในลักษณะ Walk Rally กิจกรรมเสือกินว้าว วิวหาเหาะ หรือ กิจกรรมกีฬา เป็นต้น ส่วนภายในอาคาร ลักษณะกิจกรรมควรเป็นประเภทที่ต้องใช้อุปกรณ์ ใช้วัสดุทัศนูปกรณ์ เช่น วาด ภาพเป็นกลุ่ม

1.6 ผู้ช่วยจัดกิจกรรม มีความจำเป็นในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นอย่างมาก อย่างน้อยคอยช่วยเหลือในการแจกอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมเพื่อความสะดวกรวดเร็ว กิจกรรมไม่ติดขัด และบางกิจกรรมผู้ช่วยจัดกิจกรรมต้องช่วยในการร้องเพลงในการเล่นดนตรีประกอบ

## 2. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยสรุปมีลำดับดังนี้

2.1 บอกชื่อเกม หรือ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

2.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

2.3 อธิบายรายละเอียดของกิจกรรม วิธีการเล่น กติกา

2.4 เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ซักถามข้อสงสัย เพื่อความเข้าใจที่ตรงในเรื่องรายละเอียดและกติกาของกิจกรรม

2.5 หากมีการแบ่งกลุ่มในการทำกิจกรรมควรแบ่งกลุ่มโดยใช้หลักง่าย ๆ ในการแบ่งกลุ่ม เช่น แบ่งตามวิธีการนับต้องการให้มีกลุ่มกี่กลุ่มก็นับตามจำนวนที่ต้องการ การแบ่งกลุ่มตามเพศ อายุหรือตามความสมัครใจ โดยในการแบ่งกลุ่มควรยึดหลัก ความทั่วถึง เท่าเทียมเป็นธรรม และมีความรวดเร็ว

2.6 แจกวัสดุ/อุปกรณ์ หากกิจกรรมนั้นต้องใช้ประกอบ

2.7 ให้สัญญาณลงมือทำกิจกรรม

2.8 ขั้นตอนการทำกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมต้องคอยดูแล ให้ผู้ทำกิจกรรม ทำตาม กฎ กติกา และวิธีการทำกิจกรรม รวมทั้งจับเวลาในการทำกิจกรรม หากกิจกรรมนั้นมีกำหนดเวลา

2.9 ขั้นสรุปผลกิจกรรม เป็นขั้นตอนหลังจากจบกิจกรรมนั้น ๆ โดยอาจจะสรุปผลของการจัด เช่น ผลการแพ้ชนะ คะแนนของแต่ละคน แต่ละกลุ่ม หรือเฉลยสิ่งที่ถูกต้อง และสุดท้ายคือสรุปว่า กิจกรรมที่จัดขึ้นนั้นมีวัตถุประสงค์อะไร ในการจัดกิจกรรมนั้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประโยชน์อะไร

### 3. ลำดับการเลือกจัดกิจกรรม

3.1 กิจกรรมประเภทเตรียมความพร้อม กิจกรรมประเภทนี้ต้องนำมาใช้ก่อนการจัดกิจกรรมหลักทุกครั้งเพื่อให้ผู้เข้าร่วม มีความพร้อมทั้งสภาพร่างกาย และจิตใจ เช่น การลูก การนั่ง การยืน การเข้าแถว การตบมือตามจังหวะ การอบอุ่นร่างกาย การบีบนิ้ว เป็นต้น

3.2 กิจกรรมประเภทบุคคล หลังจากกิจกรรมเตรียมความพร้อมแล้ว ควรเริ่มกิจกรรมที่สามารถทำได้คนเดียวก่อน เช่น แบบวัดทัศนคติ คำถามต่าง ๆ การเลือกภาพ เป็นต้น

3.3 กิจกรรมประเภทคู่/กลุ่ม เป็นกิจกรรมที่จัดต่อเนื่องจากกิจกรรมประเภทบุคคล เพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง และ คนเข้าสู่กลุ่มโดยมีผู้ตัว จะทำให้ไม่เกิดกำแพงขวางกั้นของแต่ละคน เช่น แบบวัดทัศนคติที่เป็นของกลุ่ม การเลือกภาพที่รวมกลุ่มกันเป็นเรื่องราว เป็นต้น

3.4 กิจกรรมประเภทการแข่งขัน กิจกรรมประเภทนี้ จำเป็นจะต้องใช้ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่มที่มีความมุ่งมั่น เพื่อเป้าหมายบางอย่าง เช่น ชัยชนะ คะแนน เป็นต้น ดังนั้น กิจกรรมประเภทนี้จึงต้องใช้หลังจากการผ่านการจัดกิจกรรมประเภทอื่นมาแล้ว และทุกคนคลายความเป็นอัตลักษณ์ของตัวเองแล้ว หรือเฉพาะความเป็นกลุ่มจึงจะสามารถทำงานร่วมกันได้สำเร็จ เช่น กิจกรรมยิงเรือ กิจกรรมสร้างเจดีย์ กิจกรรมกรรมนิโกลิมปิก หรือ กิจกรรมประเภท Walk Rally เป็นต้น

3.5 กิจกรรมเฉพาะกิจกรรมหมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น เพื่อคลายกลุ่ม เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ กิจกรรมเหล่านี้ เช่น การร้องเพลง การนับเลข การวาดภาพ การเดินเปิด

โดยสรุปแล้ว เทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้น เทคนิคและวิธีการของแต่ละคน มีความแตกต่างกันออกไป ไม่สามารถบอกได้ว่าวิธีการเทคนิคไหนที่ดีที่สุด เหมาะสมที่สุด อย่างไรก็ตามโดยหลักการนั้นมีความใกล้เคียงกันมาก การที่ผู้จัดจะประสบความสำเร็จ คือ จะต้องเป็นผู้ที่มีใจรักในงาน ในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จึงจะประสบความสำเร็จ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## 2.4 ลำดับขั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

การเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เยวพา เดชะคุปต์ (2517) ได้แบ่งลำดับขั้นการเรียนรู้ตามวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ได้เป็นลำดับขั้นดังนี้

1. ขั้นการมีส่วนร่วม (Participation or Involvement Stage) การเรียนรู้เริ่มต้นจากผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่เข้าใจ นอกจากนี้การเรียนรู้จะเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าและมีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้นถ้าผู้เรียนเข้ามา มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งของกลุ่ม (Group Participation) ระยะการมีส่วนร่วมนี้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติหรือคิดแสวงหา (Inquiry) สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองอาจ กล่าวได้ว่าผลการเรียนรู้จะเกิดจากตัวผู้เรียนโดยตรงซึ่งถ้าใครมีส่วนร่วมมากเท่าใดก็จะได้รับผลจากการเรียนรู้มากขึ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้จะเน้นการมีส่วนร่วมในทุก ๆ ด้าน ดังนี้

1.1 การมีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (Physical Involvement) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Learning by Doing) โดยการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ค้นคว้าด้วยตนเองซึ่งต้องอาศัยการแสดงออกทางกาย วาจา ในการสื่อความหมายกับผู้อื่นก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

1.2 การมีส่วนร่วมทางด้านจิตใจ (Ego or Emotional Involvement) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างแท้จริงโดยรับรู้ความรู้สึกและอารมณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่กระทำในขณะที่มีส่วนร่วมในกลุ่มความรู้สึกที่เกิดขึ้นนี้จะนำไปสู่การรับรู้แนวคิดและการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาวิชาได้เป็นอย่างดี และช่วยให้จำเนื้อหาวิชานั้น ๆ ได้นาน

1.3 การมีส่วนร่วมทางด้านปัญญาหรือสมอง (Intellectual หรือ Mental Involvement) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเกิดการเห็นจริงหรือประจักษ์แจ้งจากการค้นพบสิ่งที่ต้องเรียนรู้และการสร้างแนวคิดจากสิ่งที่ได้รับรู้นั้นซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียนมากขึ้นและเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดและเหตุผลในการพิจารณาไตร่ตรองในการทำงานการตัดสินใจการวิเคราะห์ และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

1.4 การมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Involvement) คือ การเรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มย่อยตามหลักกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เมื่อผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกลุ่มหรือเป็นสมาชิกของกลุ่มก็จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นกล่าวคือจะเกิดปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หรือการแลกเปลี่ยนความคิดประสบการณ์ ความรู้สึก ค่านิยม ความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างกว้างขวางและเกิดผลดี

2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis Stage) เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วหลังจากนั้นผู้เรียนจะร่วมกันวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตนเองทำซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ อย่างกว้างขวางและยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มวิธีการเรียนผลของการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเองยิ่งขึ้น

3. ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ (Generalization and Application Stage) เมื่อผู้เรียนค้นพบสิ่งที่ ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วผู้เรียนจะรวบรวมแนวคิดที่ตนค้นพบและแนวคิดที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นแล้วสรุปเป็นหลักการของตนเองการเรียนรู้ที่ได้รับนี้นอกจากจะเป็น การเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาในปัจจุบันแล้วเรายังเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นในอนาคต ดังนั้นจึงเป็นที่เชื่อถือว่าเมื่อผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้และเข้าใจหลักการของเรื่องหนึ่งเรื่องใดแล้ว จะสามารถนำหลักการการไปประยุกต์ใช้ในอนาคตหรือประยุกต์ให้เข้ากับตนเองได้ การประยุกต์ทำได้ใน 2 ลักษณะ คือ

3.1 การประยุกต์เพื่อปรับปรุงบุคลิกภาพหรือการพัฒนาตนเอง (Self-Development) ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น รวมทั้งการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ตลอดจนการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือการมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น

3.2 การประยุกต์เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา (Problem – Solving) ต่าง ๆ ในอนาคต และเพื่อใช้ในการปรับปรุงและควบคุมธรรมชาติและสังคมให้ดีขึ้นกว่าเดิมตลอดจนช่วยในการคิดค้น และประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้น

4. ขั้นประเมิน (Evaluation Stage) การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นโดย ตัวผู้เรียนโดยตรง และเกิดจากการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อยดังนั้นผู้เรียนย่อมจะทราบผลการเรียนรู้ ของตนเองและของกลุ่มได้เป็นอย่างดีการประเมินผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ถือว่าผู้เรียนเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม จากการอภิปรายให้ข้อเสนอแนะและ ดิชมร่วมกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม

โดยสรุปแล้วการศึกษาในเรื่องลำดับขั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ลำดับ ขั้นการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ จะทำให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมทั้งด้านร่างกายจิตใจ สติปัญญา และด้านสังคมในการคิดวิเคราะห์ ประสพการณ์ การเรียนรู้ร่วมกัน แล้วนำมาปรับตัวเข้ากับผู้อื่นตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหา หรือคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ได้ สามารถประเมิน อภิปราย ข้อเสนอแนะ และดิชมกับสมาชิกในกลุ่มได้อย่างมีเหตุผล ช่วยส่งเสริมบรรยากาศแบบประชาธิปไตย (Democracy) ตลอดจนพัฒนาคุณค่าของความเป็นมนุษย์ (Manhood) สามารถพัฒนาชาวปัญญา และอารมณ์ โดยวิธีการที่เหมาะสมใกล้เคียงกับความเป็นจริง (Self and Social Reality) ยิ่งขึ้น

## 2.5 รูปแบบกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีอยู่หลายลักษณะที่ใกล้เคียงเช่น “กระบวนการกลุ่ม” “การแนะแนว หมู่” “การให้คำปรึกษากลุ่ม” “พลังกลุ่ม” และการฝึกมนุษยสัมพันธ์ สามารถสรุปพอสังเขปได้ดังนี้

กระบวนการกลุ่ม (Group Process) หมายถึง กระบวนการที่ใช้แก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่ง หนึ่งซึ่ง ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเอง และใช้วิธีการวิเคราะห์พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นกระบวนการเรียนรู้ใน รูปแบบต่าง ๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การตีความหมาย การแก้ปัญหา เป็นต้น

พลวัตกลุ่ม (Group Dynamics) เป็นการจัดกิจกรรมให้บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีกิจกรรม สัมพันธ์ กันมีการสื่อสารและปรับตัวเข้าหากันก่อให้เกิดพลังขึ้น ภายในกลุ่มโดยใช้วิธีการต่าง ๆ ที่จะช่วยในการ ตัดสินใจร่วมกัน อาจใช้ทักษะมนุษยสัมพันธ์ หรือการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนา กลุ่มไปสู่เป้าหมายที่วางไว้

การแนะแนวหมู่ (Group Guidance) เป็นการให้การแนะแนวแก่บุคคลหลายคน หรือกลุ่ม ที่มีปัญหาและความต้องการคล้ายคลึงกัน โดยการเปิดโอกาสให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือประสบการณ์ ซึ่งกันและกัน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาตัดสินใจของกลุ่มได้ และช่วยให้ บุคคลได้รับทราบข้อมูล ซึ่ง ควรรู้ไปพร้อม ๆ กับกลุ่ม เป็นการประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่าย

การให้คำปรึกษาเป็นกลุ่ม (Group Counseling) เป็นการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มช่วยให้คน ปกติได้ ยอมรับปัญหาต่าง ๆ ของตนเอง และหาทางแก้ไขปัญหา ซึ่งสามารถแบ่งการให้คำปรึกษา ออกเป็น 3 ประการ ได้แก่ การใช้กลุ่มเพื่อแก้ปัญหา การให้คำปรึกษามุ่งช่วยเหลือปัญหาปกติทั่วไป และช่วยสมาชิกกลุ่มที่มีสภาพปกติ การฝึกมนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำ (Training Group หรือ T-Group) เป็นการฝึกอบรมเพื่อให้ เกิดการตระหนัก (Awareness) และการสร้างทักษะ (Skills)

โดยการช่วยให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมกันเพื่อ สร้างประสบการณ์มนุษย์สัมพันธ์ บทบาทและคุณค่า ในการเป็นผู้นำ (เทพประสิทธิ์ กุศลวิชชัย, 2533)

สมบัติ กาญจนกิจ (2541) ได้แบ่งรูปแบบกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และ ประสบการณ์มีดังนี้คือ

1. เกม ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือ กติกา บางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันมีผลออกมาในรูปของ การแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพล ต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้น ยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน

2. บทบาทสมมุติ (Role-Play) ลักษณะเป็นสถานการณ์สมมุติเช่นเดียวกับเกม แต่มี การกำหนดบทบาทของผู้เล่นในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น มาแล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้น และ แสดงออกตามธรรมชาติโดย อาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นหลัก ดังนั้น วิธีการนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้มี โอกาสวิเคราะห์ความรู้สึก และพฤติกรรมของตนอย่าง ลึกซึ้ง ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และน่าติดตามอีกด้วย

3. กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นวิธีการสอนซึ่งใช้กรณีหรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงนำมา ดัดแปลง และใช้เป็นตัวอย่างในการให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ และอภิปรายกัน เพื่อสร้างความเข้าใจ และฝึกฝนหาทางแก้ไขปัญหานั้น

4. สถานการณ์จำลอง (Simulation) คือการจำลองสถานการณ์จริง สร้างสถานการณ์ ให้ใกล้เคียงกับความจริง แล้วให้ผู้เรียนลงไปอยู่ในสถานการณ์นั้น และมีปฏิริยาโต้ตอบกัน วิธีการ นี้ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาส ทดลองแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งในสถานการณ์จริงผู้เรียนอาจ ไม่กล้าแสดงออก เพราะเป็นการเสี่ยงต่อผลที่จะได้รับจนเกินไป

5. ละคร (Acting or Dramatization) คือ วิธีการที่ให้ผู้เรียนทดลองแสดงบทบาทตามบท ที่ได้เขียนไว้ให้สมบทบาทโดยไม่นำบุคลิกภาพและความรู้สึกนึกคิดของตนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง อันจะมีส่วนทำให้เกิดผลเสียต่อการแสดงบทบาทนั้น ๆ วิธีการนี้เป็นวิธีการช่วยให้ผู้เรียนได้มี ประสบการณ์ในการที่จะเข้าใจ ความรู้สึก เหตุผล และพฤติกรรมของผู้อื่น ซึ่งความเข้าใจนี้มีส่วนช่วย เสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจฝึกความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกัน

6. กลุ่มย่อย (Small Group) วิธีนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคน ได้มีส่วนในการแสดงออกและ ช่วยให้ผู้เรียนได้ข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เลือก เกม เป็นรูปแบบกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และ ประสบการณ์โดยผู้สอนได้สร้างผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ ข้อตกลงหรือกติกา บางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันมีผล ออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรม ต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้น ยังช่วยฝึกความสามารถในทักษะการทำงานเป็นทีม และยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน

## 2.6 ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์กับการเรียนการสอน

Kurt Lewin นักวิทยาศาสตร์และนักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ได้ศึกษาเกี่ยวกับพลักร่วมในแง่ของพฤติกรรมของมนุษย์และตั้ง ทฤษฎีสนามขึ้น โดยได้แนวคิดจากเกสตัน เลอว์วิน เริ่มใช้คำว่า Group Dynamic โดยหมายถึงพลักร่วมหรือพลวัตของกลุ่มเป็นครั้งแรก ต่อมาได้มีผู้นำหลักการของกลุ่มมาใช้ในการฝึกมนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำ เพื่อสร้างสัมพันธ์อันดี เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและบำบัดผู้ป่วยทางจิต รวมทั้ง เข้ามา มีบทบาทในวงการศึกษา มีพื้นฐาน จากแนวคิดในการปฏิรูปการศึกษาของจอห์น ดิวอี้ ที่ว่า โรงเรียนควรมี หน้าที่ในการเตรียมเด็ก สามารถเผชิญกับสังคมได้ และได้้นำแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Learning By Doing) มาเป็นหลักในการจัดการศึกษา ที่เน้นการรวมกลุ่มเพื่อเรียนรู้การรวมกลุ่มเพื่อทำงาน ซึ่ง ครูเป็นเพียงผู้นำที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (สูนีย์รัตน์ ฤทธิ์ธวัชชัยเลิศ, 2530)

ทิศนา ขมมณี (2522) กล่าวถึงทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่าเป็นหลักการที่เน้นหรือให้ความสนใจพิเศษใน เรื่องของพฤติกรรมมนุษย์ที่มีผลต่อกัน โดยยึดหลักการเรียนรู้ คือ การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างมี ชีวิตชีวา ดังนั้น ผู้เรียนจึงควรมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของตน การเรียนรู้เกิดขึ้น ได้จากแหล่งต่าง ๆ กัน ไม่ใช่แหล่งใด แหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว ประสบการณ์ความนึกคิด ของแต่ละบุคคลถือว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ ที่สำคัญ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบด้วยตนเองนั้น มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจลึกซึ้ง และจดจำได้ดี การเรียนรู้เป็นเช่นนี้ มีความสำคัญ หากผู้เรียนเข้าใจ และมีทักษะ ในเรื่องนี้แล้วจะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และคำตอบต่าง ๆ

## 2.7 หลักการสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์

เยาวพา เดชะคุปต์ (2517) ได้ปรับทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอน มี หลักการ คือ **หลักการข้อที่ 1** การตั้ง จุดหมายของการเรียนการสอนกำหนดเป็นลักษณะ 2 ลักษณะ คือ

- 1.1) จุดมุ่งหมายทั่วไป
- 1.2) จุดมุ่งหมายเฉพาะ หรือจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม จุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมนั้น ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน 2 ด้านคือความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหา วิชา ด้านทักษะ และทัศนคติ

**หลักการข้อที่ 2** การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ลักษณะสำคัญของประสบการณ์การเรียนรู้ตาม ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์คือ

- 2.1) ผู้เรียนจะเป็นผู้ลงมือกระทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยกิจกรรมนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนมี ส่วนร่วมทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
- 2.2) มีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกมาเป็นกลุ่มย่อย เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยน ประสบการณ์การ เรียนรู้และการทำงานต่าง ๆ ร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ดังกล่าว ผู้เรียนจะพัฒนาวิธีการทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมตลอดจนการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดีในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม



**หลักการข้อที่ 3** การพัฒนาความสามารถทางสติปัญญา และมนุษย์สัมพันธ์ โดยการให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ ประสพการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน แบ่งออกเป็น

3.1) การวิเคราะห์กระบวนการการเรียนรู้และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ซึ่ง จะช่วยให้ ผู้เรียนเข้าใจตนเอง สามารถประเมินผลการเรียนรู้และนำความรู้ที่ได้ไปเป็นแนวทางในการปรับปรุงบุคลิกภาพ และพฤติกรรมที่เสริมสร้างแนวคิด และค่านิยมของตนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้เข้าใจผู้อื่น สามารถพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ และความเป็นผู้นำทั้ง ยังช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาและวิธีการทำงานที่ เหมาะสม เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการทำงานครั้ง ต่อไปให้ดียิ่งขึ้น

3.2) การวิเคราะห์เนื้อหา ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อหา ได้โดยการแสดงความคิดเห็นหรือ ความรู้สึกที่ตนได้พบจากการทำงานในกลุ่ม ให้ ผู้อื่นมีโอกาสรับรู้เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งกันและกัน และช่วยให้ผู้เรียนสามารถค้นพบแนวคิดที่ต้องการด้วยตนเองเป็นการขยาย ประสพการณ์การเรียนรู้ให้ถูกต้อง เหมาะสม ตลอดจนพัฒนาวิธีการเรียนที่เหมาะสมยิ่งขึ้น

**หลักการข้อที่ 4** การสรุป และการนำไปปรับใช้ เมื่อวิเคราะห์และได้แนวคิดของตน ผู้เรียน ควรได้มีโอกาสนำ หลักการ หรือแนวคิดที่มีอยู่ไปปรับใช้ ปรับปรุงบุคลิกภาพ และพฤติกรรมของตน ให้เหมาะสม ตลอดจนการ นำไปใช้เพื่อแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆต่อไป ซึ่งหลักการที่นำไปใช้นี้ จะทำได้ 5 ลักษณะ คือ

4.1) การปรับใช้ให้เข้ากับตนเอง คือการที่ผู้เรียนนำหลักการที่ได้รับไปใช้ในการปรับปรุง พฤติกรรม ของตนเองในที่ต่าง ๆ นอกเหนือไปจากห้องเรียน เพื่อให้การแสดงออกกับบุคคลต่าง ๆ และเป็นไปอย่างเหมาะสม

4.2) การปรับใช้กับผู้อื่น คือ การนำหลักการที่ได้รับไปใช้ในการอยู่ร่วมกันในสังคมและ ปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้

4.3) การปรับใช้เพื่อแก้ปัญหาในอนาคต ทั้ง ในด้านบุคลิกภาพความสัมพันธ์ และวิธีการ ทำงานของ ตนเอง ของกลุ่ม และสังคมได้

4.4) การประยุกต์เพื่อใช้ในสังคม ปรับปรุงสร้างสรรค์และแก้ปัญหาสังคม

4.5) การปรับเพื่อสร้างสรรค์สิ่ง ใหม่ อันจะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ต่อกลุ่มและสังคม

**หลักการข้อที่ 5 การประเมินผล** การประเมินผลจะช่วยให้ทราบพัฒนาการของผู้เรียน ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและ วิธีการเรียนรู้ว่าเป็นไปตามจุดมุ่งหมายมาน้อยเพียงใด และยังช่วยให้ ผู้สอนสามารถประเมินผลการสอนของตน ว่า ประสพความสำเร็จมากเพียงใด การประเมินผลตาม หลักการทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ คือ ผู้เรียนได้ประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเองให้ผู้เรียน ประเมินการเรียนรู้ของตนเองจากการทำงานร่วมกัน ซึ่งมีการ ประเมินผลได้ใน 2 ลักษณะ คือ

5.1) การประเมินผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม อันประกอบด้วย ผลของการทำงานกลุ่ม ความเป็น อันหนึ่งอัน เดียวกันของกลุ่มและคุณธรรม หรือค่านิยมซึ่งจะช่วยให้เข้าใจผลสัมฤทธิ์ และวิธี การทำงานของสมาชิกแต่ละบุคคลได้

5.2) การประเมินผลความสัมพันธ์ในกลุ่ม จากการได้ข้อติชม หรือข้อวิจารณ์แก่กัน โดย ปราศจากอคติจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินพฤติกรรมของตนเอง และความสัมพันธ์ที่มีต่อผู้อื่นได้ (เยาวพา เดชะคุปต์, 2517)

การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกลุ่มหรือเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางจะทำให้ นักเรียนได้ เรียนตามความสามารถหรือความแตกต่างระหว่างบุคคล นักเรียนนำทักษะและสิ่งที่ได้ เรียนไปใช้ประโยชน์ใน ชีวิตประจำวันได้ การแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มออกไปตามความสามารถให้ นักเรียนรู้ความก้าวหน้าในการเรียน รู้อยู่เสมอ วิธีการสอนยืดหยุ่นและดัดแปลงได้ ผู้สอนควรให้ ความสนใจกับนักเรียนทุกคน สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีทำให้นักเรียนรู้สึกอบอุ่นเป็นที่ปรึกษาให้กับ ผู้เรียนโดยฝึกให้ผู้เรียนเป็นผู้คิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง (วาสนา คุณาอภิสิทธิ์, 2539)

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสัมพันธ์

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสัมพันธ์จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่

**เรื่องที่ 1** เยาวพา เดชะคุปต์ (2517) ได้ศึกษาผลสร้างแบบตัวอย่าง ทฤษฎีกระบวนการกลุ่ม สัมพันธ์สำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา ให้เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้สนใจสามารถนำไปใช้ ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับบรรยากาศการเรียนรู้แบบประชาธิปไตยและตรง ตามจุดมุ่งหมายของการศึกษาแห่งชาติ วิธีดำเนินการวิจัย 1. ศึกษารวบรวมหลักการของทฤษฎีกลุ่ม และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ อันเป็นวิธีการที่ใช้ในการฝึกมนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำในการ ต่าง ๆ และสร้างแบบตัวอย่างทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา ขึ้น 2. สร้างบทเรียนโดยใช้หลักทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เพื่อใช้สอน ทักษะทางสังคม ขึ้น 2 บท แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ข้อคิดที่ได้รับจากการสอนในครั้งนี้มาใช้ประกอบพิจารณาสร้างตัวอย่าง บทเรียนแบบหน่วย ชื่อหน่วย ประชาธิปไตยภาคปฏิบัติ ขึ้น และเมื่อสร้างเสร็จแล้วได้นำไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1, 6/2 และ 6/3 ซึ่งเป็นห้องที่ผู้เรียนมีสัมฤทธิ์ผลการเรียนระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ตามลำดับ การนำบทเรียนไปทดลองใช้ทั้งสองครั้งนี้เพื่อต้องการทราบว่า ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นสามารถประยุกต์ใช้กับผู้เรียนที่มีระดับอายุและระดับ ความสามารถแตกต่างกันได้จริง ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า 1. แบบตัวอย่างทฤษฎีกระบวนการกลุ่ม สัมพันธ์ และตัวอย่างบทเรียนที่สร้างขึ้นสามารถประยุกต์ใช้กับผู้เรียนต่าง ระดับชั้น และต่างระดับ ความสามารถได้ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ 2. การเรียนการสอนตามทฤษฎีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจได้รับการฝึกทักษะ ปลูกฝังทัศนคติและค่านิยม ตลอดจนส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง ผู้เรียนและส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้แบบประชาธิปไตยพร้อม ๆ กัน ตามวัตถุประสงค์ของการ ศึกษาที่มีอยู่ได้จริงตามสมมติฐาน

**เรื่องที่ 2** สุภาพรณ พวงจันเพชร (2520) ได้ศึกษาผลการเรียนวิชาศีลธรรม หน่วย “คุณธรรมเสริมสร้างลักษณะ” ด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และวิธีธรรมดาในด้านพัฒนาการของ สัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่หก สมมติฐาน ของการวิจัย เมื่อสอนวิชาศีลธรรม ด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์แล้วนักเรียนจะมีพัฒนาการทาง สัมฤทธิ์ผลด้านการเรียนสูงขึ้น และมีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นกว่านักเรียนที่ เรียนด้วยวิธีการสอนแบบธรรมดา วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการเรียนการสอน ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และได้สร้างหน่วยการสอนวิชาศีลธรรม หน่วย “คุณธรรมเสริมสร้าง ลักษณะนิสัย” แล้วนำมาทดลองสอนกับตัวอย่างประชากร คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ หก

โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้เกณฑ์ อายุ เพศ และสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเหมือนกันเป็นคู่ ๆ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมสอนโดยผู้วิจัย ผู้วิจัยได้สร้างข้อทดสอบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนขึ้น แล้วนำข้อสอบที่สร้างมาวิเคราะห์ปรับปรุงหาความเที่ยงได้ (Reliability) .96 แบบวัดทัศนคติที่ใช้ในการวิจัยเป็นของ ฉันทนา ภาคบังข ซึ่งสร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2517 และผู้วิจัยได้หาความเที่ยงชนิดคงที่ภายในกับกลุ่มตัวอย่างประชากรได้ค่า .77 สามารถจำแนกบุคคลได้ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและวัดทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์กับกลุ่มตัวอย่างประชากรรวม 3 ครั้ง คือ สอบก่อนเรียน สอบหลังเรียนครั้งที่ 1 และสอบหลังเรียน ครั้งที่ 2 ซึ่งห่างจากการสอบหลังการเรียนครั้งที่ 1 เป็นเวลา 1 เดือน นอกจากนี้ผู้วิจัยยัง ได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยวิธีการกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์ โดยให้นักเรียนเขียนเกี่ยวกับความรู้สึกและความคิดเห็นของตน ผลจากการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนทั้ง 2 แบบ มีพัฒนาการทางด้านสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนสูงขึ้น แต่นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการกลุ่มสัมพันธ์มีแนวโน้มที่จะมีพัฒนาการด้านสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนสูงชันกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีธรรมดา นอกจากนี้ ผลปรากฏว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ไม่ได้มีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนสูงชันกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบธรรมดา ในด้านทัศนคติ นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการกลุ่มสัมพันธ์ มีทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นกว่านักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบธรรมดาเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

**เรื่องที่ 3** เสริมศิริ เมนะเศวต (2520) ได้ศึกษาผลการสอนวิชาหลักการสอนหน่วย “โรงเรียนประถมศึกษา” โดยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีธรรมดาในด้านพัฒนาการของสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและทักษะและทัศนคติการทำงานกลุ่มของนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษา สมมติฐานของการวิจัย เมื่อสอนวิชาหลักการสอนด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์แล้วนักศึกษาจะมีพัฒนาการด้านสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนและมีพัฒนาการด้านทักษะและทัศนคติ การทำงานกลุ่มสูงชันกว่านักศึกษาที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบธรรมดา วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและวิธีการเรียนการสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และได้สร้างหน่วยการสอนวิชาหลักการสอนเรื่อง “โรงเรียนประถมศึกษา” ขึ้น ผู้วิจัยได้นำหน่วยการสอนนี้ไปทดลองสอนกับตัวอย่างประชากรคือ นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพการศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์ ซึ่งได้แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้เกณฑ์เพศและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเหมือนกันเป็นคู่ ๆ ผู้วิจัยใช้วิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับกลุ่มทดลองและใช้วิธีสอนแบบธรรมดากับกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยใช้แบบวัดผล 3 ชุด คือ แบบทดสอบสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน แบบวัดทักษะและทัศนคติการทำงานกลุ่ม และแบบสอบถามความรู้สึกต่อการเรียนด้วยวิธีการกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ แบบวัดผลทั้ง 3 ชุดนี้ ผู้วิจัยได้นำมาหาค่าความเที่ยงกับกลุ่มตัวอย่างประชากร และใช้ทดสอบนักศึกษา 3 ครั้ง คือ ก่อนเรียน หลังเรียน และหลังเรียน 1 เดือน และรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ต่อไป ผลการวิจัย ด้านสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนวิชาหลักการสอน 1. เมื่อเรียนแล้วทั้งกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบตามธรรมดา ต่างก็มีพัฒนาการขึ้นที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 2. หลังจากการเรียนแล้วทั้ง 2 กลุ่ม มีสัมฤทธิ์ผลไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 3. ผลการทดสอบครั้งที่ 2 หลังจากทดสอบครั้งแรกไปแล้ว 1 เดือน ไม่แตกต่าง

กัน 4. หลังจากการเรียนรู้แล้ว 1 เดือน ปรากฏว่าคะแนนเฉลี่ยในการสอบครั้งที่ 2 หลังเรียนลดลงทั้งสองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ด้านทักษะและทัศนคติการทำงานกลุ่ม 1. จะเห็นว่าผลการทดสอบก่อนเรียนและสอบครั้งที่ 1 หลังเรียนของกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน แต่ของกลุ่มทดลองแตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .01 แสดงว่าเรียนโดยวิธีการสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ช่วยให้มีการเปลี่ยนแปลงด้านทักษะและทัศนคติการทำงานกลุ่มได้ดีขึ้น แต่เรียนโดยวิธีสอนแบบธรรมดาไม่มีการเปลี่ยนแปลง 2. หลังจากการเรียนรู้แล้ว ทั้งสองกลุ่มมีทักษะและทัศนคติการทำงานกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 3. เมื่อการเรียนรู้ผ่านไปแล้ว 1 เดือน ทักษะและทัศนคติการทำงานกลุ่มของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม 4. ผลการทดสอบครั้งที่ 2 ของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองซึ่งห่างจากครั้งที่ 1 เป็นเวลา 1 เดือน ปรากฏว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01.

**เรื่องที่ 4** สุนิย์รัตน์ ฤทธิ์ธวัชเลิศ (2530) ได้ศึกษาผลจากการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันโดยใช้เวลาฝึกสัปดาห์ละ 3 ครั้ง รวม 30 คาบ ส่วนกลุ่มควบคุมให้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมปกติ เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง พร้อมทั้งครูประจำชั้นและครูประจำวิชาประเมินความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนอีกครั้ง (Post-test) ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ 1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ภายหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่าที (t-test) 2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำ ระหว่างกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง ภายหลังการทดลองโดยการทดสอบค่าที (t-test) 3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียน ระหว่างก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มเดียวกันโดยการทดสอบค่าที (t-test) 4. เปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการระหว่างนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ ในกลุ่มทดลอง โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (one-way analysis of variance) สรุปผลการวิจัย 1. ภายหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลอง ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2. นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ ของกลุ่มทดลองมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จากการวัดด้วยแบบประเมินความเชื่อมั่นในตนเองโดยครู แต่จากการวัดด้วยแบบทดสอบไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความเชื่อมั่นในตนเองไม่แตกต่างกัน ทั้งจากการวัดด้วยแบบทดสอบและแบบประเมินความเชื่อมั่นในตนเอง 3. ภายหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 กล่าวคือ 3.1 นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3.2 นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลางมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3.3 นักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อน

การทดลอง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 4. นักเรียนกลุ่มทดลองที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงปานกลาง และต่ำมีพัฒนาการของความเชื่อมั่นในตนเองไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05.

**เรื่องที่ 5** มยุรี วิมลโสภณกิตติ (2538) ได้ศึกษาผลของการใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์ และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการสร้างมีโนทัศน์ประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในด้านการนับถือในเอกัตบุคคล การมีส่วนร่วม การเคารพในเหตุผล และการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการทดลอง คือนักเรียนโรงเรียนบ้านดงขุย (ดงขุยวิทยาคาร) อำเภอชนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 30 คน ได้รับการสอนตามกระบวนการเผชิญสถานการณ์ และกลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 30 คน ได้รับการสอนตามกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์ มีมีโนทัศน์ประชาธิปไตยในด้านการนับถือในเอกัตบุคคล การมีส่วนร่วม และการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี สูงกว่าก่อนสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนมีโนทัศน์ประชาธิปไตยในด้านการเคารพในเหตุผลไม่แตกต่างกัน 2. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีมีโนทัศน์ประชาธิปไตยในด้านการนับถือในเอกัตบุคคล การเคารพในเหตุผล และการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี สูงกว่าก่อนสอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนมีโนทัศน์ประชาธิปไตยในด้านการมีส่วนร่วมไม่แตกต่างกัน 3. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์มีมีโนทัศน์ประชาธิปไตยในด้านการนับถือในเอกัตบุคคล การมีส่วนร่วม และการเคารพในเหตุผล สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4. นักเรียนที่เรียนโดยใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์ และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีมีโนทัศน์ประชาธิปไตยในด้านการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**เรื่องที่ 6** พนิดา จันทรกรานต์ (2544) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักเรียน ที่มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ ที่มีคะแนนเชาวน์อารมณ์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 จากแบบสำรวจเชาวน์อารมณ์ จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน ซึ่งคัดเลือกโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เจาะจงอย่างง่าย ในระยะการทดลองกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 12 ครั้ง ส่วนกลุ่มควบคุมทำกิจกรรมตามปกติ ผู้วิจัยได้วัดเชาวน์อารมณ์ของกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบสำรวจเชาวน์อารมณ์ ในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบที (t-test) ทั้งแบบสองกลุ่มเป็นอิสระต่อกันและสองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1. หลังการทดลองนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีคะแนนเชาวน์อารมณ์สูงกว่านักเรียน ที่มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. หลังการทดลองนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีคะแนนเชาวน์อารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**เรื่องที่ 7** อัจจิมา เกิดผล (2545) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับวิธีสอนแบบปกติวัตถุประสงค์ของการวิจัย: 1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับวิธีสอนแบบปกติ 3. เพื่อศึกษาความพอใจในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ วิธีดำเนินการวิจัย: การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยวิธีทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม ปีการศึกษา 2534 จำนวน 2 ห้องเรียน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 37 คน เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และกลุ่มควบคุมจำนวน 39 คน เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วยแผนการสอนวิชาวรรณคดีไทย แบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ แบบสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และแบบสำรวจความพอใจของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัย: 1. นักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ได้คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 2. นักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ และนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ มีคะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 3. จากการสำรวจความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และมีความเห็นว่าการสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น มีมนุษยสัมพันธ์ในหมู่เพื่อน รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามเรียนรู้การทำงานร่วมกัน รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักการใช้เหตุผล และกล้าแสดงความคิดเห็น

**เรื่องที่ 8** กรกช สุตสวัสดิ์ (2553) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนประถมศึกษาการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาเพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัดเวฬุวนาราม เขตดอนเมือง จังหวัดกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 รวมทั้งสิ้น 60 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งเลือกนักเรียนที่มีค่าเฉลี่ยรวมการเห็นคุณค่าในตนเองที่ไม่แตกต่างกันจำนวน 2 ห้อง แบ่งเป็นห้องที่เป็นกลุ่มควบคุมจำนวน 30 คน และห้องที่เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองด้วยตนเอง คาบละ 30 นาที จำนวน 24 แผน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ติดต่อกันโดยใช้เวลาหลังเลิกเรียน ในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลองมีการวัดผลการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองฉบับนักเรียนที่สร้างขึ้นโดย สแตนเลย์ คูเปอร์สมิธ (Stanley Coopersmith) จากนั้น

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างด้วยค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ก่อนและหลังการทดลองกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**เรื่องที่ 9** ฉัตรพันธ์ ดุสิตกุล (2554) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนสวนลุมพินี เขตลุมพินี จังหวัดกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 รวมทั้งสิ้น 30 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง พร้อมทั้งแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน กลุ่มควบคุม 15 คน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมก้าวร้าวไม่แตกต่างกัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองด้วยตนเอง คาบละ 50 นาที จำนวน 16 แผน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ติดต่อกันโดยใช้เวลาหลังเลิกเรียน มีการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมในระยะก่อนทดลอง หลังทดลอง และระยะหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ โดยใช้แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนด้วยค่าที วิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมทางเดียวแบบวัดซ้ำและเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้ LSD ผลการวิจัย พบว่า 1) หลังการทดลองกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมก้าวร้าวในระยะหลังการทดลองและระยะติดตามผลน้อยกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ในกลุ่มควบคุมไม่พบความแตกต่าง 2) หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมก้าวร่วมน้อยกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**เรื่องที่ 10** ไศภิตา เถนว่อง (2559) ได้ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่มีมนุษยสัมพันธ์ระดับปานกลาง จำนวน 46 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน 23 คน กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม จำนวน 23 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.93 และแบบวัดการมีมนุษยสัมพันธ์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.95 ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.83 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบค่าที ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยคะแนนการมีมนุษยสัมพันธ์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังการทดลองเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยคะแนนการมีมนุษยสัมพันธ์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองเพิ่มขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

สรุปจากการศึกษาทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 10 เรื่อง พบว่าผลการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการจัดการเรียนการสอน สามารถช่วยครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนได้มีการพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออก มีภาวะผู้นำสามารถแก้ปัญหาด้วยเหตุ และผล พัฒนาเชาว์อารมณ์ พัฒนาสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน ลดพฤติกรรมก้าวร้าวการทะเลาะวิวาท และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอน และการแก้ไขปัญหาในชั้นเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนการสอนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ผู้วิจัย/ปี	ตัวแปรที่ศึกษา	กิจกรรมที่ใช้	ประชากร	วิธีการจัดกิจกรรม
1. เยาวพา เตชะคุปต์ (2517)	ตัวแปรต้น: ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา ตัวแปรตาม: การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบรรยากาศการเรียนรู้แบบประชาธิปไตย	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)	สร้างแบบตัวอย่างทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอน
2. สุภา พรธน พวงจันทเพชร (2520)	ตัวแปรต้น: กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีการสอนแบบธรรมชาติ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวแปรตาม: ผลการสอนวิชาศีลธรรม หน่วย "คุณธรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัย"	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หก โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	การสอนวิชาศีลธรรม หน่วย "คุณธรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัย"
3. เสริมศิริ เมนะเสวต (2520)	ตัวแปรต้น: กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีการสอนแบบธรรมชาติ ในชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ การศึกษา	การจัดการเรียนการสอน	นักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยครูเพชรบุรีวิทยาลงกรณ์	การสอนเรื่อง "โรงเรียนประถมศึกษา"



ตารางที่ 1 (ต่อ)

ผู้วิจัย/ปี	ตัวแปรที่ศึกษา	กิจกรรมที่ใช้	ประชากร	วิธีการจัดกิจกรรม
	ตัวแปรตาม: การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาหลักการสอนหน่วย "โรงเรียนประถมศึกษา"			
4. สุนิย์รัตน์ ฤทธิงชัย เลิศ (2530)	ตัวแปรต้น: การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ตัวแปรตาม: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดแจ้งร้อน เขตราชบุรี บวรณะ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2529	กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5.มยุรี วิมลโสภณกิตติ (2538)	ตัวแปรต้น: การใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ตัวแปรตาม: การสร้างมโนทัศน์ประชาธิปไตย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียนโรงเรียนบ้านดงขุย (ดงขุยวิทยาคาร) อำเภอนครชัย จังหวัดเพชรบูรณ์	การใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์ และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์
6.พนิดา จันทรกรานต์ (2544)	ตัวแปรต้น: การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ตัวแปรตาม: การพัฒนาเชาว์อารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้าน วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้าน วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์	กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ที่มีต่อการพัฒนาเชาว์อารมณ์ของนักเรียน ที่มีความสามารถพิเศษทางด้าน วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ผู้วิจัย/ปี	ตัวแปรที่ศึกษา	กิจกรรมที่ใช้	ประชากร	วิธีการจัดกิจกรรม
7. อัจจิมา เกิดผล, ม.ล. (2545)	ตัวแปรต้น: วิธีสอนแบบกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์ กับวิธีสอน แบบปกติ ตัวแปรตาม: การเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวรรณคดีไทย	การจัดการ เรียนการ สอน	นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย ฝ่าย มัธยม	วิธีสอนแบบ กระบวนการกลุ่ม สัมพันธ์ กับวิธี สอนแบบปกติ
8. กรกษ สุดสวัสดิ์ (2553)	ตัวแปรต้น: การจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์ ตัวแปรตาม: เพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่า ในตนเองของนักเรียน ประถมศึกษา	การจัด กิจกรรมพล ศึกษา	นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนวัด เวฬุวนาราม เขต ดอนเมือง จังหวัด กรุงเทพมหานคร	กิจกรรมพลศึกษา เพื่อพัฒนาการ เห็นคุณค่าใน ตนเอง
9.ฉัตรพันธ์ ดุสิตกุล (2554)	ตัวแปรต้น: การจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ ตัวแปรตาม: พฤติกรรมก้าวร้าวของ นักเรียนประถมศึกษา	การจัด กิจกรรมพล ศึกษา	นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียน สวนลุมพินี เขต ลุมพินี จังหวัด กรุงเทพมหานคร	กิจกรรมพลศึกษา โดยใช้เกมกลุ่ม สัมพันธ์ที่มีต่อ พฤติกรรม ก้าวร้าวของ นักเรียน ประถมศึกษา
10. ไศภิตา เถนว่อง (2559)	ตัวแปรต้น:จัดโปรแกรม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ตัวแปรตาม:เพื่อสร้างเสริม มนุษยสัมพันธ์สำหรับ นักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษา	การจัด กิจกรรมพล ศึกษา	นักเรียนชั้น ประถมศึกษา ที่มี มนุษยสัมพันธ์ ระดับปานกลาง จำนวน 46 คน	กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์เพื่อสร้าง เสริมมนุษย สัมพันธ์ของ นักเรียนระดับ ประถมศึกษา

จากตารางที่ 1 พบว่า การใช้ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการจัดการเรียนการสอน สามารถช่วยครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนได้มีการพัฒนาพฤติกรรม พัฒนาเชาวน์อารมณ์ พัฒนาสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์และผลฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ดีขึ้น โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนและการแก้ไขปัญหาในชั้นเรียน

### ตอนที่ 3 เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

#### 3.1 ความหมายของเกม

ทิตินา แคมมณี (2522) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอน ได้โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้น ให้ผู้เรียนเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันเป็นผลออกมาในรูปแบบของการแพ้ชนะ วิธีการนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจนอกจากนั้น จึงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

จรินทร์ ธาณรัตน์ (2524) กล่าวถึงเกมว่าเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาแขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎกติกาสลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ ซึ่งเกมเหล่านี้อาจได้แก่การเล่นทดสอบสมรรถภาพตนเอง การเล่นเกมแบบสัตว์หรือเครื่องจักร การเล่นเกมประกอบเสียงเพลง และเล่นเกมเพื่อสนุกสนาน เป็นต้น

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย (2537 อ้างถึงใน สุชาติ ทวีพรปฐมกุล, 2543) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขันเพื่อนันทนาการโดยมีระเบียบการเล่นง่าย ๆ สั้น ๆ และแฝงไว้ด้วยคุณค่าต่าง ๆ ได้แก่ พื้นฐานการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งบุคคลและสังคมส่วนรวมตลอดจนเป็นการสืบทอดประเพณีและวัฒนธรรม

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2543) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแล้วยังจะก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาการแก่ผู้ร่วมกิจกรรมและองค์กรอีกด้วย

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ (2546) กล่าวถึงเกมว่า เกมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมทั้ง หลายที่แสดงให้เราารู้ถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์และสะท้อนให้เห็นแนวความคิดและค่านิยมของวัฒนธรรมเหล่านั้น อาจกล่าว ได้ว่าเกมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดการเจริญเติบโตและการพัฒนาของเยาวชนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น

จากความหมายของเกมดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมทางพลศึกษา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีรูปแบบของการเล่นไม่ยาก และไม่มีควมสลับซับซ้อนมากนัก รวมทั้งจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทั้ง ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และ สติปัญญา

### 3.2 ความสำคัญและประโยชน์ของเกม

จรินทร์ ธาณิรัตน์ (2524) กล่าวถึงความสำคัญของเกมไว้ว่า ตามปกติแล้วคนทุกคนทุกเพศทุกวัย ต้องการเคลื่อนไหว เพราะลักษณะของความต้องการทางสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและมีความสนุกสนานร่าเริงด้วยแล้ว ยิ่งเพิ่มความต้องการมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเด็กที่อยู่ในวัย แห่งความเจริญเติบโต ย่อมต้องการกิจกรรมแห่งการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยให้กระดูกและกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ได้ เจริญเติบโตอย่างมีสัดส่วนนอกจากนั้น เกมการเล่นต่าง ๆ ยังมีความสำคัญต่อสุขภาพทางจิตของเด็กอีกด้วย เพราะช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางสมองได้เป็นอย่างดีและทำให้เด็กรู้จักคบค้าสมาคมกับเพื่อนฝูงได้ดียิ่งขึ้น โดยใช้เกมเล่นเป็นตัวกลาง ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นของร่างกายให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น
2. ช่วยส่งเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการกีฬาเพื่อจะได้เล่นอย่างถูกต้องและจะทำให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

3. ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน
  4. ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียดและช่วยให้สมองปลอดโปร่ง จิตใจมั่นคง
  5. เกม การละเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้เป็นอย่างดี
  6. ส่งเสริมสุขภาพทางกายให้แข็งแรงหรือมีสมรรถภาพทางกาย (Physical Fitness) ที่ดีอยู่เสมอ
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย (2533) กล่าวสรุปประโยชน์และคุณค่าของเกมดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ใช้เกมเป็นกิจกรรม ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการประกอบกิจกรรม ซึ่งการออกกำลังกาย การเคลื่อนไหว เป็นปัจจัยที่สำคัญของมนุษย์ ผลของการออกกำลังกายทำให้ร่างกาย เจริญเติบโตสุขภาพแข็งแรง พัฒนาระบบต่าง ๆ ของร่างกาย ได้แก่ ระบบกล้ามเนื้อ ให้เจริญเติบโตแข็งแรง ระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท ระบบขับถ่าย และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี ซึ่งเป็นการ เสริมสร้างสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของร่างกายรวมถึงพัฒนาบุคลิกภาพแก่บุคคลให้ดีขึ้น

2. ช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริงแจ่มใส มีอารมณ์ดีและมั่นคง ฝึกให้รู้จักยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น สมหวัง ผิดหวัง ความมีน้ำ ใจเป็นนักกีฬา

3. ช่วยพัฒนาด้านสังคม ให้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกันโดยจำลองสภาพของสังคมให้เป็นลักษณะของการเล่น ดูจาก มารยาทของสังคม การยอมรับซึ่งกันและกัน พัฒนาแนวทางของระบบประชาธิปไตย เสริมคุณค่าการเป็น ลักษณะผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักเคารพกฎระเบียบ และกติกาที่กำหนดไว้

4. ช่วยพัฒนาสติปัญญา ให้ใช้ความสามารถ เพื่อแสดงออกมาให้เต็มที่ เป็นการฝึกฝนและพัฒนาสติปัญญา เพราะเกมเป็นลักษณะท้าทายความสามารถและเป็นเชิงการแข่งขันที่ทุกคนต้องใช้ความสามารถและสติปัญญา

สุชาติ ทวีพรปฐมกุล (2543) กล่าวถึงประโยชน์ทั่วไปที่ได้จากการเล่นเกมไว้ว่า

1. ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงทั้ง ผู้ร่วมกิจกรรมและผู้ชมการเล่น
2. ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้สุขภาพจิตดีขึ้น
3. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

4. เป็นการออกกำลังกายขั้นพื้นฐาน มีการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายก่อให้เกิดสมรรถภาพทางกายที่ดี

5. เสริมสร้างทักษะพื้นฐานของการนำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่

6. ช่วยให้ทราบถึงพฤติกรรมที่แท้จริงของผู้ร่วมกิจกรรม

7. ช่วยปลูกฝังความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มนุษย์สัมพันธ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพกฎกติกาและสิทธิ

8. ช่วยในการเรียนการสอนทั้ง การพลศึกษาและสาขาวิชาอื่น ๆ เช่น กลุ่มสัมพันธ์ ฯลฯ

9. ช่วยส่งเสริมทางด้านธุรกิจ

มงคล แฝงสาเคน (2548) กล่าวว่า การเล่นเกมไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียดแล้ว ยังเป็นการพัฒนาองค์ประกอบด้านสมรรถภาพทางกาย มีผลทำให้สุขภาพดีตามมา เป็นการพัฒนาตนเอง ฝึกฝนประสบการณ์ทำงานจึงทำให้มีประโยชน์ มากมายดังนี้

1. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย ทำให้ผู้เล่นต้องเคลื่อนไหวร่างกายตลอดเวลาการที่ร่างกายได้ เคลื่อนไหวเป็นการพัฒนาอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างกล้ามเนื้อทำให้กล้ามเนื้อ แข็งแรง เกิดความคล่องตัวในการพัฒนาการเคลื่อนไหวทำให้การเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ร่างกาย เจริญเติบโตแข็งแรง มีสุขภาพดี

2. ส่งเสริมการพัฒนาด้านจิตใจ การเล่นเกมเป็นการฝึกฝนให้มีความซื่อสัตย์ เชื่อฟัง เคารพ กติกาการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ ทำให้กล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ไม่เอาเปรียบคู่ต่อสู้ รู้จักแพ้รู้จักชนะรู้จักถอย สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว มีความกล้าหาญ มีวินัยใน ตนเองและหมู่คณะ สร้างความสามัคคีเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

3. ส่งเสริมการพัฒนาทางด้านอารมณ์ การเล่นเกม จึงมักจะมีการฝึกที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เคร่งครัด เหมือนกับการเล่นกีฬาก็ตาม แต่ทุกคนต้องยอมรับและปฏิบัติตาม รู้จักอดกลั้น ไม่แสดงความเสียใจ โกรธจนนอกหน้านอกตาเมื่อฝ่ายตนเองแพ้ ในทางตรงกันข้าม ไม่แสดงความดีใจจนเกินไป จนกลายเป็นพฤติกรรมที่เยาะเย้ยถากถางฝ่ายตรงข้าม ดังนั้นการเล่นเกมจึงเป็นการพัฒนาทางด้านความฉลาดทางอารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ เช่น ความโกรธเกลียดและหลงใหลอยู่ในอารมณ์ที่มั่นคง ปรับอารมณ์ให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม ช่วยลดความคับข้องใจในขณะที่เล่น และนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

4. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม การเล่นเกมบางประเภทต้องเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม ต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจ สร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้น เป็นการพัฒนาความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ รู้บทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม เป็นการส่งเสริมในเรื่องการยอมรับผู้อื่น มีการแข่งขันถ้อยทีถ้อยอาศัย ร่วมมือกันประสานงานกัน การแสดงออกอย่างเหมาะสม ไม่ก้าวร้าว จริงใจ ทำให้เกิดเป็นสังคมที่ดีในที่สุด

5. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านทักษะทางการเคลื่อนไหว เกมเป็นกิจกรรมที่พัฒนามาจากการเล่น รูปแบบการเล่นเกมจึงมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ที่เห็นได้ชัดที่สุดก็คือ การเคลื่อนไหว เบื้องต้น เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การขว้างและการปา เหล่านี้จะเป็นการพัฒนาทักษะโดยอัตโนมัติ สามารถพัฒนาทักษะทางการเคลื่อนไหวไปสู่การเล่นกีฬาได้ ทั้งนี้เพราะการเคลื่อนไหวเบื้องต้นทำให้เคลื่อนไหวร่างกายได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เป็นการเสริมสร้างทักษะเบื้องต้นของการเล่นกีฬานั้น

สรุปความสำคัญและประโยชน์ของเกมการเล่นเกมไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานผ่อนคลายความเครียดแล้ว ยังเป็นการพัฒนาองค์ประกอบด้านสมรรถภาพทางกาย มีผลทำให้ สุขภาพดีตามมาเป็นการพัฒนาตนเอง ผักผ่อนประสิทธิภาพทำงานจึงทำให้มีประโยชน์และยังช่วยส่งเสริมในด้าน 1. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายทำให้กล้ามเนื้อ แข็งแรง เกิดความคล่องตัวในการพัฒนาการเคลื่อนไหวทำให้การเคลื่อนไหวมีประสิทธิภาพ 2. ส่งเสริมการพัฒนา ด้านจิตใจการเล่นเกมนับเป็นการฝึกฝนให้มีความซื่อสัตย์ เชื่อฟัง เคารพกติกาการเล่นมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการทำให้กล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีน้ำ ใจเป็นนักกีฬา 3. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ การเล่นเกมนับจะมีกิจกรรมที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน เคร่งครัด เหมือนกับการเล่นกีฬาที่ตาม แต่ทุกคนต้องยอมรับและปฏิบัติตาม รู้จักอดกลั้น ไม่แสดงความเสียใจ โกรธ 4. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม การเล่นเกมนับว่าต้องเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม ต้องอาศัย ความ ร่วมมือ ร่วมใจ สร้างความสามัคคีให้เกิดขึ้น เป็นการพัฒนาด้านความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ รู้ บบพาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม เป็นการส่งเสริมในเรื่องการยอมรับผู้อื่น 5. ส่งเสริมพัฒนาการ ทางด้านทักษะทางการเคลื่อนไหว เกมเป็นกิจกรรมที่พัฒนามาจากการเล่น รูปแบบการเล่นเกมนับจะมี จุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ที่เห็นได้ชัดที่สุดก็คือ การเคลื่อนไหว เบื้องต้น เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดด การขว้างและการปา เหล่านี้จะเป็นการพัฒนาทักษะโดยอัตโนมัติ สามารถพัฒนาทักษะทาง การเคลื่อนไหวไปสู่การเล่นกีฬาได้

### 3.3 ประเภทของเกม

ประพันธ์ ลักษณะพิสุทธิ (2546) ได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่

1. เกมเบ็ดเตล็ดแบบง่าย (Low Organized Games) ได้แก่ เกมที่อาศัยทักษะการเล่นและ กฎกติกา ระเบียบการเล่นน้อย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ไม่ต้องใช้สถานที่ที่กว้างขวางหรือต้องมีอุปกรณ์ ใหญ่จำนวนมาก แต่ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างความขบขันให้แก่ผู้เล่น

2. เกมนำ (Lead up Games) เป็นแนวทางที่จะไปสู่การเรียนการสอนการเล่นกีฬาใหญ่ทั้ง ประเภททีมและบุคคล เป็นวิธีการสอนวิธีหนึ่งให้ผู้เรียน เรียนได้เร็วกว่า เรียนได้มากกว่าและเรียนได้ด้วย ความสนใจ มากกว่า เข้าใจยิ่งกว่า เกมนำอาจจะถูกจำกัดโดยตีความหมายในแง่ที่ว่าเกมนำเป็นกีฬา ประเภททีม ซึ่งช่วย แก้ไขเพิ่มพูนทักษะเบื้องต้น กฎกติกาและวิธีการเล่นที่ใช้ในกีฬาใหญ่ประเภททีม

3. เกมประเภทผลัดเปลี่ยน (Relay Games) เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้เข้าร่วมในทีมที่มีจำนวนผู้ เล่น เท่ากัน รูปแบบเหมือนกัน แข่งกันกับทีมอื่นเพื่อแสดงให้เห็นว่าทีมใดจะสามารถนำชัยชนะมาสู่ ทีมตนจากการ แข่งขันตามกติกา ทั้ง นี้ต้องการความร่วมมือของผู้เล่นพอ ๆ กับการแข่งขัน ความสำเร็จจะขึ้น อยู่กับทักษะของผู้ เล่นโดยส่วนตัว ทักษะในกิจกรรมการควบคุมตนเอง ปฏิบัติยา ตอบสนอง ความตั้งใจ ความสารถในการสังเกต และเข้าใจกติกา ความสามารถที่จะทำงานร่วมกับคน อื่น และความสามารถเผชิญกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดหวังได้ จากการเข้าร่วมเกมเด็กจะได้เรียนรู้ ถึงสิ่ง ต่าง ๆ มากมาย คือ

3.1) เรียนรู้ถึงการยอมรับกฎกติกาและระเบียบต่าง ๆ

3.2) เรียนรู้ถึงการเคลื่อนไหวภายในขอบเขตที่กำหนด

3.3) พัฒนาการควบคุมตนเองได้ดีขึ้น

3.4) สร้างเสริมทักษะที่สำคัญต่อการร่วมเกมและกีฬา

3.5) ค้นพบว่าเขาสามารถทำอะไรได้บ้าง

3.6) ได้สังเกตการณ์กระทำของคนอื่น

3.7) ทำการเปรียบเทียบอย่างมีจุดหมาย

มงคล แฝงสาเคน (2548) แบ่งเกมเป็นการเล่นง่ายๆที่มีกฎกติกาง่ายๆไม่สลับซับซ้อน ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมการเล่นที่เป็นนิยายและการเลียนแบบ เป็นการเล่นที่ผู้เล่นแสดงท่าทางตามที่ถูกเล่า เรื่องที่เป็นนิทานหรือนิยาย หรือเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น เองผู้เล่นก็ทำตามทางประกอบการเล่าเรื่องนั้น ๆ อาจจะเป็นการเลียนแบบสัตว์ สิ่งของ เช่น รถยนต์ เครื่องบิน ต้นไม้ หรืออื่น ๆ เป็นต้น

2. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นการเล่นเบ็ดเตล็ดเพื่อส่งเสริมให้ผู้เล่นมีทักษะการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ

3. เกมที่สร้างสมรรถภาพของตนเองเป็นการเล่นเกม การเล่นที่ช่วยส่งเสริมพัฒนา ความแข็งแรงและพัฒนาอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น การต่อตัว การทรงตัว การห้อยโหน การดัน การปีนป่าย การม้วนตัว การขว้าง เป็นต้น

4. การเคลื่อนไหวและการเล่นประกอบเพลงหรือกิจกรรมเข้าจังหวะเป็นเกมการเล่นที่มี การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะของเพลงและจังหวะอื่น ๆ เช่น การปรบมือ การเคาะสิ่งต่าง ๆ ทำให้ เกิดเสียงดังเป็น จังหวะ เช่น ฉิ่งฉาบ เป็นต้น

5. เกมการเล่นพื้นบ้าน เป็นเกมการเล่นที่นิยมในท้องถิ่นที่สืบทอดกันมานาน เล่นกันเวลาว่าง เทศกาลต่าง ๆ

6. เกมนำ เป็นเกมการเล่นที่นำไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เป็นต้น ซึ่งหมายถึงกิจกรรมที่ใช้ทักษะของกีฬาใหญ่แต่ดัดแปลงให้มีกฎกติกาน้อยลงและ ตัดทักษะบางอย่างออกเพื่อ สะดวกและเล่นง่ายยิ่งขึ้น เหมาะสมกับขนาดเพศและวัยของผู้เล่น นอกจากนั้น ยังเปิดโอกาสให้คนที่ไม่สามารถ เล่นกีฬาใหญ่ได้ให้เล่นเกมนำไปก่อน

จุดหมายของ เกมโดยทั่วไปจะมีดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้ออกกำลังกาย

2. เพื่อให้น้องความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก โดยเฉพาะการเคลื่อนไหวร่างกายขึ้น พื้นฐานต่าง ๆ

3. เพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ

4. เพื่อส่งเสริมพัฒนาความเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา

5. เพื่อให้เป็นการปลูกฝังคุณธรรม ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา และความมีระเบียบวินัย

สรุปที่กล่าวมาข้างต้นเป็นประเภทของเกมซึ่งแต่ละประเภทของเกมมีรายละเอียด วิธีการเล่น จุดมุ่งหมายของการเล่นที่แตกต่างกันออกไปโดยเฉพาะของแต่ละเกมนั้น ๆ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกประเภทของเกม คือ เกมนำ มาเป็นรูปแบบกิจกรรมในการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอลเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียน วิทยาลัยอาชีวศึกษา ที่ใช้ทักษะของกีฬาวอลเลย์บอล มาดัดแปลงให้มี กฎ กติกา น้อยลงและตัด

ทักษะบางอย่างออก เพื่อสะดวกและเล่นง่ายยิ่งขึ้นเหมาะสมกับเพศและวัยของผู้เล่น นอกจากนั้นยังเปิดโอกาสให้นักเรียนนักศึกษาที่ไม่สามารถเล่นกีฬาใหญ่ได้ให้เล่นเกมนำไปก่อน

การเรียนการสอนวิชาพลศึกษาโดยทั่วไปจะนำเกมต่าง ๆ มาประกอบการสอน เกมที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอนแตกต่างกันไป เช่น นำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนใช้ในช่วงการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจในการฝึกทักษะต่าง ๆ ได้ดีขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้รู้ถึงความสามารถของตนเองทำการปรับปรุงแก้ไขความสามารถในการเล่นของตนเองได้โดยมีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ นอกจากนี้เกมยังเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมแสดงออกพฤติกรรม ซึ่งจะทำให้ผู้สอนรับรู้ถึงบุคลิกภาพลักษณะของผู้เรียนแต่ละคน และสามารถที่จะหาทางแก้ไขบุคลิกลักษณะหรือ พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้เรียนได้ เกมกลุ่มสัมพันธ์เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งที่วิชาพลศึกษานำมาใช้ประกอบการสอนเพราะคุณลักษณะของเกมกลุ่มสัมพันธ์นั้น ผู้เรียนทุกคนจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้แสดงออก ทั้งทางร่างกายและความคิดเห็นได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ เผชิญปัญหาและอุปสรรคร่วมกันภายในกลุ่ม รู้จักรับผิดชอบหน้าที่ของตนรวมถึงมีน้ำใจเป็นนักกีฬา จากการเข้าร่วมกิจกรรมผู้เรียนสามารถนำข้อมูลและ ข้อคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มมาเป็นภาพสะท้อนให้กับตนเองว่ามีข้อบกพร่องใดและ จะแก้ไขข้อบกพร่องของ ตนเองได้อย่างไร ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับบุคลิกภาพ และพฤติกรรมของนักเรียนด้วย

### 3.4 ความหมายของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา หมายถึง เกมพลศึกษาที่มีกระบวนการกลุ่มเน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมแต่ละเกมจะมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมีผู้นำกิจกรรมเป็นผู้แนะนำขั้นตอนต่าง ๆ เปิดโอกาสให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้แสดงความรู้สึก ให้ข้อเสนอแนะและช่วยกันสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์มีลักษณะเป็นเกมทักษะมูลฐาน Miller and Whitcomb (1969) กล่าวว่า กิจกรรม เกมทักษะข้อมูลฐานอาจอธิบายได้ว่าเป็นกิจกรรมที่อาศัยการเตรียมตัวน้อยที่สุด โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นทุกคนในกลุ่มมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้มากที่สุด Schurr (1980) กล่าวว่า เกมทักษะขั้นมูลฐานประกอบด้วยกติกาง่าย ๆ ไม่มากนักและอุปกรณ์เล็กน้อย หรือไม่มีอุปกรณ์เลย เกมเหล่านี้ใช้ทักษะพื้นฐานง่าย ๆ อาจจะปรับให้เข้ากับสภาพพื้นที่ที่มีอยู่ และแบ่งกลุ่มผู้เล่นตามจำนวนที่มีขนาดแตกต่างกันได้

สรุปความหมายของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาเกมพลศึกษาที่มีกระบวนการกลุ่มเน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมแต่ละเกมจะมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมีผู้นำกิจกรรมเป็นผู้แนะนำขั้นตอนต่าง ๆ เปิดโอกาสให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้แสดงความรู้สึก ให้ข้อเสนอแนะและช่วยกันสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์มีลักษณะเป็นเกมทักษะมูลฐาน



### 3.5 คุณลักษณะของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาประกอบด้วยคุณลักษณะทั่วไปของเกมดังนี้คือประกอบด้วยผู้เล่นจำนวนหนึ่ง มีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์แตกต่างกัน มีการเริ่มต้น และการสิ้นสุดโดยอาจมีสัญญาณต่าง ๆ เพื่อ บอกให้ผู้เล่านรู้ มีบริเวณและขอบเขตกำหนด กล่าวคือ การเล่นเกมต้องอาศัยบริเวณที่ว่างและการกำหนดขอบเขต มีกติกาซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นรู้ถึงวิธีเล่น ของเขตของเสรีภาพ และการควบคุมของเกมแต่ละเกม (ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์, 2546) เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีลักษณะที่เป็นกระบวนการกลุ่มมีขั้นตอนดังนี้ ขั้นแรก ผู้นำอธิบายความมุ่งหมายของเกม และทำการแบ่งกลุ่ม จากนั้น ผู้นำอธิบายวิธีการเล่นและกติกา ขั้นต่อมาจึงเป็นขั้นปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยช่วยกันแก้ปัญหาที่มีอยู่ในเกมแต่ละเกม เพื่อรวมกลุ่มเมื่อการเล่นสิ้นสุดลง ผู้เล่นจะได้แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นต่าง ๆ ที่ได้จากการเล่น จากนั้นเป็นขั้นสรุป ผู้นำทำการสรุปถึงสิ่ง ที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วม ได้รับจากเกม

ดังนั้น การจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ก็หาพลเลย์บอลเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาพลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา จึงประกอบด้วยกระบวนการกลุ่ม ที่มีขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นแรก ผู้นำอธิบายความมุ่งหมายของเกม และทำการแบ่งกลุ่ม จากนั้น ผู้นำอธิบายวิธีการเล่นและ กฏ กติกา

2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยช่วยกันแก้ปัญหาที่มีอยู่ในเกมแต่ละเกม เพื่อรวมกลุ่ม เมื่อการเล่นสิ้นสุดลง ผู้เล่นจะได้แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นต่าง ๆ ที่ได้จากการเล่น ที่จะส่งผลต่อความสามารถในทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

3) ขั้นสรุป ผู้นำทำการสรุปถึงสิ่ง ที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วม ได้รับจากเกม

จากการศึกษาข้อมูลวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาจึงสรุปได้ว่า เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาจะทำให้นักเรียนได้รับประโยชน์ตรงตามจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษาที่ต้องการจะพัฒนาผู้เรียนทั้ง ในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เกมกลุ่มสัมพันธ์แตกต่างจากเกมหรือการเล่นกีฬาอื่น ๆ ตรงที่ไม่เพียงแต่จะให้ความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเน้นขั้นตอนในการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง การให้ผู้เรียนได้เข้าถึงพฤติกรรมของตนเอง จำปฏิกิริยาของเพื่อนในกลุ่ม และให้ข้อสรุปที่เป็นประโยชน์ของการทำกิจกรรมที่ชัดเจนร่วมกัน

### 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาจำนวน 5 เรื่อง

**เรื่องที่ 1** ครรชิต เมืองซอง (2536) ได้ศึกษาผลการใช้กลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการสร้างเสริมความเป็นประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์มีความเป็นประชาธิปไตยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์มีความเป็นประชาธิปไตยสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**เรื่องที่ 2** รัฐพล ไผ่งาม (2543) ได้ศึกษาถึงผลของการใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าผลการทดลอง หลังการทดลองที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองทั้งจากแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองและแบบประเมินประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**เรื่องที่ 3** รัชมิ โพนเมืองหล้า (2543) ได้ศึกษา การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปัญญาเลิศที่มีผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงจากการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็ก ปัญญาเลิศที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 คน โรงเรียนผไทอุตรศึกษา ผลการศึกษาพบว่า การเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปัญญาเลิศที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงสูงขึ้นในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังจากการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

**เรื่องที่ 4** พนิดา จันทกรรณต์ (2544) ได้ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาเชาว์อารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า หลังการทดลองนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีคะแนนเชาว์อารมณ์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และนักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีคะแนนเชาว์อารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

**เรื่องที่ 5** ไปรยรา บุญยะภักดี (2545) ได้นำโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มใช้กับนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 1 เพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า นักศึกษาพยาบาลกลุ่มที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และนักศึกษาพยาบาลกลุ่มที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักศึกษาพยาบาลที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปจากการศึกษางานวิจัยเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่ากลุ่มสัมพันธ์เป็นวิธีการหนึ่งที่มีผลทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันภายในกลุ่ม มีการเรียนรู้ร่วมกันรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการพัฒนาด้านอารมณ์สังคมและเชาวน์ปัญญาดีขึ้น รวมทั้งมีความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นและมีสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

## ตอนที่ 4 แนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม

### 4.1 ความหมายของการทำงานเป็นทีม

Woodcock and Francis (1981) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมว่าคือลักษณะของกลุ่มบุคคลที่มีการติดต่อสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันสมาชิกมีการทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อสานสัมพันธ์ โดยมีเป้าหมายเดียวกันคือการปฏิบัติงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน

Baker et al. (1999) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมว่าคือขั้นตอนการทำงานที่เน้นกระบวนการทำงานร่วมกันการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในทีมการประสานงานกันระหว่างสมาชิกในทีมการปฏิบัติงานร่วมกันโดยมีเป้าหมายเดียวกันคือการนำพาทีมไปสู่ความสำเร็จ

Tarricone and Luca (2002) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมว่าคือกระบวนการร่วมมือกันทำงานของบุคคล โดยสมาชิกในทีมจะมีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์ กัน องค์ประกอบที่สำคัญของทีมคือการมุ่งเน้นสู่เป้าหมายร่วมกันและมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนใน สภาพแวดล้อมการร่วมมือกันทำงาน

ทิสนา แคมมณี (2545) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมว่าการทำให้เกิดการพึ่งพาอาศัยกัน มีการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม การที่บุคคลได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่นถือเป็นการสนองความต้องการ ขั้นพื้นฐานของมนุษย์ และส่งผลให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์มากกว่าการทำงานแบบต่างคน ต่างทำลักษณะของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย สมาชิกในทีมจะต้องมีเป้าหมายร่วมกัน มีการ ติดต่อสื่อสารกันในกลุ่มมีส่วนร่วมในการดำเนินงานในกลุ่มการประสานงานในกลุ่มการตัดสินใจร่วมกัน และผลประโยชน์ของทีม

Levin (2005) ได้ให้ความหมายของการทำงานเป็นทีมว่าเมื่อผู้เรียนมาทำงานร่วมกันคือการทำงานเป็นกลุ่ม แต่ยังไม่ถือว่าเป็นทีม เนื่องจากการทำงานเป็นทีมทุกคนในกลุ่มจะต้องมีกระบวนการพัฒนาทีม ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างสมาชิกในกลุ่มการสร้างสายสัมพันธ์กันในกลุ่ม

จากความหมายของการทำงานเป็นทีมสามารถสรุปได้ว่าการทำงานเป็นทีมคือลักษณะการทำงานเป็นกลุ่มย่อย โดยมีกระบวนการทำงานกลุ่มที่สมาชิกทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กันทางบวก คือ สมาชิกต้องทำงาน ด้วยการร่วมกัน มีความเชื่อมั่น มีความรับผิดชอบร่วมกัน มีการติดต่อสื่อสารประสานงานกันภายในทีม และมีเป้าหมายร่วมกัน นอกจากนี้ผู้สอนต้องมีการเสริมแรงทางบวกให้แก่ทีมเพื่อให้ทีมเกิดแรงจูงใจในการพัฒนา ทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

### 4.2 องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม

ทิสนา แคมมณี (2545) ได้เสนอปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ด้านดังนี้

1. องค์ประกอบด้านผู้นำทีม หากทีมมีผู้นำที่มีคุณสมบัติที่ดีและสามารถใช้ภาวะผู้นำได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์จะส่งผลต่อการพัฒนาทีมให้สำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ
2. องค์ประกอบด้านสมาชิกในกลุ่ม หากสมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเอง มีความรับผิดชอบ มีความตระหนักในความสำคัญของการปฏิบัติตามหน้าที่ของตนเอง การดำเนินงานกลุ่มก็จะประสบผลสำเร็จ

3. องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงานกลุ่ม มีการวางแผนงานและขั้นตอนการปฏิบัติงาน โดยเป็นการวางแผนร่วมกันกับสมาชิกในทีมกลุ่มที่ทำงานโดยขาดการวางแผนร่วมกัน ทำให้เกิดความไม่เข้าใจในแผนงานและขั้นตอนการทำงานจะทำให้เกิดความคาดเคลื่อนความสำเร็จของทีม อาจไม่มีประสิทธิภาพ

สรุปองค์ประกอบของการทำงานเป็นทีม จะต้องมียุทธศาสตร์ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำงานเป็นทีม ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1. องค์ประกอบด้านผู้นำทีม หากทีมมีผู้นำที่มีคุณสมบัติที่ดีและสามารถใช้ภาวะผู้นำได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ จะส่งผลต่อการพัฒนาทีมให้สำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ 2. องค์ประกอบด้านสมาชิกในกลุ่ม หากสมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตัวเอง มีความรับผิดชอบ มีความตระหนักในความสำเร็จของการปฏิบัติตามหน้าที่ของตนเองการดำเนินงานกลุ่มก็จะประสบผลสำเร็จ และ 3. องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงานกลุ่ม มีการวางแผนงานและขั้นตอนการปฏิบัติงาน โดยเป็นการวางแผนร่วมกันกับสมาชิกในทีม กลุ่มที่ทำงานโดยขาดการวางแผนร่วมกัน

#### 4.3 คุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

Woodcock and Francis (1981) ได้เสนอคุณลักษณะสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม มีดังนี้

1. สมาชิกในทีมกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและมีเป้าหมายที่สอดคล้องกัน
2. ความเปิดเผยและกล้าเผชิญหน้า
3. การยอมรับสนับสนุนและไว้วางใจซึ่งกันและกันของสมาชิกในทีม
4. ความร่วมมือกันของสมาชิกในทีม
5. การทำงานและมีการตัดสินใจที่ดี
6. สมาชิกในทีมแต่ละคนมีภาวะผู้นำที่เหมาะสม
7. การตรวจสอบทบทวนสม่ำเสมอ
8. การพัฒนาตนเอง
9. การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับทีมอื่น

Tarricone and Luca (2002) ได้ระบุคุณลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยส่งผลต่อการประสบความสำเร็จในการทำงานเป็นทีม มีดังนี้

1. ความมุ่งมั่นในการประสบความสำเร็จในการทำงานเป็นทีมและมีเป้าหมายร่วมกัน สมาชิกในทีมมีแรงจูงใจมีความมุ่งมั่นสู่ความสำเร็จของทีมและเป้าหมายร่วมกัน
2. การพึ่งพาซึ่งกันและกัน สมาชิกสามารถมีส่วนร่วมในทีมพึ่งพากันในเชิงบวกเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
3. ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ สมาชิกในกลุ่มพูดคุยอภิปรายกันในประเด็นที่เปิดเผยตรงไปตรงมา
4. การเปิดใจรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ สมาชิกในทีมควรจะยินดีที่จะรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่นในขณะเดียวกันก็เป็นผู้วิจารณ์ที่สร้างสรรค์

5. สมาชิกในทีมจะต้องตระหนักถึงบทบาทและหน้าที่ของตนเองในทีม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะสร้างทีมได้ประสบผลสำเร็จ

6. ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ สมาชิกในทีมจะต้องมีความรับผิดชอบต่อการทำงาน แสดง ภาวะผู้นำด้วยการร่วมกันตัดสินใจและแก้ไขปัญหา

ยงยุทธ เกษสาคร (2546) ได้เสนอคุณลักษณะเด่นของทีมงานโดยมีแนวคิดว่าการสร้างพลังที่ทำให้เกิดการรวมกลุ่มทำงานเพื่อการเรียนรู้และทำงานเป็นทีมได้ มีดังนี้

1. สมาชิกของทีมต้องมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน ลดความขัดแย้ง เพิ่มความริเริ่มสร้างสรรค์
2. สามารถวิเคราะห์จุดอ่อนจุดแข็งของตนเองและสมาชิกได้
3. สมาชิกในทีมต้องมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง
4. สมาชิกต้องมีระเบียบและปฏิบัติตามกฎข้อบังคับของทีม
5. มีระบบการติดต่อสื่อสารที่ดีระหว่างสมาชิกของทีม
6. มีวิธีการขจัดข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างสมาชิก ความมีเหตุผล รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น
7. มีความร่วมมือระหว่างสมาชิกในการทำงานให้ความช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่มเปิดเผยไว้วางใจกัน และมีความเชื่อมั่นกันระหว่างสมาชิก

8. ทีมสามารถให้สภาพการทำงานที่น่าพอใจกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการทำงาน ทำให้สมาชิกในกลุ่มรู้สึกเป็นทีมเดียวกัน

9. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา

10. สร้างบรรยากาศที่ดีในการทำงาน ทั้งสภาพแวดล้อมและสัมพันธภาพระหว่างบุคคล

Levin (2005) นำเสนอคุณลักษณะของสมาชิกที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ทักษะด้านความรู้ความสามารถในการทำงานเป็นทีม และทักษะด้านอารมณ์ทัศนคติในการทำงานเป็นทีม มีรายละเอียดดังนี้

#### 1. ทักษะด้านความรู้ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

- 1.1 ความสามารถที่เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ การสังเกต ตรวจสอบ
- 1.2 ความสามารถในการคิด
- 1.3 ความสามารถในการวางแผน
- 1.4 ความสามารถในการรวบรวมและการจัดการความรู้
- 1.5 ความสามารถในการเรียนรู้และนำมาปรับใช้

#### 2. ทักษะด้านอารมณ์ทัศนคติในการทำงานเป็นทีม

- 2.1 การสื่อสารทั้งด้านความรู้ความสามารถและทัศนคติร่วมกับสมาชิกในทีม
- 2.2 การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น
- 2.3 การเจรจาต่อรองอย่างสร้างสรรค์
- 2.4 ความมุ่งมั่นที่จะดำเนินงานให้สำเร็จตามระยะเวลาที่กำหนด
- 2.5 การเข้าสังคมและการรวมทีมให้เป็นหนึ่งเดียว
- 2.6 การตัดสินใจและภาวะผู้นำ
- 2.7 การให้กำลังใจซึ่งกันและกันภายในทีมเพื่อนำไปสู่การประสบความสำเร็จ
- 2.8 การช่วยเหลือกันของสมาชิกในทีม

## 2.9 การร่วมกันทำกิจกรรมในทีม

2.10 ความตระหนักในการบริหารจัดการทีม เช่น การวางแผน การกำหนดระยะเวลาในการทำงาน

2.11 ความพร้อมในการรับผิดชอบที่จะทำงานทั้งหมดทั้งงานที่มีความยากและง่าย

2.12 มีความซื่อสัตย์ต่อทีม

2.13 การสะท้อนคิดและแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันในทีม

2.14 วิธีการพัฒนาทีมอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีและประสบการณ์

2.15 หลีกเลี่ยงความรู้สึกที่วุ่นวายเมื่อต้องทำงานเป็นทีม

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการทำงานเป็นทีมผู้วิจัยได้รวบรวมคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งเสริมการทำงานเป็นทีมโดยได้จัดทำตารางสังเคราะห์คุณลักษณะการทำงานเป็นทีมจากแนวคิดของนักการศึกษา 5 ท่าน เพื่อนำไปสร้างเครื่องมือวัดและประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมดังนี้

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์คุณลักษณะการทำงานเป็นทีม

คุณลักษณะ	Woodcock and Francis (1981)	Tarricone and Luca (2002)	Levin (2005)	ยงยุทธ เกษสาคร (2546)	วิภาดา แก้วคงคา (2560)
1. การปฏิบัติงานให้เป็นไปใน แนวทางเดียวกันมีเป้าหมายร่วมกัน	/	/			
2. สร้างสรรค์และเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่		/		/	
3. การสะท้อนคิดและแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน			/		
4. การตัดสินใจและภาวะผู้นำ	/	/			
5. การแสดงออกของพฤติกรรมที่สุภาพ					
6. การสื่อสารที่ดี	/	/	/	/	/
7. ความมุ่งมั่นที่จะดำเนินงานให้สำเร็จ ตามระยะเวลา			/		
8. ความซื่อสัตย์ต่อทีม		/	/		
9. ความรับผิดชอบ	/	/	/	/	/
10. ความสามารถในการวางแผน	/	/	/	/	/
11.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	/	/	/	/	/

จากตารางที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยเลือกประเด็นที่สอดคล้องกันในแต่ละองค์ที่มีความถี่สูงสุด จากตารางสังเคราะห์พบว่าคุณลักษณะของการทำงานเป็นทีมที่สอดคล้องกัน 4 คุณลักษณะ ดังนี้

1. ความสามารถในการวางแผน
2. การสื่อสารที่ดี การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น
3. ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่
4. ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

#### 4.4 การประเมินการทำงานเป็นทีม

ทิตินา แคมมณี (2545) การวัดและประเมินผลการทำงานเป็นทีมหรือเป็นกลุ่มต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนรวมทั้งการวิเคราะห์และประเมินผลพฤติกรรมแต่ละพฤติกรรมซึ่งผู้ประเมิน จำเป็นต้องมี ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของผู้เรียนและครู จำเป็นต้องจัดทำรายการพฤติกรรมที่ต้องประเมินและจัดทำแบบสังเกตการณ์หรือแบบบันทึกพฤติกรรมและกำหนดเกณฑ์การประเมิน

Michaelson, Sweet และ Parmelee (2008) ได้เสนอวิธีการวัดและประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมโดยวิธีการประเมินโดยผู้สอนและเพื่อน การประเมินโดยเพื่อนร่วมทีมมีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 องค์ประกอบ

1. การประเมินผลระหว่างเรียน (Formative Assessment) การประเมินผลจะมีประสิทธิภาพจะเป็นในลักษณะของการประเมินตามสภาพจริงเป็นข้อมูลที่จะช่วยให้นักเรียนแต่ละคนในทีมสามารถปรับปรุงประสิทธิภาพของทีมงานและการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานเป็นทีมที่สำคัญซึ่งส่งผลต่อความสำเร็จของทีม

2. การประเมินผลสรุป (Summative Assessment) การประเมินผลเพื่อสรุปและเป็นการตัดสินผลการเรียน โดยนำคะแนนจากส่วนต่าง ๆ มาใช้ในการประกอบการตัดสิน การประเมินโดยเพื่อนเป็นข้อมูลที่จะส่งไปยังผู้สอนเพื่อให้ผู้สอนสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการประเมินผลสมาชิกแต่ละคนในทีมที่ร่วมกันทำงานเพื่อส่งผลต่อความสำเร็จของทีม รูปแบบในการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมโดยเพื่อนประกอบด้วย 1.การประเมินเพื่อนในทีมโดยการให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดเพื่อประเมินความสามารถของสมาชิกแต่ละคนที่มีส่วนช่วยพัฒนาทีมให้บรรลุเป้าหมายและนอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถแสดงความคิดเห็นเพื่อชี้แจงเหตุผลที่มาของคะแนนที่ประเมินสมาชิกแต่ละคน 2.การประเมินเพื่อนในทีมโดยใช้วิธีประเมินแบบ ผสมผสานระหว่างการประเมินเชิงปริมาณและคุณภาพ ซึ่งเชิงปริมาณจะเป็นการบันทึกคะแนนที่ เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะของการทำงานเป็นทีม เช่น ทักษะการเรียนรู้แบบร่วมมือการเรียนรู้แบบนำตนเอง ทักษะด้านการสื่อสารและมนุษยสัมพันธ์ ส่วนเชิงคุณภาพเป็นการถามคำถามเกี่ยวกับสมาชิก ในทีมที่มีความสามารถในการพัฒนาทีมและส่งเสริมทีมสู่ความสำเร็จ

นันทกา จิรนนท์ (2551) ทำการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มสำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ลักษณะของแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย (1) แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม (2) แบบบันทึกสำหรับการประเมินพฤติกรรมการทำงาน

กลุ่ม (3) แบบสำรวจตนเองหลังทำกิจกรรมลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบสถานการณ์ โดยมุ่งสังเกต คุณลักษณะในการทำงานของนักเรียน 4 ด้านคือ (1) ความสามัคคี (2) ความรับผิดชอบ (3) ความมีน้ำใจ และ (4) ความกล้าแสดงออก

นฤมล จันท์สุขวงศ์ (2551) ทำการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มด้วยแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ที่พัฒนาขึ้นโดย รศ. ดร. ทิศนา แคมมณีและคณะ ลักษณะของแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย 1. สถานการณ์สำหรับการแสดงเป็นสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อให้ทำงานที่ครอบคลุมทักษะการทำงานเป็นทีมสถานการณ์สำหรับการแสดง 2.แบบบันทึกผลการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมใช้สำหรับ บันทึกผลการประเมินที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดย แบ่งตัวบ่งชี้การทำงานเป็นทีมออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ (1) ทักษะด้านการวางแผน (2) การปฏิบัติงาน (3) การอภิปราย (4) การแก้ปัญหา ความขัดแย้ง (5) การเสนอผลงาน และ (6) คุณสมบัติทั่วไป

นฤมล จันท์สุขวงศ์ (2551) โดยมีการสังเคราะห์ตัวบ่งชี้การทำงานเป็นทีม 5 ทักษะย่อย ได้แก่ (1) การร่วมกำหนดเป้าหมาย (2) การตระหนักในบทบาทหน้าที่ของตนเอง (3) การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือกัน (4) การรักษาบรรยากาศในการทำงานและการปรับตัวเข้าหากัน และ (5) การสื่อสารแบบเปิดมีการปรึกษาและแก้ไขปัญหาาร่วมกัน โดยเป็นแบบประเมินแบบมาตรประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ และแบ่งข้อคำถามออกเป็นข้อความเชิงบวกและเชิงลบ โดยมีการพัฒนาแบบประเมิน 2 ลักษณะได้แก่ (1) แบบประเมินตนเอง และ (2) แบบสังเกตพฤติกรรม

ปริญดา เลิศศรีมงคล (2554) ได้ทำการพัฒนาเครื่องมือในการประเมินความสามารถในการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีการพัฒนาแบบประเมินตามแนวคิดของ Bledow และ Frese (2009)

วิภาดา แก้วคงคา (2560) ได้ทำการพัฒนารูปแบบโมบายเลิร์นนิ่งแบบร่วมมือร่วมกับการใช้เหรียญตราดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียน ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะของแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย (1) ความสามารถในการวางแผน (2) การสื่อสารที่ดี การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น (3) ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ (4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (5) ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการวิจัยในครั้งนี้สร้างแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยการศึกษา และ พัฒนาข้อคำถาม จากการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มด้วยแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินการทำงานเป็นทีม สามารถสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลการการทำงานเป็นทีมต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน รวมทั้งการวิเคราะห์และประเมินผลพฤติกรรมแต่ละพฤติกรรม ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของตนเอง แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมจากสมาชิกในทีม หรือแบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมจากครูหรือผู้สังเกต



ภายนอก โดยสามารถทำการวัดประเมินผลได้ทั้งช่วงระหว่างการจัดการเรียนการสอนและภายหลังการจัดการเรียนการสอน

#### 4.5 ประโยชน์ของการทำงานเป็นทีม

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542) ได้อธิบายถึงประโยชน์ของกระบวนการทำงานเป็นทีมหรือเป็นกลุ่ม ดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่มีมาใช้ในการทำงานร่วมกันได้อย่างเต็มความสามารถ
2. ผู้เรียนมีความสามารถในการดำรงชีวิตประจำวันอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ มีทัศนคติที่ดีต่อสังคม รู้จักรับฟังผู้อื่น อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข
3. ตอบสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคลในเรื่องการได้รับความยอมรับจากหมู่คณะและได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม

4. ส่งเสริมความรับผิดชอบของสมาชิกที่มีต่องานส่วนรวม

ทิตินา แคมมณี (2545) ได้กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของการทำงานเป็นทีมไว้ดังนี้

1. การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญต่อการที่จะพัฒนาทีมและผลงานไปสู่ความสำเร็จที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะการทำงานชิ้นใหญ่ที่มีความยากและซับซ้อน

2. บุคคลมีความแตกต่างในเรื่องสติปัญญาความสามารถที่บุคคลเดียวคิดหรือปฏิบัติงานใดๆ อาจ ไม่ได้ผลดีเท่ากับการร่วมกันคิดระดมสมองเพื่อขยายขอบข่ายแนวความคิดให้กว้างและสร้างสรรค์ขึ้น

3. การทำงานเป็นทีมทำให้เกิดการพึ่งพาอาศัยกัน มีการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม การที่บุคคลได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่นถือเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์

4. การทำงานเป็นทีมทำให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์มากกว่าการทำงานแบบ ต่างคน ต่างทำ

ยงยุทธ เกษสาคร (2546) คุณลักษณะของการทำงานเป็นทีมก่อให้เกิดพฤติกรรมการทำงานที่ผู้ปฏิบัติงานมีทิศทางเดียวกันมีการตัดสินใจร่วมกัน เพื่อมุ่งเป้าหมายเดียวกันพฤติกรรมนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. คุณภาพของงานการทำงานเป็นทีมทำให้มองเห็นเป้าหมายของงานที่ชัดเจนจะส่งเสริมให้เราสามารถปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมาย

2. เพิ่มผลผลิตของงานช่วยสร้างผลงานที่มีคุณภาพและประสบความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์

3. รู้บทบาทหน้าที่ของตนเองเข้าใจหน้าที่ตนเองพร้อมที่จะช่วยเหลือผู้อื่นในทีม

4. ส่งเสริมความรับผิดชอบเกิดความรับผิดชอบต่อตนเองผู้อื่นและสังคม

5. สร้างมิตรสัมพันธ์ส่งเสริมการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีร่วมกับผู้อื่น

6. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์การร่วมงานกันเป็นทีมก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์หรือผลงานที่แปลกใหม่เนื่องจากกระบวนการทำงานเป็นทีมสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ร่วมกันระดมสมอง แสดงความคิดเห็น สะท้อนคิดร่วมกัน

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม สามารถสรุปได้ว่าการทำงานเป็นทีมคือลักษณะการทำงานเป็นกลุ่มย่อย โดยมีกระบวนการทำงานกลุ่มที่สมาชิกทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กันทางบวก คือ สมาชิกต้องทำงานด้วยการร่วมกันคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีความเชื่อมั่นและมีเป้าหมายร่วมกัน นอกจากนี้ผู้สอนต้องมีการเสริมแรงทางบวกให้แก่ทีมเพื่อให้ทีมเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคุณลักษณะของการทำงานเป็นทีมที่เป็นพฤติกรรมบ่งชี้ซึ่งการทำงานเป็นทีม 5 คุณลักษณะ คือ 1) ความสามารถในการวางแผน 2) การสื่อสารที่ดี การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น 3) ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ 4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และ 5) ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ซึ่งคุณลักษณะนี้ เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือและสามารถวัดได้จากแบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมิน พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของตนเอง และแบบประเมิน พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมจากสมาชิกในทีม

#### 4.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีมจำนวน 6 เรื่อง

**เรื่องที่ 1** Hyung-Ran et al. (2015) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการทำงานเป็นทีมที่ส่งผลต่อทักษะการทำงานเป็นทีมความพร้อมในการทำงานเป็นทีมทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล โดยมีแบบ แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังเรียน ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 16 สัปดาห์ โดยในสัปดาห์แรกกลุ่มตัวอย่างจะถูก ให้งานกลับไปทำงานบ้านก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม เพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ตาม ขั้นตอนการทำงานเป็นทีม หลังจากจบกระบวนการทดลองตามขั้นตอนแล้วพบว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาทีมรับรู้วิธีการทำงานเป็นทีมหลังจากได้เรียนรู้ตามกระบวนการทดลองแสดงถึงทักษะคุณลักษณะต่าง ๆ ของ ผู้เรียนที่จำเป็นต่อการทำงานเป็นทีม (1) ทักษะการปรับตัวร่วมกับสมาชิกในทีม (2) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และพบว่าคะแนนจากการทดสอบความพร้อมของผู้เรียนเป็นทีมสูงกว่าความพร้อมรายบุคคล ค่าความเชื่อมั่นความพร้อมของผู้เรียนแบบทีมมีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่ากระบวนการทำงานเป็นทีมเป็นกลยุทธ์การสอนที่สามารถพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับผู้เรียนหรือนักศึกษาที่เรียนสายอาชีพที่ต้องการพัฒนาทักษะความสามารถด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

**เรื่องที่ 2** นฤมล จันทรสุขวงศ์ (2551) ได้ศึกษาวิจัยและพัฒนาแผนกิจกรรมโครงการที่ประยุกต์ใช้ กระบวนการ แก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทักษะการทำงานกลุ่มและคุณภาพผลงานของนักเรียนประถมศึกษา มีเครื่องมือในการวิจัยคือ (1) แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ของทอแรนซ์ (2) แบบประเมินการทำงานกลุ่ม (3) แบบประเมินคุณภาพผลงาน การวิเคราะห์ข้อมูล พื้นฐานการทดสอบค่า (t-test) การทดสอบไคสแควร์ และวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบหลายตัวแปร (MANOVA) การทดลอง 2 กลุ่ม คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2551 ภาคเรียน ที่ 2 แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบกลุ่มละ 19 คนมีการวัดผลก่อนการทดลองเพื่อใช้ ตรวจสอบความเท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม

เปรียบเทียบ ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนกิจกรรมโครงการที่ประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่ออกแบบขึ้นประกอบด้วย 16 ย่อยมีลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่สำคัญดังนี้ (1) การทำความเข้าใจปัญหาซึ่งนักเรียนจะต้องค้นหาปัญหาแล้วคัดเลือกปัญหามาเป็นฐานในการคิดแก้ปัญหา (2) การก่อกำเนิดความคิดนักเรียนจะได้คิดสร้างผลงานอย่างหลากหลายแล้วคัดเลือกเป็นผลงานของกลุ่มเพียง 1 อย่าง (3) การเก็บรวบรวมข้อมูล (4) การวางแผนปฏิบัติการโดยเขียนเป็นเค้าโครงของโครงการ (5) การลงมือทำโครงการโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มาหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำผลงาน (6) ประเมินงานและชิ้นงาน (7) การเขียนรายงาน (8) การนำเสนอโครงการซึ่งจะเปิดโอกาสให้นักเรียนออกแบบแบบการนำเสนออย่างหลากหลายสร้างสรรค์และน่าสนใจ 2) นักเรียนที่ปฏิบัติกิจกรรมโครงการที่ประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์มีความคิดสร้างสรรค์ทักษะการทำงานกลุ่มและคุณภาพผลงานสูงกว่ากลุ่มที่ปฏิบัติกิจกรรมโครงการแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**เรื่องที่ 3** นันทกา จิรนนท์ (2551) ได้ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาคุณลักษณะด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบความมีน้ำใจ และความกล้าแสดงออกที่มีต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้คือ (1) แบบสังเกตการณ์ทำงานกลุ่ม (2) แบบบันทึกสำหรับการประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (3) แบบสำรวจตนเองหลังทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบ้านโพหวาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 1 จำนวน 30 คน ในการดำเนินการทดลองใช้แผนการวิจัยแบบเชิงทดลอง เบื้องต้น แผนการทดลองแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองเพียงกลุ่มเดียว วิเคราะห์ข้อมูลโดย การหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบ (t-test) ระยะเวลาในการทดลองใช้โปรแกรม 5 สัปดาห์ละ 5 วัน ผลการวิจัยพบว่า (1) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความสำเร็จของงานจากการทำกิจกรรมร่วมกันสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (2) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ 0.05 (3) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการทำงานกลุ่มด้านความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรม คือ ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (4) จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินของแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้มีจำนวนร้อยละ 80 ขึ้นไปในทุกกิจกรรม

**เรื่องที่ 4** เสาวลักษณ์ รัตนชูวงศ์ (2551) ได้ศึกษาผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีโครงสร้างต่างกันบนเว็บด้วยกระดานสนทนาที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มี บุคลิกภาพแตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 58 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แบบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (2) แบบประเมินข้อความการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (3) แบบทดสอบบุคลิกภาพ (4) เว็บการเรียนแบบร่วมมือที่มีโครงสร้างต่างกัน ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-way ANOVA) และสถิติวิเคราะห์ ความแปรปรวนพหุนาม (Two-way MANOVA) ผลวิจัยพบว่า (1) นักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือที่มี โครงสร้างมากด้วยกระดานสนทนาบนเว็บมีการ คิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบ ร่วมมือที่มีโครงสร้างน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (2) นักเรียนที่มี

บุคลิกภาพเก็บตัวเรียนด้วย กระดานสนทนาบนเว็บมีการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่มีบุคลิกภาพแสดงตัวอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 (3) ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนแบบร่วมมือที่มีโครงสร้างต่างกันและ บุคลิกภาพของนักเรียนที่ต่างกันด้วยกระดานสนทนาบนเว็บที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (4) การ แสดงความคิดเห็นรายครั้งของนักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือที่มีโครงสร้างมากด้วยกระดาน สนทนาบนเว็บมีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบร่วมมือที่มีโครงสร้างน้อยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

**เรื่องที่ 5** สายพิน สีหรัักษ์ (2551) ได้ทำการวิจัยและพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีมและตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีกระบวนการวิจัยและพัฒนา 2 ระยะ คือ (1) การพัฒนา รูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีม (2) การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง แล้วสุ่มอย่างง่าย ใช้เวลาการทดลอง 13 สัปดาห์ และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการใช้วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) เพื่อ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทักษะการเรียนรู้เป็นทีม และใช้การทดสอบค่า (t-test) เพื่อ เปรียบเทียบ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ข้อค้นพบในการวิจัยครั้งนี้พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีมมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วย 5 ขั้นตอนคือ (1) การกำหนดเป้าหมายและการวางแผนการเรียนรู้ร่วมกัน (2) การศึกษารายบุคคล (3) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (4) การประยุกต์ความรู้ (5) การประเมินการเรียนรู้เป็นทีม และการตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบฯ พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบฯ มีทักษะการเรียนรู้เป็นทีมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า นักเรียนที่เรียน แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**เรื่องที่ 6** วิภาดา แก้วคงคา (2560) ได้ทำการพัฒนา รูปแบบโมบายเลิร์นนิ่งแบบร่วมมือ ร่วมกับการใช้เหรียญตราดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียน ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะของแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมประกอบด้วย (1) ความสามารถในการวางแผน (2) การสื่อสารที่ดี การแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น (3) ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ (4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น (5) ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการวิจัยในครั้งนี้สร้างแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมด้วยการศึกษาและ พัฒนาข้อคำถาม จากการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มด้วยแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมหรือกลุ่มสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นทีม

ผู้วิจัย/ปี	ตัวแปรที่ศึกษา	กิจกรรมที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
1. Hyung-Ran et al. (2015)	ตัวแปรต้น: กระบวนการทำงานเป็นทีม ตัวแปรตาม: ทักษะการทำงานเป็นทีม ความพร้อมในการทำงาน เป็นทีมทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล	กิจกรรมการทำงานเป็นทีม		แบบวัด 1. ทักษะการปรับตัวร่วมกับสมาชิกในทีม 2. ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคล
2. นฤมล จันทร์สุขวงศ์ (2551)	ตัวแปรต้น: พัฒนาแผนกิจกรรม โครงการที่ประยุกต์ใช้ กระบวนการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ ตัวแปรตาม: พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ ทักษะการ ทำงานกลุ่มและ คุณภาพ ผลงานของนักเรียน ประถมศึกษา	การจัดการเรียน การสอน	นักเรียนชั้น ประถมศึกษา ปีที่ 5 ปีการศึกษา 2551 ภาคเรียนที่ 2	1. แบบวัดความคิด สร้างสรรค์ของทอร์ แรนซ์ 2. แบบประเมินทักษะ การทำงานกลุ่ม 3. แบบประเมินคุณภาพ ผลงาน
3. นันทกา จิรานันท์ (2551)	ตัวแปรต้น: การใช้โปรแกรมพัฒนา คุณลักษณะด้านความ สามัคคี ความรับผิดชอบ ความมีน้ำใจและความ กล้าแสดงออก ตัวแปรตาม: ความสำเร็จในการทำ กิจกรรมกลุ่ม ของ นักเรียนประถมศึกษา ปีที่ 4	การจัดการเรียน การสอนแบบเน้น กระบวนการกลุ่ม	นักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนบ้านโพ หวาย สังกัด สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษา สุราษฎร์ธานี เขต 1	1.แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม 2. แบบบันทึกสำหรับ การประเมินพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม 3.แบบสำรวจตนเอง หลังการทำกิจกรรม

ตารางที่ 3 (ต่อ)

ผู้วิจัย/ปี	ตัวแปรที่ศึกษา	กิจกรรมที่ใช้	กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. เสาวลักษณ์ รัตนชูวงศ์ (2551)	ตัวแปรต้น: การเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีโครงสร้างต่างกันบนเว็บด้วยกระดานสนทนา ตัวแปรตาม: การคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มี บุคลิกภาพแตกต่างกัน	การจัดการเรียนการสอน	กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 58 คน	1.แบบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2. แบบประเมินข้อความการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 3.แบบทดสอบบุคลิกภาพ 4.เว็บการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีโครงสร้างต่างกัน
5.สายพิน สีหรัักษ์ (2551)	ตัวแปรต้น: วิจัยและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีมและตรวจสอบประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอน ตัวแปรตาม: เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	กระบวนการวิจัยและพัฒนา 2 ระยะ คือ 1. การพัฒนาแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้ เป็นทีม 2.การประเมินประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวเพื่อเสริมสร้างทักษะการ เรียนรู้เป็นทีม
6. วิภาดา แก้วคงคา (2560)	ตัวแปรต้นได้ทำการพัฒนารูปแบบโมบายล์เรียนแบบร่วมมือร่วมกับการใช้เหรียญตรา ตัวแปรตามดิจิทัลเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6	การจัดการเรียนการสอน	นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	1.ประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม

จากตารางที่ 3 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยที่มุ่งเน้นการลงมือทำของนักเรียน และการจัดกิจกรรมที่เน้นให้เกิดกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เป็นกลยุทธ์หลักในการจัดการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม นอกเหนือจากนี้ยังเป็นการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีมและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้ดีขึ้น อีกทั้งยังสามารถช่วยพัฒนาสามารถพัฒนาทักษะความสามารถด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากงานวิจัยในอดีต โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม โดยมีพื้นฐานมาจากแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมของ วิภาดา แก้วคงคา (2560) ซึ่งเป็นแบบประเมินทักษะการทำงานเป็นทีมที่มีความสอดคล้องกับคุณลักษณะการทำงานเป็นทีมในการวิจัยครั้งนี้ทั้ง 4 คุณลักษณะ ได้แก่ 1) ความสามารถในการวางแผน 2) การสื่อสารที่ดีการแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น 3) ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ และ 4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยดำเนินการวัดทักษะการทำงานเป็นทีมในรูปแบบของแบบประเมินตนเอง (Self-Report)

## ตอนที่ 5 กีฬาวอลเลย์บอล

### 5.1 ประวัติและวิวัฒนาการของกีฬาวอลเลย์บอล

กีฬาวอลเลย์บอลเกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ.1895 โดยนายวิลเลียม จี มอร์แกน (Willam G. Morgan) ชาวอเมริกัน ซึ่งเป็นผู้อำนวยการฝ่ายพลศึกษาแห่งสมาคม Y.M.C.A (The Young Men's Christian Association) ซึ่งตั้งอยู่ที่เมืองโฮลโยค (Holyoke) รัฐแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts) โดยแรกเริ่มนายมอร์แกนให้ชื่อว่า “มินโทเนตต์” (Mintonette) ซึ่งการคิดเกมนี้อาจเกิดขึ้นด้วยเหตุผล 3 ประการดังนี้

1. เขาได้ตระหนักถึงความจำเป็นของกีฬาในร่ม ที่ใช้เป็นกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนที่มีอายุมาก แทนกีฬาบาสเกตบอลที่ได้รับการนิยมแพร่หลาย แต่ไม่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุมาก
2. เพื่อใช้เป็นกีฬาที่สามารถใช้เล่นในโรงยิมเนเซียมขนาดเล็กในฤดูหนาวได้
3. เพื่อให้ผู้ใหญ่ได้มีโอกาสเล่นกีฬาร่วมกัน

แนวคิดในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลเกิดจากการดัดแปลงวิธีการเล่นของกีฬาบาสเกตบอล เทนนิส และแฮนด์บอลเข้าด้วยกัน เขาจึงทดลองด้วยการใช้ตาข่ายเทนนิสมาซึ่งแบ่งเส้นกลางสนามบาสเกตบอลออกเป็น 2 แคน ให้ความสูงของตาข่ายพ้นจากพื้น 6 ฟุต 6 นิ้ว ส่วนลูกบอลนั้นใช้ยางในของลูกบาสเกตบอลสุบลมให้แน่น ซึ่งมีน้ำหนักน้อยและสามารถตีหรือเคาะลูกด้วยมือเปล่าข้ามตาข่าย โดย ปราศจากอันตราย ทักษะเบื้องต้นคือ ใช้การเล่นของเทนนิสและแฮนด์บอลรวมกัน แต่เนื่องจากยางใน ของลูกบาสเกตบอลเบาเกินไป ทำให้ลูกบอล เคลื่อนที่ช้าและทิศทางที่เคลื่อนไปไม่แน่นอน เขาจึงให้บริษัท Ant G. Spalding and Brother Company ผลิตลูกบอลที่หุ้มด้วยหนังและบุด้วยยางมีเส้นรอบ วง 25-27 นิ้ว มีน้ำหนัก 8-12 ออนซ์ หลังจากทดลองเล่นแล้ว เขาจึงชื่อเกมการเล่นนี้ว่า “มินโทเนตต์” (Mintonette) (สกายสปอร์ตทีม, 2559)

การเล่นเริ่มโดยผู้เล่นคนหนึ่งส่งลูกด้วยมือจากแดนหนึ่งไปยังอีกแดนหนึ่ง และผู้เล่นแดนตรงข้ามตอบโต้โดยตบลูกด้วยมือกลับมา การเล่นจะดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกว่าลูกจะตกถึงพื้นจึงจะมีการได้คะแนนหรือเปลี่ยนส่ง

ค.ศ. 1896 ได้มีการประชุมสัมมนาผู้นำทางพลศึกษาที่วิทยาลัยสปริงฟิลด์ (Spring-field College) นายวิลเลียม จี มอร์แกน ได้สาธิตวิธีการเล่นต่อหน้าที่ประชุมหลังจากที่ประชุมได้ชมการสาธิต ศาสตราจารย์ อัลเฟรด ที เฮลสเต็ด (Alfred T. Helstead) ได้เสนอแนะให้นายวิลเลียม จี มอร์แกน เปลี่ยนชื่อจากมินโทเนตต์ (Mintonette) เป็น “วอลเลย์บอล” (Volleyball) โดยให้ความเห็นว่าเป็นวิธีการเล่นได้ลูกบอลให้ลอยข้ามตาข่ายไปมาในอากาศ โดยผู้เล่นพยายามไม่ให้ลูกบอลตกพื้น

ค.ศ. 1897 ได้มีกติกาวอลเลย์บอลขึ้นอย่างเป็นทางการและได้จัดพิมพ์เผยแพร่เป็น คู่มือเจ้าหน้าที่ที่มีชื่อเรียกว่า “Handbook of the Athletic League of the Y.M.C.A of North America” จึงอาจกล่าวได้ว่า เป็นการเริ่มต้นของกีฬาวอลเลย์บอลอย่างแท้จริง

ค.ศ. 1928 ดร.จอร์จ เจ ฟิชเชอร์ (Dr. George J. Fisher) ได้มีการจัดตั้งสมาคมวอลเลย์บอลแห่งชาติอเมริกาหรือ USVBA (The United State Volleyball Association) ได้ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงกติกาการเล่นวอลเลย์บอล เพื่อใช้ในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลในระดับชาติ และได้เผยแพร่กีฬาวอลเลย์บอลจนได้รับสมญานามว่า “บิดาแห่งกีฬาวอลเลย์บอล”

ค.ศ. 1949 กีฬาวอลเลย์บอลได้มีการแข่งขันระดับโลกครั้งแรก คือ The World Championship Meets 1 ที่เมืองปราก สาธารณรัฐเช็ก

ค.ศ. 1958 กีฬาวอลเลย์บอลได้มีการแข่งขันในกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 3 ณ กรุงโตเกียว ประเทศ ญี่ปุ่น

ค.ศ. 1959 กีฬาวอลเลย์บอลได้มีการแข่งขันในกีฬาแหลมทองครั้งที่ 1 ณ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

ค.ศ. 1961 กีฬาวอลเลย์บอลได้มีการแข่งขันในมหาวิทยาลัยโลกครั้งที่ 1 ณ เมืองตูริน ประเทศอิตาลี

ค.ศ. 1964 วอลเลย์บอลได้มีการบรรจุเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกเกมส์เป็นครั้งแรก ณ กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น

ค.ศ. 1965 กีฬาวอลเลย์บอลได้มีการแข่งขันวอลเลย์บอลเวิลด์คัพ (World Cup) ครั้งที่ 1 ณ กรุงวอร์ซอ ประเทศโปแลนด์ (วอลเลย์บอล, 2563) ในส่วนของกีฬาวอลเลย์บอลในประเทศไทย วอลเลย์บอลได้แพร่หลายเข้ามาในไทยตั้งแต่เมื่อใดไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัด เพียงแต่ทราบกันว่าในระยะแรก ๆ เป็นที่นิยมเล่นกันในหมู่ชาวจีนและชาวญวนมาก จนกระทั่งมีการแข่งขันระหว่างคณะชุมชน สโมสร และสมาคมขึ้น บางครั้งติดต่อแข่งขันกันไปมาภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และมีการแข่งขันชิงถ้วยทองคำทางภาคใต้

พ.ศ. 2477 กรมพลศึกษาได้จัดพิมพ์กติกาวอลเลย์บอลขึ้น โดยอาจารย์นพคุณ พงษ์สุวรรณ เป็นผู้แปลและเป็นผู้เชี่ยวชาญในกีฬาวอลเลย์บอลเป็นอย่างยิ่ง จึงได้รับเชิญเป็นผู้บรรยายเกี่ยวกับเทคนิควิธีการเล่น ตลอดจนกติกาการแข่งขันวอลเลย์บอล แก่บรรดาครูพลศึกษาทั่วประเทศในโอกาสที่กระทรวงศึกษาได้เปิดอบรมขึ้น ในปีนี้เองกรมพลศึกษาได้จัดให้มีการแข่งขันกีฬาประจำปีขึ้น และบรรจุกีฬาวอลเลย์บอลหญิง เข้าไว้ในรายการแข่งขันเป็นครั้งแรก พร้อมทั้งในหลักสูตรของโรงเรียนพลศึกษากลางได้กำหนดวิชาบังคับให้ นักเรียนหญิงเรียนวิชาวอลเลย์บอลและเนตบอลสมัยนั้นมี น.อ.หลวง ศุภชาติชัย ร.น. ดำรงตำแหน่งอธิบดีกรมพลศึกษา



พ.ศ. 2500 ได้มีการจัดตั้ง “สมาคมวอลเลย์บอลสมัครเล่นแห่งประเทศไทย” (Amateur Volleyball Association of Thailand) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนและเผยแพร่กีฬาวอลเลย์บอล ให้เจริญรุดหน้า และดำเนินการจัดการแข่งขันวอลเลย์บอลในระบบ 6 คน มีหน่วยราชการอื่น ๆ จัดการแข่งขันประจำปี เช่น กรมพลศึกษา กรมการคณะกรรมการกีฬามหาวิทยาลัยเทศบาล นครกรุงเทพมหานครฯ สภากีฬาทหาร ตลอดจนการแข่งขันกีฬาเขตแห่งประเทศไทย ได้มีการจัดแข่งขันทั้งประเภททีมชายและทีมหญิงประจำปีทุกปี (สกายสปอร์ตทีม, 2559)

## 5.2 องค์ประกอบของทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

ทักษะกีฬาวอลเลย์บอลที่ใช้ในการเล่นเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลาย ซึ่งเป็นกิจกรรมยามว่างส่วนมากประกอบไปด้วยทักษะต่าง ๆ ดังนี้

1. การยืนเตรียมพร้อมจะเล่นลูกบอล หรือการทรงตัวที่ดี นอกจากจะเป็นการเรียกสมาธิแล้วยังช่วยให้เคลื่อนตัวที่จะเล่นบอลได้อย่างสะดวก คล่องแคล่ว ว่องไว ไม่ว่าลูกบอลจะมาในลักษณะใด
2. การเคลื่อนที่พื้นฐาน (Basic Movement) การเคลื่อนที่ในกีฬาวอลเลย์บอลจะทำในระยะสั้น แต่ต้องทำด้วยความรวดเร็ว
3. การเล่นลูกมือบน (Set) หรือการแตะลูกบอล หรือการเซต เป็นวิธีการเล่นลูกที่ดีและมีความแน่นอนที่สุด
4. การเล่นลูกมือล่าง (Underhand) หรือลูกอันเดอร์แฮนด์ เป็นวิธีการเล่นลูกโดยใช้แขนท่อนล่างของทั้งสองมือบังคับหรือส่งลูกไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นทีมที่ดีสามารถรับลูกเสิร์ฟ หรือลูกตบที่มาในลักษณะลูกค่อนข้างแรงของฝ่ายตรงข้ามได้
5. การเสิร์ฟ (Service) เป็นการรุกวิธีหนึ่ง การเสิร์ฟที่มีประสิทธิภาพจะสามารถข่มขู่คู่แข่งได้ทำลายยุทธวิธีการรุกของฝ่ายตรงข้าม ลดภาระการรับของฝ่ายตนเอง สร้างโอกาสให้ได้เปรียบในการโต้ตอบ
6. การตบ (Spiking) เป็นวิธีการที่รุนแรงของฝ่ายครอบครองลูกบอล ลูกตบที่ประสบความสำเร็จต้องมาจากจังหวะแรกและจังหวะสองที่สัมพันธ์กัน อนุภาพของลูกตบยังขึ้นอยู่กับความแรง ความเร็ว ความคล่องตัว และท่าทางที่ใช้ในการตบลูกบอลของผู้เล่น
7. การสกัดกั้น (Blocking) เป็นการที่ฝ่ายรับสกัดกั้นทักษะการตบที่รุนแรงของฝ่ายรุก ขณะเดียวกันฝ่ายรับอาจจะเปลี่ยนเป็นการรุกได้ทันที (อุทัย สงวนพงศ์, 2543)

## 5.3 ประโยชน์ของการเล่นกีฬาวอลเลย์บอล

กีฬาวอลเลย์บอล เป็นกีฬาอีกหนึ่งชนิดที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก มีการแข่งขันระดับชาติ และเป็นที่ยินยอมเล่นกันอย่างแพร่หลาย จนกระทั่งถูกรวมเข้ากับหลักสูตรการเรียนการสอนชั้นมัธยมศึกษาในหลาย ๆ โรงเรียน วอลเลย์บอล เป็นกีฬาประเภททีมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นเกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เล่นทีมตนเองและผู้เล่นทีมคู่แข่ง โดยผู้เล่นในทีมจะมีจุดมุ่งหมายเดียวกันใจกว้างและยอมรับ ความแตกต่างระหว่างบุคคล ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักการทำงานเป็นทีมรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ส่งผลให้เกิดทักษะทางสังคมที่ดีเกิดประโยชน์มากมายหลาย ๆ ด้านดังนี้

1. ประโยชน์ทางด้านร่างกาย
  - 1.1 ได้ออกกำลังกายอย่างมีระบบ มีกฎเกณฑ์ และกติกา
  - 1.2 เป็นการเสริมสร้างร่างกายให้เจริญเติบโต เสริมสร้างความแข็งแรงให้ร่างกายทำให้ระบบร่างกายทำงานเป็นปกติดี
  - 1.3 ฝึกให้ร่างกายมีความคล่องแคล่วว่องไว
  - 1.4 เสริมสร้างประสบการณ์ให้แก่ชีวิตของตัวผู้เล่นเอง
2. ประโยชน์ทางด้านอารมณ์
  - 2.1 ทำให้อารมณ์แจ่มใสสดชื่น
  - 2.2 ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดของอารมณ์
  - 2.3 ช่วยฝึกฝนให้มีอารมณ์มั่นคง รู้จักอดทน อดกลั้น
3. ประโยชน์ทางด้านสังคม
  - 3.1 ทำให้ผู้เล่นมีเพื่อน หรือรู้จักคนอื่น ๆ มากขึ้น
  - 3.2 เมื่อเกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ย่อมจะส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม
  - 3.3 เมื่อมีการแข่งขันกีฬาเกิดขึ้นจะก่อให้เกิดการสร้างงานและการกระจายรายได้เป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของทั้งผู้เล่น และผู้ที่เกี่ยวข้องที่ได้รับประโยชน์จากกีฬาวอลเลย์บอลซึ่งจะเป็นประโยชน์ ต่อพลเมืองและส่งผลถึงประเทศชาติต่อไป
  - 3.4 เมื่อมีการแข่งขันกีฬาระดับประเทศ จนถึงระดับนานาชาติย่อมเป็นการเชื่อมสัมพันธไมตรีระหว่างจังหวัดจนถึงระหว่างประเทศ
  - 3.5 ผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จย่อมนำชื่อเสียงมาสู่ตนเอง หรือต่อประเทศชาติได้
4. ประโยชน์ทางด้านจิตใจ
  - 4.1 ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ลดความเครียด
  - 4.2 เป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
  - 4.3 ช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของผู้เล่น
  - 4.4 ฝึกให้มีระเบียบ มีวินัย มีเหตุผล รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน
  - 4.5 ฝึกจิตใจให้มีสมาธิ สร้างความมั่นคง เข้มแข็งทางจิตใจ ฝึกให้มีน้ำใจเป็นนักกีฬารู้จักการ แพ้ การชนะ และการอภัย
  - 4.6 วอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่มีกฎกติกา ผู้เล่นต้องเคารพและปฏิบัติตามกฎกติกากีฬา ดังนั้นการเล่นวอลเลย์บอลย่อมช่วยสอนให้ผู้เล่นรู้จักความยุติธรรม มีความอดทนอดกลั้น รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น
  - 4.7 วอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่เล่นเป็นทีมจึงช่วยให้เกิดความรักใคร่ สามัคคีในหมู่คณะ จะเห็นได้ว่าการเล่นวอลเลย์บอลจะส่งเสริมพัฒนาการในหลาย ๆ ด้านรวมถึงพัฒนาการทางด้านอารมณ์ โดยมีองค์ประกอบคือ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของตนเอง ความสามารถในการรู้จักตนเอง และความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งมีความสอดคล้อง กับประโยชน์ของการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลจากที่กล่าวมาข้างต้น เพราะวอลเลย์บอลเป็นกีฬายอดนิยม ในปัจจุบัน ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเล่น ประหยัดค่าใช้จ่ายไม่ต้องลงทุน

ซื้ออุปกรณ์ที่มีราคาสูงมาเล่น เพียงแค่มีลูกวอลเลย์บอลก็สามารถเล่นได้ เนื่องจากกีฬา วอลเลย์บอล เป็นกีฬาประเภททีมจึงช่วยส่งเสริมให้เกิดความสามัคคีในทีมของตนเอง มีการแบ่งหน้าที่ในการรับผิดชอบ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการฝึกทำงานเป็นทีม เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เกิดเป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างความสุขให้กับนักเรียน อาจกล่าวได้ว่ากีฬา วอลเลย์บอล เป็นกีฬาที่ส่งเสริมการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี (ศศิธร สงวนศิลป์, 2551 : ออนไลน์)

## 5.4 ทักษะกีฬา วอลเลย์บอล

### 5.4.1 สร้างความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอล

วิธีการปฏิบัติ

1) เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยกับขนาดและน้ำหนักของลูกวอลเลย์บอลโดยให้จับลูกฝึกโยนและรับด้วยมือ

### 5.4.2 ลักษณะของมือขณะสัมผัสบอล

#### 1) ซ้อนมือ

วิธีการปฏิบัติ

1.1) ใช้มือทั้งสองซ้อนกัน โดยใช้มือใดซ้อนมือใดก็ได้ให้มือนำโอบมือบนไว้

1.2) ให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองวางชิดขนานกันชี้ไปข้างหน้า

1.3) แขนทั้งสองข้างเหยียดตรงคู่ขนานกันไปตลอด ขณะสัมผัสบอลให้เกร็งแขน เล็กน้อย

#### 2) โอบหมัด

วิธีการปฏิบัติ

2.1) ใช้มือใดมือนึงกำหมัดไว้แล้วใช้มืออีกข้างหนึ่งโอบหมัดด้านนอกอีกชั้นหนึ่ง

2.2) ใช้นิ้วมือทั้งสองวางชิดขนานกันชี้ไปข้างหน้า

2.3) แขนทั้งสองข้างเหยียดตรงคู่ขนานกันไปตลอด ขณะสัมผัสบอลให้เกร็งแขน เล็กน้อย

2.4) กำมือทั้งสองชิดกันหรือแบบต่อหมัด

2.5) กำหมัดทั้งมือซ้ายและมือขวาแล้วนำมาต่อหมัดให้ทั้งสองหมัดมาขนานชิดกัน

2.6) ให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองมาชิดขนานกันแขนทั้งสองข้างเหยียดตรงคู่ขนานกันไปตลอด

ขณะสัมผัสบอลให้เกร็งแขนเล็กน้อย

### 5.4.3 ทักษะพื้นฐานในการเล่นวอลเลย์บอล

วิธีการปฏิบัติ

1) ยืนเท้าใดเท้าหนึ่งอยู่ข้างหน้าห่างกัน ประมาณ 1 ช่วงไหล่

2) ย่อเข่าลงให้หัวเข่าเลยปลายเท้าเล็กน้อยก้มลาตัวให้หัวไหล่อยู่ในแนวระดับ ของเข่า

3) ยกส้นเท้าขึ้นเล็กน้อย น้าหนักตัวอยู่ที่ปลายเท้าทั้งสองข้าง ตรงบริเวณโคนหัว แม่เท้า ใต้ฝ่าเท้า

4) จับมือในท่าที่ถูกต้อง แขนทั้งสองเหยียดตั้ง ตามองที่ลูกบอล

5) จากนั้นให้จับคู่กัน

#### 5.4.4 ทักษะการเล่นลูกมือล่างในลักษณะลูกสูง (อันเดอร์สูง) แบบเดี่ยว/แบบคู่

วิธีการปฏิบัติ

- 1) ยืนเท้าใดเท้าหนึ่งอยู่ข้างหน้าห่างกัน ประมาณ 1 ช่วงไหล่
- 2) ย่อเข่าลงให้หัวเข่าเลยปลายเท้าเล็กน้อยก้มลำตัวให้หัวไหล่อยู่ในแนวระดับของเข่า
- 3) ยกส้นเท้าขึ้นเล็กน้อย น้ำหนักตัวอยู่ที่ปลายเท้าทั้งสองข้าง ตรงบริเวณโคนหัวแม่เท้า ใต้ฝ่าเท้า
- 4) จับมือในท่าที่ถูกต้อง แขนทั้งสองเหยียดตึง ตามองที่ลูกบอล
- 5) จากนั้นให้จับคู่กัน

#### 5.4.5 ทักษะการเล่นลูกเซต

วิธีการปฏิบัติ

- 1) มือทั้งสองจะต้องยกขึ้นและกางนิ้วออกให้ตรงไปหน้า
- 2) ตามองลูกบอลผ่านระหว่างมือทั้งสองข้าง
- 3) แขนงอเป็นมุมฉากจากท่าเตรียมพร้อม
- 4) เคลื่อนที่ให้อยู่ใต้ลูกบอลและหันหน้าไปในทิศทางที่ต้องการ ย่อเข่า กางนิ้วออกทั้งหมด
- 5) ตามองผ่านมือทั้งสองข้างไปยังจุดที่ส่งลูก
- 6) เมื่อลูกบอลตกลงมาในจุดหมาย ให้ผลักนิ้วมือออกไปปะทะลูกบอล โดยใช้นิ้วโป้ง นิ้วชี้ และ นิ้วกลาง ส่วนนิ้วนางและนิ้วก้อยทำหน้าที่ประคองลูกบอล

#### 5.4.6. ทักษะพื้นฐานในเสิร์ฟ

##### 1) ทักษะการเสิร์ฟมือล่างแบบโยนเองข้ามตาข่ายแบบตรง

วิธีการปฏิบัติ

- 1.1) การยืนให้หันหน้าเข้าตาข่าย ก้าวเท้าซ้ายไปข้างหน้าโดย เท้าอยู่หลังเส้น (ถ้าเสิร์ฟด้วยมือขวา)
- 1.2) แยกเท้าห่างกันประมาณ 1 ช่วงไหล่ย่อเข่าเล็กน้อย
- 1.3) ถือลูกบอลด้วยมือข้างที่ไม่ถนัด (มือซ้ายข้างเดียวกับเท้าหน้า)
- 1.4) มือที่จะตีลูกบอลเหวี่ยงไปข้างหลัง (กำมือหรือแบมือ)
- 1.5) โยนลูกบอลขึ้นสูงจากมือประมาณ 1-2 ฟุต
- 1.6) เหวี่ยงแขนข้างที่ใช้ตีเข้าปะทะลูกบอลบริเวณใต้ลูกบอล หลังจากปะทะลูกบอล แล้วให้ปล่อยแขนไปตามแรงส่ง

##### 2) ทักษะการเสิร์ฟมือล่างแบบโยนเองข้ามตาข่ายแบบเฉียง

วิธีการปฏิบัติ

- 1) การยืนหันลาดัวด้านซ้ายเข้าหาตาข่าย ก้าวเท้าซ้ายไปข้างหน้าขนานกับเส้นหลังเท้าขวา
- 2) แยกเท้าห่างกันประมาณ 1 ช่วงไหล่ย่อเข่าเล็กน้อย
- 3) ถือลูกบอลด้วยมือข้างที่ไม่ถนัด (มือซ้ายข้างเดียวกับเท้าหน้า)
- 4) มือที่จะตีลูกบอลเหวี่ยงไปข้างหลัง (กำมือหรือแบมือ)
- 5) โยนลูกบอลขึ้นสูงจากมือประมาณ 1-2 ฟุต
- 6) เหวี่ยงแขนข้างที่ใช้ตีเข้าปะทะลูกบอลบริเวณใต้ลูกบอล หลังจากปะทะลูกบอล แล้วให้ปล่อยแขน ไปตามแรงส่ง

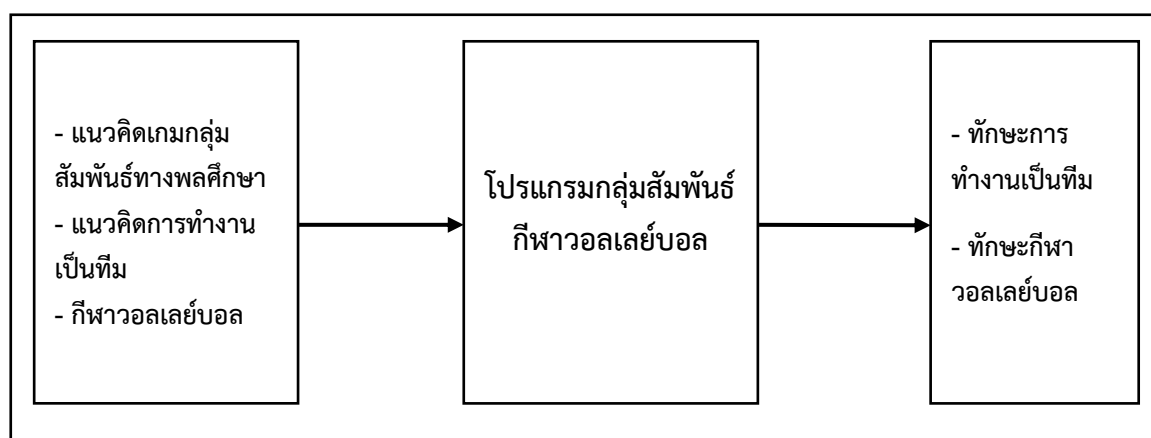
#### 5.4.7 ทักษะการเล่นตบลูกวอลเลย์บอล

##### วิธีการปฏิบัติ

- 1) ยืนห่างจากจุดหมายที่จะตบประมาณ 3 – 4 เมตร ให้เพื่อนโยนลูกบอลให้ในจุดที่จุดหมายที่จะตบลูกบอล
- 2) เคลื่อนที่โดยการวิ่งเหยาะๆ จังหวะสุดท้ายที่จะกระโดดตบ “ให้ก้าวรวบเท้า” พร้อมกับเหยียดแขนทั้งสองข้างมาข้างหลัง ย่อตัวเตรียมกระโดด
- 3) เอนตัวไปด้านหลังเหยียดแขนทั้งสองข้างเฉียงข้างลาตัวไปข้างหน้าเหนือศีรษะ พร้อมถีบเท้าทั้งสองข้างกระโดดขึ้นในแนวตั้ง
- 4) ให้เงื้อมแขนข้างที่จะตบลูกบอล ส่วนอีกแขนเหยียดไปข้างหน้าเพื่อทรงตัว
- 5) เหยียดตัวและเหยียดแขนเหยียดตรงไปข้างหน้าเพื่อตบลูกบอลด้วยอุ้งมือ
- 6) ลงสู่พื้นพร้อมกันด้วยทั้งสองเท้า ย่อเข่าลงเล็กน้อย

#### ตอนที่ 6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการสร้างทักษะการแก้ปัญหา อีกทั้งยังมุ่งเน้นการฝึกฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการทำงาน และการทำงานร่วมกันในสังคม (ทีศนา เทียนเสม, 2515; สมบัติ กาญจนกิจ, 2541) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่ากระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีงานวิจัยที่นำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนอยู่อย่างหลากหลาย เพื่อใช้ในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของนักเรียน โดยพบการปรับใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว เชาวน์อารมณ์ มนุษยสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน (เยาวพา เดชะคุปต์, 2517; พนิดา จันทกรานต์, 2544; อัจจิมา เกิดผล, 2545; ฉัตรพันธ์ ดุสิตกุล, 2554; โสภิตา เถนว่อง, 2559) ประกอบกับทักษะการทำงานเป็นทีมก็จัดเป็นส่วนหนึ่งในทักษะทางสังคม และเป็นหนึ่งในจุดเน้นหลักของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนอาชีวศึกษามีทักษะทางสังคมเพื่อให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มาปรับใช้ในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการดำเนินงาน โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

#### ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง ประกอบด้วย

1.1 การศึกษาค้นคว้า เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.2 การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.3.1 การสร้างและหาคุณภาพการจัดผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา

1.3.2 แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม

1.3.3 แบบวัดทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

#### ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การกำหนดรูปแบบการวิจัย

2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง

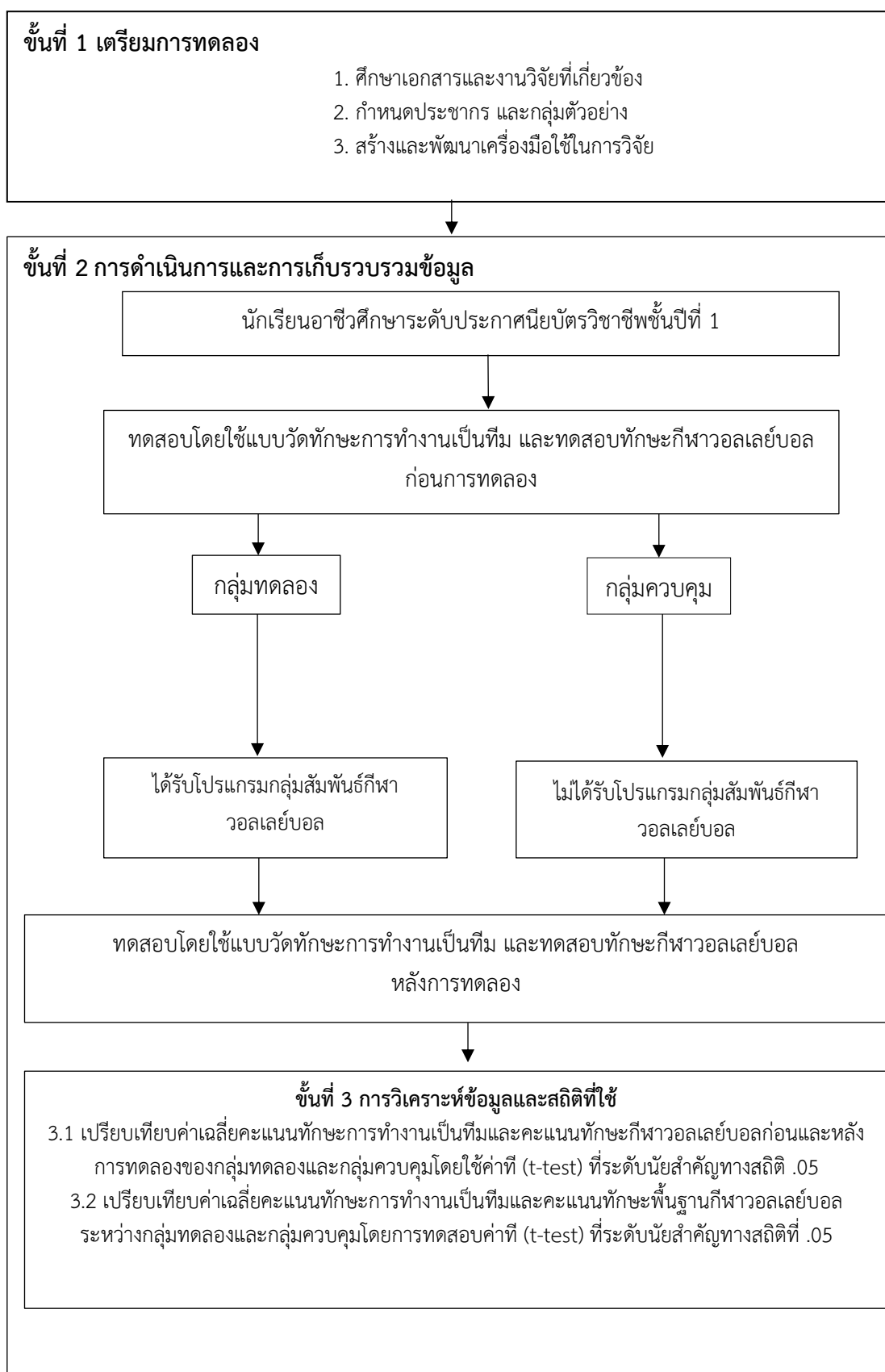
2.3 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

#### ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพที่ 2 ขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย



## ขั้นที่ 1 เตรียมการทดลอง

### 1.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.1.1 ศึกษาเอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกลุ่มสัมพันธ์
- 1.1.2 ศึกษาเอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการทำงานกลุ่ม
- 1.1.3 ศึกษาเอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะวอลเลย์บอล

### 1.2 การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ประชากร คือ นักเรียนอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ กรมอาชีวศึกษา ซึ่งมีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 246,505 คน (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและกำลังคนอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2563)

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย สังกัดกรมอาชีวศึกษา จำนวน 50 คน โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.2.3 การเลือกโรงเรียน ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเหตุผลดังนี้

1) เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหาร อาจารย์และนักเรียนให้ความร่วมมือและสนับสนุนในผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา

2) เป็นวิทยาลัยอาชีวศึกษาที่มีการเรียนการสอนกีฬาวอลเลย์บอล

1.2.4 การจัดนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีขั้นตอนดังนี้

1) ใช้การเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) ผ่านการรับสมัครนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ซึ่งเป็นนักเรียนในระดับชั้นที่มีการเปลี่ยนผ่านจากการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ระบบสามัญศึกษา) เข้าสู่ระบบอาชีวศึกษา ซึ่งมีแนวทางในการจัดการศึกษาที่แตกต่างกัน ประกอบกับต้องมาเรียนรู้และทำงานร่วมกันจึงต้องพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมเพื่อให้การทำงานในอาชีพบรรลุเป้าหมาย

2) แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม เท่า ๆ กัน โดยใช้วิธีการจับคู่ (Matching Group) มีขั้นตอนการได้มาซึ่งตัวอย่างดังนี้

2.1) ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

2.2) ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มาเรียงลำดับคะแนนจากนักเรียนคนที่มีคะแนนสูงที่สุดไปหานักเรียนคนที่มีคะแนนต่ำที่สุด ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีจับคู่ (Matching Group) เพื่อแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม และกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มละ 25 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล และกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล และทดสอบทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม โดยมีรายละเอียดของการจัดกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีจับคู่ ภายหลังการเรียงลำดับคะแนนจากสูงไปต่ำเพื่อจำแนกเข้ากลุ่มดังนี้

กลุ่มทดลอง คนที่ 1, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 16, 17, 20, 21, 24, 25, 28, 29, 32, 33, 36, 37, 40, 41, 44, 45, 48, 49

กลุ่มควบคุม คนที่ 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18, 19, 22, 23, 26, 27, 30, 31, 34, 35, 38, 39, 42, 43, 46, 47, 50



### 1.2.5 เกณฑ์การคัดเข้าและคัดออก

1) เกณฑ์การคัดเข้า ใช้การเลือกตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Volunteer Sampling) ผ่านการรับสมัครนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 โดยที่นักเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยจะต้องไม่เป็นนักกีฬาโอลิมปิกของวิทยาลัย

2) เกณฑ์การคัดออก นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิกจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 (14 ครั้ง จาก 16 ครั้ง) หากนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมน้อยกว่าที่กำหนด ผู้วิจัยจะดำเนินการคัดออกจากการวิจัย

## 1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล รายละเอียดดังนี้

**1.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง** คือ โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิกที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.3.1.1 ศึกษาเอกสาร บทความ และงานวิจัยเพื่อนำมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิกที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา

1.3.1.2 ดำเนินการจัดทำแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิกที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง

1.3.1.3 นำแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิกที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

1.3.1.4 นำแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาโอลิมปิกที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ จบการศึกษาระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตทางสาขาวิชาพลศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีประสบการณ์สอนในวิชาพลศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี เพื่อประเมินคุณภาพของเครื่องมือ และวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยบันทึกผลการพิจารณาถึงความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กลุ่มสัมพันธ์ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วคำนวณค่าความตรงเชิงเนื้อหาผ่านการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดคะแนนเป็น +1, 0 และ -1

โดย +1 หมายถึง เห็นด้วยว่าเครื่องมือนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์  
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าเครื่องมือนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์  
 -1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยว่าเครื่องมือนี้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากการลงความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน มาหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่า IOC ถ้าค่าที่ได้มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 จึงถือว่าผ่านการตรวจพิจารณาตรงตามจุดประสงค์ ซึ่งความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิในครั้งนี้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.60 – 1.00

1.3.1.4 ดำเนินการแก้ไขปรับปรุงแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ให้มีความสมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ที่ปรึกษา

1.3.1.5 นำตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ในโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษา จำนวน 25 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 คาบ เพื่อดูความเหมาะสมในเรื่องการจัดกิจกรรม เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม และนำมาปรับปรุงแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้จริงต่อไป

1.3.1.6 ผลการสังเคราะห์กิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล แสดงดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** การสังเคราะห์กิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

ครั้ง	กิจกรรมทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์				
		เกม	บทบาทสมมติ	กรณีตัวอย่าง	สถานการณ์จำลอง	กลุ่มย่อย
1.	กิจกรรม First Meet	✓				✓
2.	การเคลื่อนไหวพื้นฐานในกีฬาวอลเลย์บอล	✓				✓
3.	ทักษะการความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอล	✓				✓
4.	ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 1	✓				✓
5.	ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 2	✓				✓
6.	ทักษะการเล่นลูกสองมือบน การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 1	✓				✓
7.	ทักษะการเล่นลูกสองมือบน การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 2	✓				✓
8.	ทักษะการตบระยะใกล้	✓				✓

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ครั้ง	กิจกรรมทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอล	กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์				
		เกม	บทบาทสมมติ	กรณีตัวอย่าง	สถานการณ์จำลอง	กลุ่มย่อย
9.	ทักษะการตบระยะหลังเส้น 3 เมตร	✓				✓
10.	ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซ็ต ตบ) ครั้งที่ 1	✓				✓
11.	ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซ็ต ตบ) ครั้งที่ 2	✓				✓
12.	ทักษะการเสิร์ฟ	✓				✓
13.	ทักษะการเล่นเกมรับ-รุก	✓		✓	✓	✓
14.	กฎ ระเบียบ กติกา	✓	✓	✓	✓	✓
15.	การจัดแข่งขันกีฬาฟาวอลเลย์บอลในชั้นเรียน ครั้งที่ 1	✓	✓	✓	✓	✓
16.	การจัดแข่งขันกีฬาฟาวอลเลย์บอลในชั้นเรียน ครั้งที่ 2	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 4 สรุปว่าได้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์โดยมีรายละเอียดดังนี้ กิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาฟาวอลเลย์บอลครั้งที่ 1-12 จะใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม และกิจกรรมกลุ่มย่อย ซึ่งมีความเหมาะสมที่จะใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อใช้ฝึกทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอล โดยกิจกรรมดังกล่าว ผู้วิจัยต้องการเน้นการฝึกทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอลทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 2) ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 3) ทักษะการตบ และ 4) ทักษะการเล่น 3 บอล และกิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาฟาวอลเลย์บอลครั้งที่ 13-16 จะใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมประเภท บทบาทสมมติ กรณีศึกษา สถานการณ์จำลอง ซึ่งเหมาะสมที่จะนำไปปรับใช้กับการจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยในกิจกรรมดังกล่าวผู้วิจัยต้องการเน้นการฝึกทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอลในทักษะการเล่นเกมรับ-เกมรุก ฝึกเรื่องกฎ ระเบียบ กติกา และดำเนินการจัดแข่งขันกีฬาฟาวอลเลย์บอลในชั้นเรียน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสรุปการสังเคราะห์กิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาฟาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอล ดังนี้ เกม 16 ครั้ง บทบาทสมมติ 3 ครั้ง กรณีตัวอย่าง 4 ครั้ง สถานการณ์จำลอง 4 ครั้ง และกลุ่มย่อย 16 ครั้ง โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมดังตารางที่ 5 ดังนี้

ตารางที่ 5 รายละเอียดกิจกรรมในโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>1.บอลหลบเรียกชื่อ</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.ลูกบอลขนาดเล็ก</p> <p>2.นกหวีด</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.การโยนที่รุนแรงอาจจะทำให้เพื่อนบาดเจ็บได้</p> <p>2.นักเรียนที่หลบบอลอาจจะวิ่งชนกัน</p>	<p>กิจกรรม “บอลหลบเรียกชื่อ” เป็นกิจกรรมที่แต่ละกลุ่มจะต้องให้สมาชิกคนภายในกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ วางแผน แสดงให้เห็นถึงกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยโดยที่สมาชิกทุกในกลุ่มต้องทำตามหน้าที่ของตนและสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกทุกคนในกลุ่มได้นอกจากนี้นักเรียนได้รู้จักชื่อเพื่อนสมาชิกในของตนเองและเพื่อนสมาชิก กลุ่มอื่นๆ เป็นสร้างความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน และทำให้นักเรียนทุกคนมีความสนิทสนมกันเร็วขึ้น</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ ฟังพาวาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล</p> <p>1.การก้าวไปด้านหน้า</p> <p>2.การก้าวถอยหลัง</p> <p>3.การสไลด์</p> <p>4.การกระโดด</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>2.หมากฮอต X.O.</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.ตาราง 9 ช่อง</p> <p>2.นกหวีด</p> <p>3.เสื้อ 2 สี</p> <p>สีละ 3 ตัว</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนที่นำเสื้อไปวางไว้ในตาราง 9 ช่อง ถ้านักเรียนวิ่งเร็วเกินไปอาจจะทำให้ลื่นล้มได้</p>	<p>กิจกรรม “หมากฮอต X.O.” เป็นกิจกรรมที่น่าทักษะนักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา มาประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมเกมการแข่งขันซึ่งเป็นกิจกรรมที่แต่ละกลุ่มจะต้องให้สมาชิกคนภายในกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์วางแผนในการนำเสื้อไปวางในตาราง 9 ช่อง และวางแผนแก้ไขปัญหาเมื่อทีมฝ่ายตรงข้าม ย้ายเสื้อ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วย โดยที่สมาชิกทุกในกลุ่มต้องทำตามหน้าที่ของตนและสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกทุกคนในทีมได้</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอล</p> <p>1.การก้าวไปด้านหน้า</p> <p>2.การก้าวถอยหลัง</p> <p>3.การสไลด์</p> <p>4.การกระโดด</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาบอลเลย์บอล
3.เตยหรรษา  <b>อุปกรณ์</b> 1.เส้นเขตกำหนดแดน 2.นกหวีด 3.ลูกวอลเลย์บอล  <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนอาจจะวิ่งชนกันเนื่องจากไม่สามารถหยุดการเคลื่อนไหวได้ทัน 2.นักเรียนอาจจะลื่นล้ม	กิจกรรม “เตยหรรษา” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการสร้างความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอลมาประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยฝ่ายรับจะต้องร่วมกำหนดเป้าเพื่อไม่ให้ฝ่ายรุกผ่านด้านไปได้ ซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องช่วยกันคิดวิเคราะห์ วางแผน แสดงความคิดเห็น กำหนดหน้าที่ของแต่ละคนที่ต้องรับผิดชอบในเขตแดนของตนเอง ขณะที่ฝ่ายรุกก็จะต้องร่วมกันวางแผน และกำหนดหน้าที่ของสมาชิกภายในทีมจะต้องหลบหลีกการโดนแตะตัวของฝ่ายรับและยังต้องนำพาลูกวอลเลย์บอลไปให้ถึงจุดหมายที่ครูกำหนด ซึ่งทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับ	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองและทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ ฟังพินิจเข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการสร้างความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอล 1. การขว้างหรือการโยน 2. การโยนลูกมือล่างมือเดียว 3.การขว้างลูกมือเดียวเหนือศีรษะ 4.การตีด้วยมือ 5.การตีบอลด้วยสองมือเหนือศีรษะ 6.การเลี้ยงบอล

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>4.อันเดอร์วังก์</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1. วงกลม มี 3 วง ซึ่งแต่ละวงกลม มีขนาดใหญ่ ไม่เท่ากัน</p> <p>2. นกหวีด</p> <p>3. ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1. นักเรียน เคลื่อนที่ขยายวง ที่ใหญ่เกินไป อาจจะทำให้ไปชนกับนักเรียน ผู้คนอื่น</p>	<p>กิจกรรม “อันเดอร์วังก์” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือล่างมาประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่ม จะต้องช่วยกันเล่นรับ-ส่งลูก วอลเลย์บอลด้วยทักษะสองมือล่าง โดยที่นักเรียนแต่ละกลุ่ม จะต้องร่วมกันคิด วิเคราะห์ วางแผนการเล่นเพราะ วงกลม มี 3 วง ซึ่งแต่ละวงกลม มี ขนาดที่ใหญ่ไม่เท่ากัน ซึ่ง สมาชิกภายในกลุ่มจะต้อง ร่วมกันสื่อสารและกำหนด หน้าที่ของแต่ละคนเพื่อให้ สามารถรับ-ส่งบอลให้เพื่อนใน กลุ่มได้ โดยจะต้องสมาชิกทุก คนภายในกลุ่มจะต้องร่วมกัน เล่นรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอลให้ ได้มากที่สุดภายใน 45 วินาที โดยที่ลูกห้ามตกพื้น</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนและทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>5.อันเดอร์มีค่า</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1. วงกลม มี 10 วง ซึ่งแต่ละวงกลม มีค่าคะแนนที่ไม่เท่ากัน</p> <p>2. นกหวีด</p> <p>3. ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1. นักเรียนเคลื่อนที่ไปยังวงกลมที่มีค่ามากและอาจทำให้เกิดการชนกัน</p>	<p>กิจกรรม “อันเดอร์มีค่า” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือล่างมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกัน คิด วิเคราะห์ วางแผน การเล่นเนื่องจากแต่ละวงกลมมีคะแนนที่ต่างกัน สมาชิกภายในก็ต้องร่วมกันเล่นเพื่อทำคะแนนให้มากที่สุด และต้องมอบหมายหน้าที่ให้ แต่สมาชิกในทีมแต่ละคนต้องส่งลูกวอลเลย์บอลเคลื่อนไปหาวงกลม วงกลมใหม่ที่ค่าคะแนนมากกว่าวงเดิม ซึ่งการเล่นสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องร่วมมือกันเล่นเพื่อให้ได้คะแนนรวมสูงที่สุด</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>



ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>6.เซตแถวตรง</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.ตะกร้า</p> <p>2.นกหวีด</p> <p>3.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนที่มีทักษะการเล่นลูกสองมือล่างไม่ดี เมื่อรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอล อาจจะทำให้ลูกไปโดยศีรษะ เพื่อน</p>	<p>กิจกรรม “เซตแถวตรง” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือบนมาประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่ม จะต้องช่วยกันเล่นรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอลด้วยทักษะสองมือบน โดยที่นักเรียนแต่ละกลุ่ม จะต้องร่วมกัน คิด วิเคราะห์ วางแผนระบบ การเล่นของแต่ละกลุ่ม โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น ร่วมกันภายในกลุ่ม ในการจัดทำแผนการยืนของแต่ละคน การจัดลำดับความสูงของตัวผู้เล่น และยังคงต้องร่วมกันตกลง ภายในกลุ่ม ให้ใครเป็นคนที่ 9 ซึ่งจะต้องเป็นคนที่มีความทักษะการเล่นลูกสองมือบนที่ดี และร่วมกันวางแผนว่า กลุ่มของเราจะเล่นแบบถึงจุดกำหนด แล้วหยุดเวลา หรือจะเล่นแบบเซตลงตะกร้าแล้วลดเวลาออก 5 วินาที</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและ ยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น ด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือบน และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>7. ฟังเสียงนกหวีด</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1. นกหวีด</p> <p>2. ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1. ครูจะต้องเป่านกหวีดให้เสียงดังและถูกต้อง</p> <p>2. นักเรียนอาจจะมองแต่ลูกวอลเลย์บอล อาจจะทำให้วิ่งชนนักเรียนคนอื่นๆ</p>	<p>กิจกรรม “ฟังเสียงนกหวีด” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือบนมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ทีม A และทีม B ซึ่งแต่ละฝั่งต้องแข่งขันการเล่นรับ-ส่งลูกด้วยทักษะสองมือล่าง ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกัน วางแผนการเล่น โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม ที่นักเรียนจะต้องเรียกชื่อเพื่อนในกลุ่ม หรือบอกจังหวะการให้เพื่อนในกลุ่มเล่น เนื่องจากครูเป็นผู้เป่านกหวีด 1 จังหวะฝั่งทีม A ต้องเล่น ถ้าเป่า 2 จังหวะ ฝั่งทีม B ต้องเล่น ถ้าครูเป่านกหวีดแล้วฝั่งใดฝั่งหนึ่งเล่นผิด ฝั่งนั้นก็จะโดนหักคะแนน ซึ่งสมาชิกในต้องรู้หน้าที่ของตนเองและฟังจังหวะนกหวีดกลุ่มต้องร่วมกันเล่นเพื่อไม่ให้ลูกตกพื้น และเพื่อให้คะแนนรวมของทีมมีชนะมากที่สุด</p>	<p>1. ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2. การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น ด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3. ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4. ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ ฟังพาวาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือบน และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>8.ตบลงได้แต่้ม</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนควบคุมทิศทางตบไม่ได้ อาจจะทำให้ลูกวอลเลย์บอลไปโดนเพื่อนได้</p> <p>2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ</p>	<p>กิจกรรม “ตบลงได้แต่้ม” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการตบระยะใกล้มาประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มต้องช่วยกัน วางแผนการเล่นเพราะครูกำหนดจุดไว้ ซึ่งมีคะแนนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องสื่อสารกันเนื่องจาก การส่งและการตบจะต้องอาศัยทักษะและจังหวะที่ถูกต้องโดยสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและสลับตำแหน่งคนส่งบอลทุกๆ 30 นาที ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันตบลูกในระยะใกล้ให้ข้ามตาข่ายและลงจุดตามที่ครูกำหนด</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการการตบระยะใกล้ และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.ทักษะการตบทิศทางตรง</p> <p>2.ทักษะการตบทิศทางทะแยง</p> <p>3. ทักษะการตบแบบหยอด</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
9. 3 เมตร 9.3.1.3 <b>อุปกรณ</b> 1. นกหวีด 2. ลูกวอลเลย์บอล 3. สนาม วอลเลย์บอล 4. ตาข่าย <b>ข้อควรระวัง</b> 1. นักเรียน ควบคุมทิศ ทางการตบไม่ได้ อาจจะทำให้ลูก วอลเลย์บอลไป โดนเพื่อนได้ 2. จังหวะการ กระโดดตบและ ลงสู่พื้นถ้า นักเรียนลงสู่ พื้นที่ผิดจังหวะ หรือลงสู่พื้นด้วย ท่าทางที่ไม่ ถูกต้องนักเรียน อาจจะได้รับ บาดเจ็บ	กิจกรรม “3 เมตรหรรษา” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการตบ ระยะใกล้มาประยุกต์ เป็น กิจกรรมที่มีการแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม โดยนักเรียนแต่ละ กลุ่มต้องช่วยกัน วางแผน การเล่นเพราะครูกำหนดจุดไว้ ซึ่งมีคะแนนที่แตกต่างกัน ซึ่ง นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องสื่อสาร กันเนื่องจาก การส่งและการ ตบจะต้องอาศัยทักษะและ จังหวะที่ถูกต้องโดยสมาชิกทุก คนภายในกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่ ของตนเองและสลับตำแหน่ง คนส่งบอลทุกๆ 30 วินาที ซึ่ง สมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกัน ตบลูกในระยะหลังเส้น 3 เมตร ให้ข้ามตาข่ายและลงจุดตามที่ ครูกำหนด	1. ความสามารถในการ วางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางใน การปฏิบัติงานในทิศทาง เดียวกันร่วมกันวางแผน งานเพื่อให้ทีมประสบ ความสำเร็จ 2. การสื่อสารที่ดี สมาชิก ทุกคนในกลุ่มกล้าแสดง ความ คิดเห็นและ ยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น ด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3. ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของ ตน และทำงานตาม ภาระหน้าที่ด้วยความ เต็มใจ 4. ความสามารถในการ ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการ ร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถปฏิบัติ ทักษะการการตบ ระยะใกล้ และสามารถ ควบคุมทิศทาง 1. ทักษะการตบทิศทาง ตรง 2. ทักษะการตบทิศทาง ทแยง

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>10. 3 เกลอส</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1. นกหวีด</p> <p>2. ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1. นักเรียนควบคุมทิศทางลูกบอลเลย์บอลไม่ได้อาจจะทำให้ลูกไปโดนเพื่อน</p>	<p>กิจกรรม “3 เกลอส” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นประสานกัน ระหว่างทักษะการอันเดอร์ ทักษะการเซต ทักษะการตบ มาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่จัดให้มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันวางแผน การเล่น ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะต้องรู้จักหน้าที่การรับผิดชอบ และรู้ตำแหน่งของตนเอง เนื่องจากนักเรียนทั้ง 3 คน จะเล่น 3 บอล เป็นการเล่นประสาน 3 ทักษะ ถ้านักเรียนไม่มีการสื่อสารที่ดี ไม่มีการวางแผนการรับผิดชอบของแต่ละคนก็จะไม่สามารถเล่น 3 บอลได้อย่างต่อเนื่อง</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบต่อสมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึงพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะและควบคุมทิศทางของลูกบอลโดยที่เพื่อนสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องจากการปฏิบัติด้วยทักษะ</p> <p>1.ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง</p> <p>2.ทักษะการเล่นลูกสองมือบน</p> <p>3.ทักษะการตบ</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>11. 3 บอล</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนควบคุมทิศทางลูกบอลวอลเลย์บอลไม่ได้อาจจะทำให้ลูกไปโดนเพื่อน</p> <p>2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ</p>	<p>กิจกรรม “3 บอล” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นประสานกัน ระหว่างทักษะการันเดอร์ ทักษะการเซต ทักษะการตบ มาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่จัดให้มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันวางแผน การเล่น ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะต้องรู้จักหน้าที่การรับผิดชอบ และรู้ตำแหน่งของตนเอง เนื่องจากนักเรียนทั้ง 3 คน จะเล่น 3 บอล ซึ่งนักเรียนจะต้องตบลูกให้ข้ามตาข่ายและลงตามจุดที่ครูกำหนดเป็นการเล่นประสาน 3 ทักษะ ถ้านักเรียนไม่มีการสื่อสารที่ดี ไม่มีการวางแผนการรับผิดชอบของแต่ละคนก็จะไม่สามารถ เล่น 3 บอล ได้อย่างต่อเนื่องและไม่ได้แต้มจากการตบ</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการการตบ ระยะใกล้ และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.ทักษะการตบทิศทางตรง</p> <p>2.ทักษะการตบทิศทางแยง</p> <p>3. ทักษะการตบแบบหยอด</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>12. เสิร์ฟลงได้เต็ม</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1. นกหวีด</p> <p>2. ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3. สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4. ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1. นักเรียนเสิร์ฟด้วยท่าทางที่ลูกบอลเสิร์ฟพุ่งแรงแล้วลูกออกเขตนอกสนามอาจจะทำให้ไปโดนนักเรียนคนอื่น</p>	<p>กิจกรรม “เสิร์ฟลงได้เต็ม” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือบนและมือล่างมาเป็นกิจกรรมแข่งกันระหว่างกลุ่ม โดยครูกำหนดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องร่วมกันวางแผน วิเคราะห์การเล่น การทำแต้ม สมาชิกในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยเสิร์ฟลูกให้ข้ามตาข่ายและลงตามจุดที่ครูกำหนดโดยใช้ทักษะ 3 ทักษะ</p> <p>-ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านหน้า</p> <p>-ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านข้าง</p> <p>-ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือบนด้านหน้า</p> <p>ซึ่งแต่สมาชิกในแต่ละกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่รับผิดชอบในตำแหน่งที่ตนได้รับหมายและร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องร่วมมือเสิร์ฟให้ลูกข้ามตาข่ายกันเพื่อให้ทีมมีแต้มมากที่สุดและได้รับชัยชนะในการแข่งขัน</p>	<p>1. ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2. การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3. ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4. ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึงพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการการเสิร์ฟมือบนและมือล่าง และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1. ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านหน้า</p> <p>2. ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านข้าง</p> <p>3. ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือบนด้านหน้า</p>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>13.รับ-รุกได้แต้ม</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>2.จังหวะการกระโดดขึ้นสกัด บล็อกลูกและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้อง</p> <p>นักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ</p>	<p>กิจกรรม “รับ-รุกได้แต้ม” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นเป็นฝ่ายรับและการเล่นเป็นฝ่ายรุก มาเป็นกิจกรรมแข่งกันระหว่างกลุ่ม โดยครูกำหนดให้นักเรียนกลุ่มฝ่ายรับและกลุ่มฝ่ายรุก จะต้องเล่นเกมรับ-เกมรุกตามที่ครูกำหนด ซึ่งสมาชิกในกลุ่มฝ่ายรับและกลุ่มฝ่ายรุกต้องช่วยกัน คิดวิเคราะห์และวางแผนการเล่น เช่น ฝ่ายรับต้องรับลูกเสิร์ฟของฝ่ายรุกให้ได้ และต้องเปลี่ยนเป็นเกมโต้กลับให้ได้ และยังคงสกัดกั้นการทำแต้มของฝ่ายรุก ส่วนฝ่ายรุกจะต้องทำแต้มเพื่อให้ได้แต้มจากฝ่ายรับ ซึ่งฝ่ายรับ และฝ่ายรุก จะต้องมีการเสนอ แลกเปลี่ยนวิธีการเล่น ของแต่ละกลุ่ม โดยที่สมาชิกในกลุ่มฝ่ายรับ-ฝ่ายรุกจะต้องรู้หน้าที่ของตนเอง และทำตามแผนที่กลุ่มกำหนด โดยสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำแต้มเพื่อให้กลุ่มของตนเองได้รับชัยชนะ</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตบระยะใกล้ และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านหน้า</p> <p>2.ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านข้าง</p> <p>3. ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือบนด้านหน้า</p>



ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
14.กติกาहरรรษา  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนาม วอลเลย์บอล 4.ตาข่าย 5.ธงตัดสิน <b>ข้อควรระวัง</b> -	กิจกรรม “กติกาहरรรษา” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการตัดสินการแข่งขัน และ สัญญาณมือผู้ตัดสิน มาเป็น ประยุกต์กิจกรรมแข่งขัน ระหว่างกลุ่ม โดยครูกำหนด หน้าที่แต่ละกลุ่มดังนี้ กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน 15 แต้ม กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ตัดสินที่ 1 กลุ่มที่ 4 เป็นผู้ตัดสินที่ 2 กลุ่มที่ 5 เป็นผู้ตัดสินที่ 3 โดยแต่ละสมาชิกแต่ละกลุ่ม จะต้องวางแผน การเล่น คิด วิเคราะห์ การเล่น การตัดสิน ของทีมตนเอง ซึ่งแต่ละกลุ่มจะทำ หน้าที่แตกต่างกัน ซึ่งสมาชิก ภายในกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่ของ ตนเอง และทำงานตามหน้าที่ ของตนเองที่ได้รับหมาย ถ้า สมาชิกในกลุ่มกลุ่มใด ทำการ ตัดสินผิดพลาดกลุ่มนั้นจะต้อง ถูกหักคะแนนดังนั้น สมาชิก ภายในกลุ่มทุกคนต้องช่วย ตัดสินให้ถูกต้องเพื่อให้กลุ่ม ของตนเองมีคะแนนมากที่สุด	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางใน การปฏิบัติงานในทิศทาง เดียวกันร่วมกันวางแผน งานเพื่อให้ทีมประสบ ความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิก ทุกคนในกลุ่มกล้าแสดง ความ คิดเห็นและ ยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น ด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของ ตน และทำงานตาม ภาระหน้าที่ด้วย ความ เต็มใจ 4.ความสามารถในการ ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการ ร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถตัดสิน การแข่งขัน และปฏิบัติ สัญญาณมือผู้ตัดสิน 1.สัญญาณมือผู้ตัดสินผู้ ตัดสินที่ 1 2.สัญญาณมือผู้ตัดสินผู้ ตัดสินที่ 2 3.สัญญาณมือผู้ตัดสินผู้ ตัดสินที่ 3

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
15.Match Day1 <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนามวอลเลย์บอล 4.ตาข่าย 5.ธงตัดสิน <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนเสิร์ฟด้วยท่าทางที่ลูกบอลเลย์บอลพุ่งแรงแล้วลูกออกเขตนอกสนามอาจจะทำให้ไปโดนนักเรียนคนอื่น 2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ 3.จังหวะการกระโดดขึ้นสกัดบล็อกลูกและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทาง	กิจกรรม “Match Day 1” เป็นกิจกรรมที่นำเอาทุกๆ ทักษะที่ครูให้นักเรียนได้ฝึกมาเป็นกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ในชั้นเรียนเพื่อให้ทุกคนได้อาทักษะที่ตนเองได้ฝึกมาใช้จริงในการแข่งขันจริง ซึ่งครูได้จัดการแข่งขันโดยการจับสลากและแข่งขัน 10 แต้ม 3 เซต ทีมใดชนะได้เข้ารับแข่งขันต่อไป โดยครูได้กำหนดหน้าที่แต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน 10 แต้ม กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ตัดสินที่ 1 กลุ่มที่ 4 เป็นผู้ตัดสินที่ 2 กลุ่มที่ 5 เป็นผู้ตัดสินที่ 3 โดยที่ทุกกลุ่มจะต้องสลับหน้าที่ให้ครบทั้ง 5 กลุ่ม ซึ่งทุกกลุ่มมีหน้าที่แตกต่างกัน ดังนั้นสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องร่วมกันสร้างเป้าหมายเพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มปฏิบัติงานไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่ตั้งไว้โดยที่เพื่อนสมาชิกภายในกลุ่มสามารถที่เสนอความคิดเห็น เช่น การวางแผนการเล่น การวิเคราะห์เกมการแข่งขัน การจัดตำแหน่งหน้าที่ภายในกลุ่ม ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและ	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึงพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถอธิบายตำแหน่งและจัดการแข่งขันทีม โดยใช้ทักษะการวอลเลย์บอลในการแข่งขัน 1.ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 2.ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 3.ทักษะการตบระยะใกล้ 4.ทักษะการตบหลังเส้น 3 เมตร 5.ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซต ตบ) 6.ทักษะการเสิร์ฟ 7.ทักษะการเล่นเกมรับ-เกมรุก 8.ทักษะการตัดสินด้วยสัญญาณมือ 9.ทักษะการจัดการแข่งขันภายในชั้นเรียน

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
ที่ไม่ถูกต้อง นักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ	รับผิดชอบหน้าที่ของตนเองตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจและแสดงถึงสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมเพื่อนสมาชิกคนอื่นในกลุ่มได้ ซึ่งจะส่งผลให้กลุ่มได้รับชัยชนะ		
16.Match Day 2  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนามวอลเลย์บอล 4.ตาข่าย 5.ธงตัดสิน <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนเสิร์ฟด้วยท่าทางที่ลูกบอลลอยพุ่งแรงแล้วลูกออกเขตนอกสนามอาจจะทำให้ไปโดนนักเรียนคนอื่น 2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ	กิจกรรม “Match Day 2” เป็นกิจกรรมที่นำเอาทุกๆ ทักษะที่ครูให้นักเรียนได้ฝึกมาเป็นกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ในชั้นเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนได้เอาทักษะที่ตนเองได้ฝึกมาใช้จริงในการแข่งขันจริง ซึ่งครูได้จัดการแข่งขันโดยการจับสลากและแข่งขัน 10 แต้ม 3 เซต ทีมใดชนะได้เข้ารับแข่งขันต่อไป โดยครูได้กำหนดหน้าที่แต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน 10 แต้ม กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ตัดสินที่ 1 กลุ่มที่ 4 เป็นผู้ตัดสินที่ 2 กลุ่มที่ 5 เป็นผู้ตัดสินที่ 3 โดยที่ทุกกลุ่มจะต้องสลับหน้าที่ให้ครบทั้ง 5 กลุ่ม ซึ่งทุกกลุ่มมีหน้าที่แตกต่างกัน ดังนั้นสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องร่วมกันสร้างเป้าหมายเพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มปฏิบัติงานไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่ตั้งไว้ โดยที่เพื่อนสมาชิกภายในกลุ่มสามารถที่เสนอความคิดเห็น	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึงพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถอธิบายตำแหน่งและจัดการแข่งขันทีม โดยใช้ทักษะการวอลเลย์บอลในการแข่งขัน 1.ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 2.ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 3.ทักษะการตบระยะใกล้ 4.ทักษะการตบหลังเส้น 3 เมตร 5.ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซต ตบ) 6.ทักษะการเสิร์ฟ 7.ทักษะการเล่นเกมรับ-เกมรุก 8.ทักษะการตัดสินด้วยสัญญาณมือ 9.ทักษะการจัดการแข่งขันภายในชั้นเรียน

ตารางที่ 5 (ต่อ)

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
3. จังหวะการกระโดดขึ้นสกัด บล็อกคลุกและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้อง นักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ	เช่น การวางแผนการเล่น การวิเคราะห์เกมการแข่งขัน การจัดตำแหน่งหน้าที่ภายในกลุ่ม ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ และแสดงถึงสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมเพื่อนสมาชิกคนอื่นในกลุ่มได้ ซึ่งจะส่งผลให้กลุ่มได้รับชัยชนะ		

1.3.1.6 ทั้งนี้ผู้วิจัยจัดทำขั้นตอนการดำเนินโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลดังนี้

ตารางที่ 6 ขั้นตอนและผลลัพธ์ของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

แผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์	ผลลัพธ์ของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์
<b>1. ขั้นเตรียม /การอบอุ่นร่างกาย (5 นาที)</b> 1.1 ครูเรียกรวมนักเรียน จากนั้นครูตรวจสอบรายชื่อ 1.2 ครูให้นักเรียนตรวจสอบการแต่งกายของตนเอง และของเพื่อร่วมชั้นเรียน 1.3 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน 1.4 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ออกมานำท่ากายบริหาร 4 ท่าห้ามซ้ำกันกลุ่มอื่น และพัฒนาสมรรถภาพทางกาย	<b>1. ด้านกลุ่มสัมพันธ์</b> 1.1 การมีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม โดยแสดงออกทางกาย วาจา ในการสื่อความหมายกับผู้อื่น <b>2. ด้านทักษะการทำงานเป็นทีม</b> 2.1 ด้านความสามารถในการวางแผนโดยที่นักเรียนต้องนำกายบริหารโดยไม่ให้ซ้ำกับกลุ่มอื่น
<b>2. ขั้นการฝึกปฏิบัติ</b> <b>2.1 ขั้นอธิบายสาธิต (10 นาที)</b> 1) ครูกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน 2) ครูอธิบายการฝึกทักษะที่ถูกต้อง 3) ครูสาธิตวิธีการฝึกให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง	<b>1. ด้านกลุ่มสัมพันธ์</b> 1.1 การมีส่วนร่วมทางด้านจิตใจ ผู้เรียนมีความรู้สึกและอารมณ์ต่างๆ ที่ประสบความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างแท้จริง และมีส่วนร่วมกับกลุ่ม

ตารางที่ 6 (ต่อ)

แผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์	ผลลัพธ์ของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์
<p><b>2.2 ขั้นฝึกทักษะ (10 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกทักษะที่ครูกำหนด</li> <li>2) ครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในแต่ละกลุ่มเพื่อดูทักษะการทำงานเป็นทีม</li> </ol> <p><b>2.3 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (20 นาที)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อยเพื่อดำเนินกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ และลงมือปฏิบัติ</li> <li>2) ครูให้นักเรียนได้ลงมือดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง</li> <li>3) เมื่อดำเนินกิจกรรมเสร็จไปหนึ่งรอบ ครูให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ถึงความสำเร็จในการดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายในกลุ่ม และวางแผนในการดำเนินกิจกรรมในรอบใหม่</li> <li>4) เมื่อหมดเวลา ครูให้สัญญาณนกหวีดเพื่อรวมกลุ่มนักเรียน และให้นักเรียนร่วมกันประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมผ่านการสะท้อนความคิด จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ในการเล่นให้เรียบร้อย</li> </ol>	<p>1.2 การมีส่วนร่วมทางด้านปัญญาผู้เรียนได้เรียนรู้เกิดการเห็นจริงจากการร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยผ่านพิจารณาและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง</p> <p>1.3 การมีส่วนร่วมทางสังคมนักเรียนได้เรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มย่อย และเกิดกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เมื่อสมาชิกในกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p><b>2. ด้านทักษะการทำงานเป็นทีม</b></p> <p>2.1 อธิบายให้เพื่อนในกลุ่มให้เข้าใจเมื่อเพื่อนในกลุ่มไม่สามารถปฏิบัติได้</p> <p>2.2 สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันช่วยฝึกทักษะ</p> <p>2.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแข่งกันและแบ่งหน้าในการเล่นเกมหรือการแข่งขันโดยสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกภายในทีมได้</p>
<p><b>3. ขั้นสรุป สุขปฏิบัติ และคุณธรรม (5 นาที)</b></p> <p>3.1 ครูให้นักเรียนพักโดยกำหนดเวลาในการพักให้นักเรียนได้ทำความสะอาดร่างกาย ล้างมือ ล้างหน้า ดื่มน้ำ และเก็บของใช้ส่วนตัวให้เรียบร้อย จากนั้นให้กลับมานั่งเป็นแถวตามกลุ่มตนเอง</p> <p>3.2 ครูสรุปทักษะในแต่ละคาบนั้น ๆ และให้นักเรียนกลับไปทบทวนเพิ่มเติม</p> <p>3.3 ครูกล่าวคำชมเชยนักเรียนที่ความตั้งใจในชั่วโมงเรียน</p> <p>3.4 ครูให้นักเรียนทำความเคารพและสวัสดีจากนั้นให้นักเรียนเดินกลับห้องเรียน เพื่อเรียนในวิชาถัดไป</p>	<p><b>1. ด้านกลุ่มสัมพันธ์</b></p> <p>1.1 การประเมินผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม อันประกอบด้วย ผลของการทำงานกลุ่ม ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม และคุณธรรมหรือค่านิยมซึ่งจะช่วยทำให้เข้าใจผลสัมฤทธิ์และวิธีการทำงานของสมาชิกแต่ละบุคคลภายในกลุ่มได้</p> <p><b>2. ด้านทักษะการทำงานเป็นทีม</b></p> <p>2.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปทบทวนและทักษะ</p>

### 1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยฉบับนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือ 2 ฉบับ ได้แก่ แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม และแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล มีรายละเอียดดังนี้

#### 1) แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม มีขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือดังนี้

1.1) ศึกษาวิธีการและแนวคิดจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินทักษะการทำงานเป็นทีม

1.2) ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม จากแบบวัดคุณลักษณะการทำงานเป็นกลุ่มของ (วิภาดา แก้วคงคา, 2560) โดยปรับปรุงข้อคำถามให้สอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้ทักษะการทำงานเป็นทีมที่ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์พฤติกรรมที่สามารถบ่งชี้ถึงทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งประกอบด้วย 4 พฤติกรรม 1. ความสามารถในการวางแผน 2. การสื่อสารที่ดีการแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น 3. ความรับผิดชอบในการทำงานตามภาระหน้าที่ และ 4. ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.3) ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม โดยมีรูปแบบเป็นแบบประเมินตนเอง (Self-report) จำนวนทั้งสิ้น 12 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

5 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมากที่สุด (ปฏิบัติบ่อยมาก)	มากกว่าร้อยละ 80
4 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมาก (ปฏิบัติบ่อยครั้ง)	ร้อยละ 60 - 79
3 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับปานกลาง (ปฏิบัติบางครั้ง)	ร้อยละ 40 - 59
2 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับน้อย (ปฏิบัติน้อยครั้ง)	ร้อยละ 20 - 39
1 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับน้อยที่สุด (ปฏิบัติน้อยมากหรือไม่มีการปฏิบัติ)	น้อยกว่าร้อยละ 20

และได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย (ประคอง กรรณสูตร, 2538) โดยมีคะแนนเต็ม 5 คะแนน ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมาก
2.50 - 3.49 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.49 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับน้อยมากหรือไม่มีการปฏิบัติเกิดขึ้น

1.4) นำแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม จำนวน 12 ข้อ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามพฤติกรรมที่ต้องการวัด และความถูกต้องด้านภาษาพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5) นำแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ จบการศึกษาระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตทางสาขาวิชาพลศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีประสบการณ์สอนในวิชาพลศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์ คำอธิบายพฤติกรรมที่ต้องการวัด

ลักษณะการใช้และความถูกต้องของภาษา และนำมาหาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับ วัตถุประสงค์ (Index of Congruence: IOC) พิจารณาหัวข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่าได้ดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.95 และได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง รายหัวข้อมีค่าตั้งแต่ 0.80 ถึง 1.00

1.6) นำแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม จำนวน 15 ข้อ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อ ดูความเหมาะสมของข้อคำถามและความเข้าใจในการตอบคำถาม

1.7) นำผลการทดสอบทักษะการทำงานเป็นทีม ตรวจสอบให้คะแนนและเพื่อหาความ เทียบของแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมโดยใช้วิธีวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องภายใน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) กำหนดเกณฑ์ค่า ความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป ซึ่งผลการคำนวณได้ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.97 ซึ่งแสดงว่าแบบวัด ทักษะการทำงานเป็นทีมฉบับนี้มีความเที่ยงในระดับสูง

## 2) แบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล มีขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือดังนี้

2.1) ศึกษาศึกษาวิธีการและแนวคิดจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

2.2) ผู้วิจัยได้ปรับปรุงและพัฒนาจากแบบทดสอบวัดทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของ ทะนง เหล่าอรรค (2554) มาใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนอาชีวศึกษา ซึ่งดำเนินการแบบประเมิน พัฒนาออกมาในรูปแบบเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบิค (Scoring Rubric) ซึ่งจะดำเนินการวัดทักษะ กีฬาวอลเลย์บอลใน 4 ทักษะหลัก ๆ ดังนี้

2.2.1) ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ประกอบด้วยรายการประเมิน 4 รายการ ได้แก่ ท่าเตรียม การเคลื่อนที่การใช้แขนตีลูก และจุดกระทบของแขน มือ กับลูกบอล

2.2.2) ทักษะการเล่นลูกสองมือบน ประกอบด้วยรายการประเมิน 4 รายการ ได้แก่ ท่าเตรียม การเคลื่อนที่นิ้วที่สัมผัสลูกบอล และการส่งแรง

2.2.3) ทักษะการตบ ประกอบด้วยรายการประเมิน 4 รายการ ได้แก่ ท่าเตรียม การเคลื่อนที่ จุดการตบของมือกับลูกบอล และการลงสู่พื้น

2.2.4) การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล) ประกอบด้วยรายการ ประเมิน 4 รายการ ได้แก่ การเล่นลูกสองมือล่าง การเล่นลูกสองมือบน การตบลูก และการเล่น 3 บอล

2.3) นำแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนำไปให้อาจารย์ที่ ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะ การใช้คำอธิบายพฤติกรรมที่ต้องการวัด และความถูกต้องด้านภาษาพร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อ นำมาปรับปรุงแก้ไข

2.4) นำแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ จบการศึกษาระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ทางสาขาวิชาพลศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง หรือมีประสบการณ์สอนในวิชาพลศึกษาไม่ต่ำกว่า 10 ปี เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาความสอดคล้องกับจุดประสงค์ คำอธิบายพฤติกรรมที่ต้องการวัด ลักษณะการใช้และความถูกต้องของภาษา และนำมาหาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหา กับ วัตถุประสงค์ (Index of Congruence: IOC) พิจารณาหัวข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่าได้ดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 1.00 และได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง รายทักษะย่อยมีค่า 1.00 ในทุกทักษะ

2.5) นำแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล จำนวน 15 ข้อ ที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2.6) นำผลการทดสอบผ่านแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล มาตรวจให้คะแนน และเพื่อหาความเที่ยงแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้วิธีการหาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ ประเมิน (Inter-rater Reliability) โดยใช้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation) ในการให้คะแนน ระหว่างผู้ประเมินจำนวน 2 คน ผลการวิเคราะห์พบว่า ทุกรายการประเมินมีความสัมพันธ์กันทางบวก ในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (มีค่า  $r$  อยู่ระหว่าง 0.964 ถึง 1.000) แสดงให้เห็นว่าความ เที่ยงของแบบประเมินทักษะวอลเลย์บอลอยู่ในระดับสูง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังกำหนดเกณฑ์การคิดคะแนนของแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล โดยจำแนกตามรายทักษะย่อยทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 2) ทักษะการเล่น ลูกสองมือบน 3) ทักษะการตบ และ 4) การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล) ซึ่งใน แต่ละทักษะจะมีคะแนนเต็มอยู่ที่ 16 คะแนน รวมทั้งสิ้น 64 คะแนน โดยแบ่งเกณฑ์การแปลผลเพื่อ ประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ดังนี้

- 13 - 16 คะแนน = มีทักษะกีฬาวอลเลย์บอลในระดับดีมาก
- 9 - 12 คะแนน = มีทักษะกีฬาวอลเลย์บอลในระดับดี
- 5 - 8 คะแนน = มีทักษะกีฬาวอลเลย์บอลในระดับพอใช้
- 0 - 4 คะแนน = มีทักษะกีฬาวอลเลย์บอลในระดับปรับปรุง



## ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

### 2.1 กำหนดรูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research) แบบ 2 กลุ่ม มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The Pretest – Posttest Control Group Design) แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล โดยมีการทดสอบ 2 ครั้ง ด้วยแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมและแบบวัดทักษะวอลเลย์บอล คือ ก่อนการทดลอง (Pre-test) และหลังการทดลอง (Post-test) โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

ตัวอย่าง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
C	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

โดย E = นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล  
 C = นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล  
 X = โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล  
 O<sub>1</sub> = การวัดทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนการทดลอง  
 O<sub>2</sub> = การวัดทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลอง

กลุ่มทดลองได้รับการฝึกด้วยโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนอาชีวศึกษา ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง ซึ่งโครงสร้างระยะยาวของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีรายละเอียดดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 โครงสร้างโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลระยะยาว

สัปดาห์	หน่วยกิจกรรม	โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล	จำนวน (คาบ)
1	กิจกรรม First Meet	บอลหลบเรียกชื่อ	1
	การเคลื่อนไหวพื้นฐานในกีฬาวอลเลย์บอล	หมากฮอต X.O.	1
2	ทักษะการความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอล	เตยहरषा	1
	ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 1	อันเดอร์วังก์	1
3	ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 2	อันเดอร์มีค้ำ	1
	ทักษะการเล่นลูกสองมือบน การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 1	เซตแถวตรง	1
4	ทักษะการเล่นลูกสองมือบน การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 2	ฟังเสียงนกหวีด	1
	ทักษะการตบระยะใกล้	ตบลงใต้แต้ม	1

ตารางที่ 7 (ต่อ)

สัปดาห์	หน่วยกิจกรรม	โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาโอลิมปิกบอล	จำนวน (คาบ)
5	ทักษะการตบระยะหลังเส้น 3 เมตร	3 เมตรหรรษา	1
	ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซ็ต ตบ) ครั้งที่ 1	3 เกล	1
6	ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซ็ต ตบ) ครั้งที่ 2	3 บอล	1
	ทักษะการเสิร์ฟ	เสิร์ฟลงได้เต็ม	1
7	ทักษะการเล่นเกมรับ-รุก	รับ-รุก มีเต็ม	1
	กฎระเบียบ กติกา	กติกาหรรษา	1
8	การจัดแข่งขันกีฬาโอลิมปิกบอลในชั้นเรียน ครั้งที่ 1	Match Day 1	1
	การจัดแข่งขันกีฬาโอลิมปิกบอลในชั้นเรียน ครั้งที่ 2	Match Day 2	1
ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง			

### ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

งานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติเชิงบรรยายเพื่อหาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และใช้สถิติเชิงอ้างอิงในการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกบอล มีรายละเอียดดังนี้

3.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกบอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง 2 กลุ่มที่สัมพันธ์กัน ด้วยสถิติทดสอบที (Dependent Samples t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกบอล ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน ด้วยสถิติทดสอบที (Independent Samples t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาโอลิมปิกบอล หลังการทดลอง ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ เป็นอิสระต่อกัน ด้วยสถิติทดสอบที (Independent Samples t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา โดยศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์การวิจัย แบ่งเป็น 5 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
- ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล และนักเรียนกลุ่มควบคุม
- ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล
- ตอนที่ 4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม
- ตอนที่ 5 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล และนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ตารางที่ 8 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศและสาขาวิชา

		กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		รวมทั้งสิ้น	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	9	36.000	11	44.000	20	40.000
	หญิง	16	64.000	14	56.000	30	60.000
สาขาวิชา	การตลาด	3	12.000	3	12.000	6	12.000
	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	3	12.000	3	12.000	6	12.000
	แฟชั่นและสิ่งทอ	4	16.000	0	0.000	4	8.000
	อาหารและโภชนาการ	8	32.000	7	28.000	15	30.000
	คหกรรมศาสตร์	0	0.000	3	12.000	3	6.000
	การโรงแรม	4	16.000	4	16.000	8	16.000
	การท่องเที่ยว	3	12.000	5	20.000	8	16.000
	รวมทั้งสิ้น	25	100.000	25	100.000	50	100.000

จากตารางที่ 8 พบว่าข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างวิจัยโดยจำแนกตามเพศ และสาขาวิชา มีรายละเอียดดังนี้ เมื่อพิจารณานักเรียนกลุ่มทดลอง นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 16 คน (ร้อยละ 64) และส่วนใหญ่มาจากสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน 8 คน (ร้อยละ 32) รองลงมาเป็นสาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ และสาขาวิชาการโรงแรม จำนวน 4 คนเท่า ๆ กัน (ร้อยละ 16) และเมื่อพิจารณานักเรียนกลุ่มควบคุม นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 14 คน (ร้อยละ 56) และส่วนใหญ่มาจากสาขาวิชาอาหารและโภชนาการ จำนวน 7 คน (ร้อยละ 28) รองลงมาเป็นสาขาวิชาการท่องเที่ยว จำนวน 5 คน (ร้อยละ 20)

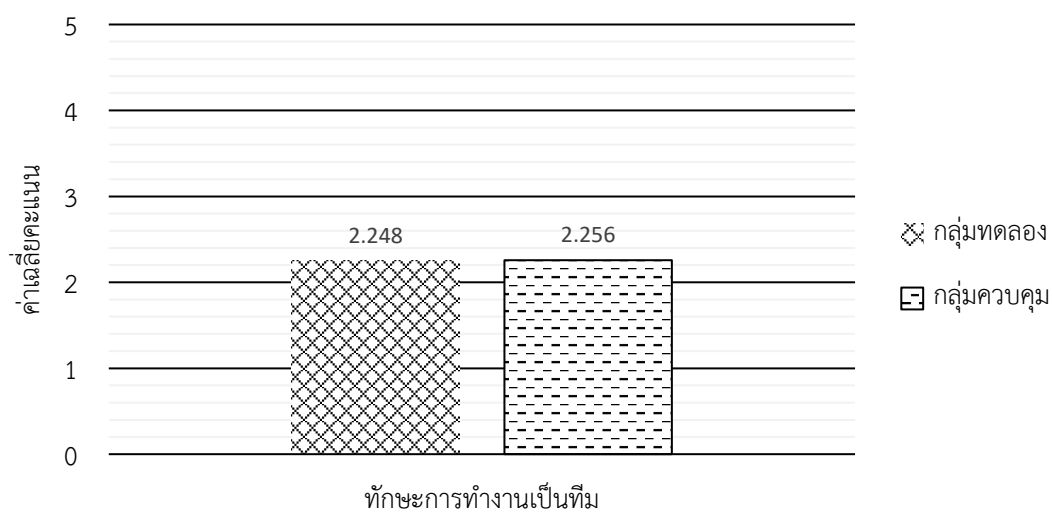
**ตอนที่ 2** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลและนักเรียนกลุ่มควบคุม

**ตารางที่ 9** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ก่อนทดลอง ของนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม (N = 50)

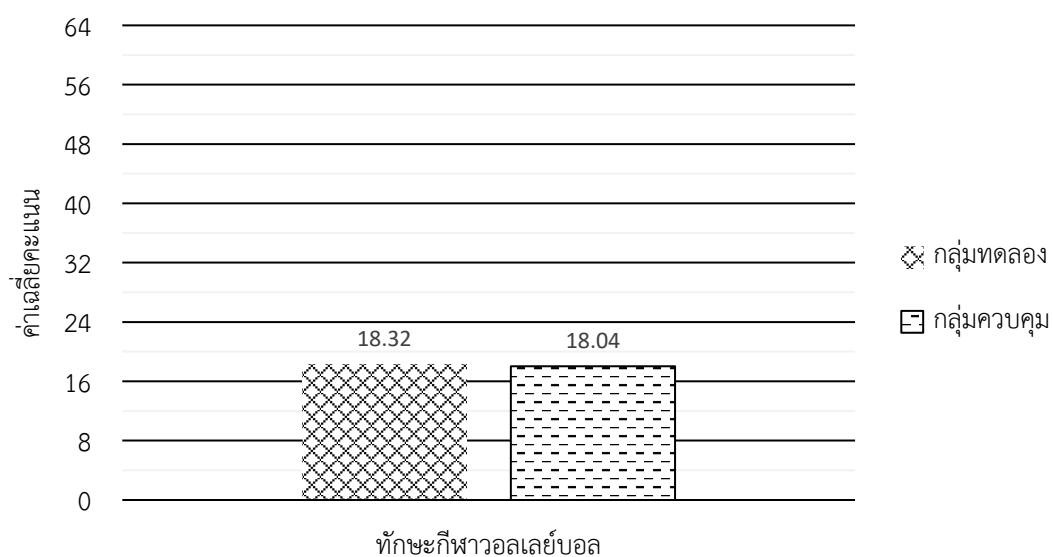
	กลุ่มทดลอง (n = 25)		กลุ่มควบคุม (n = 25)		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
<b>ทักษะการทำงานเป็นทีม</b>	2.248	0.266	2.256	0.269	0.105	0.458
- ด้านความสามารถในการวางแผน	2.040	0.484	2.066	0.372	0.218	0.414
- ด้านการสื่อสาร	2.270	0.338	2.230	0.360	-0.405	0.344
- ด้านความรับผิดชอบ	2.293	0.364	2.320	0.379	0.254	0.401
- ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.328	0.341	2.352	0.302	0.264	0.394
<b>ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล</b>	18.320	6.505	18.040	7.050	0.146	0.443
- ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง	5.000	2.141	4.960	2.354	0.063	0.475
- ทักษะการเล่นลูกสองมือบน	5.080	1.935	4.960	2.091	0.211	0.417
- ทักษะการตบ	3.760	1.200	3.720	1.275	0.114	0.455
- การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ	4.480	1.531	4.400	1.658	0.177	0.430

จากตารางที่ 9 พบว่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.248 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.266 และค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลเท่ากับ 18.320 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 6.505 ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.256 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.269 และค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลเท่ากับ 18.040 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 7.050

**ภาพที่ 3** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ก่อนทดลองระหว่างนักเรียน  
กลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



**ภาพที่ 4** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาฟาวล์เลย์บอล ก่อนทดลองระหว่างนักเรียน  
กลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



**ตอนที่ 3** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาบอลเลย์บอล

**ตารางที่ 10** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลเลย์บอล ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาบอลเลย์บอล ( $n = 25$ )

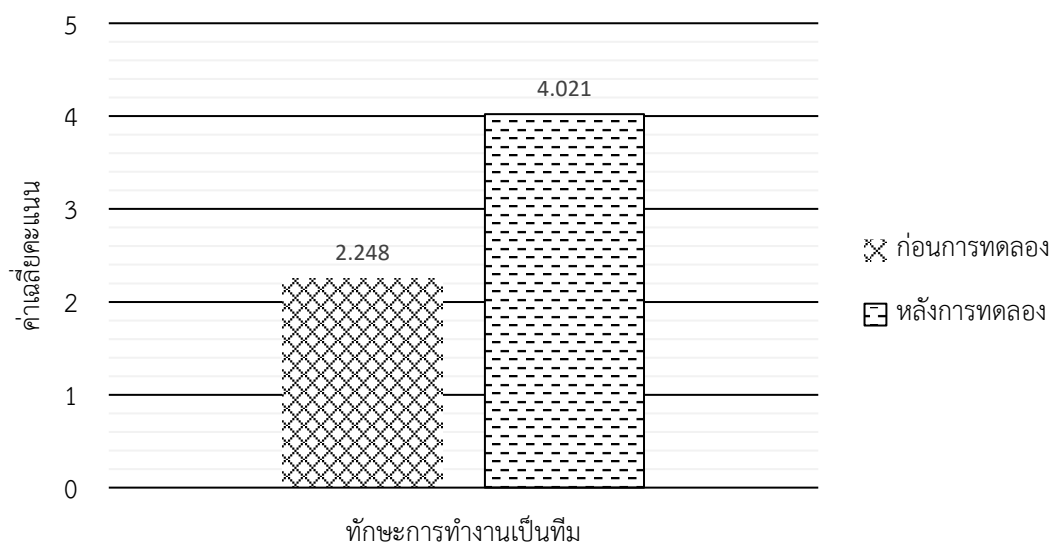
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		<i>t</i>	<i>p</i>
	Mean	SD	Mean	SD		
<b>ทักษะการทำงานเป็นทีม</b>	2.248	0.266	4.021	0.385	-24.769*	0.000
- ด้านความสามารถในการวางแผน	2.040	0.484	3.947	0.591	-14.848*	0.000
- ด้านการสื่อสาร	2.270	0.338	4.030	0.551	-15.426*	0.000
- ด้านความรับผิดชอบ	2.293	0.364	3.933	0.518	-13.008*	0.000
- ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.328	0.341	4.112	0.444	-19.477*	0.000
<b>ทักษะกีฬาบอลเลย์บอล</b>	18.320	6.505	39.560	11.772	-16.222*	0.000
- ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง	5.000	2.141	9.880	2.804	-17.503*	0.000
- ทักษะการเล่นลูกสองมือบน	5.080	1.935	9.920	3.439	-13.479*	0.000
- ทักษะการตบ	3.760	1.200	9.720	3.049	-13.060*	0.000
- การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ	4.480	1.531	10.040	2.746	-15.405*	0.000

\*  $p < 0.05$

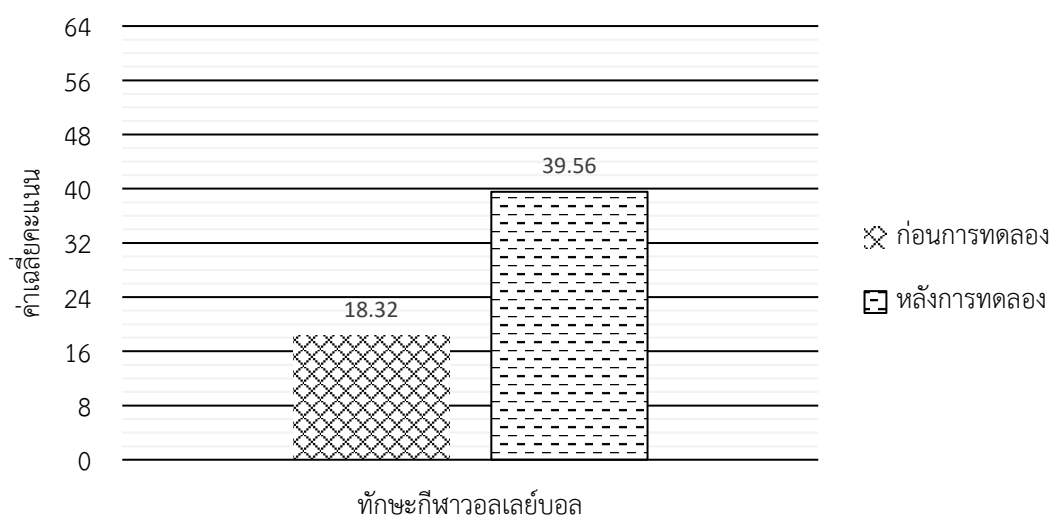
จากตารางที่ 10 พบว่า มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.248 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.266 และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 4.021 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.385

นอกจากนี้ยังพบว่า มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเลย์บอลของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเลย์บอลเท่ากับ 18.320 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 6.505 และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเลย์บอลเท่ากับ 39.560 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 11.772

**ภาพที่ 5** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล



**ภาพที่ 6** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล





**ตอนที่ 4** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม

**ตารางที่ 11** ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม ( $n = 25$ )

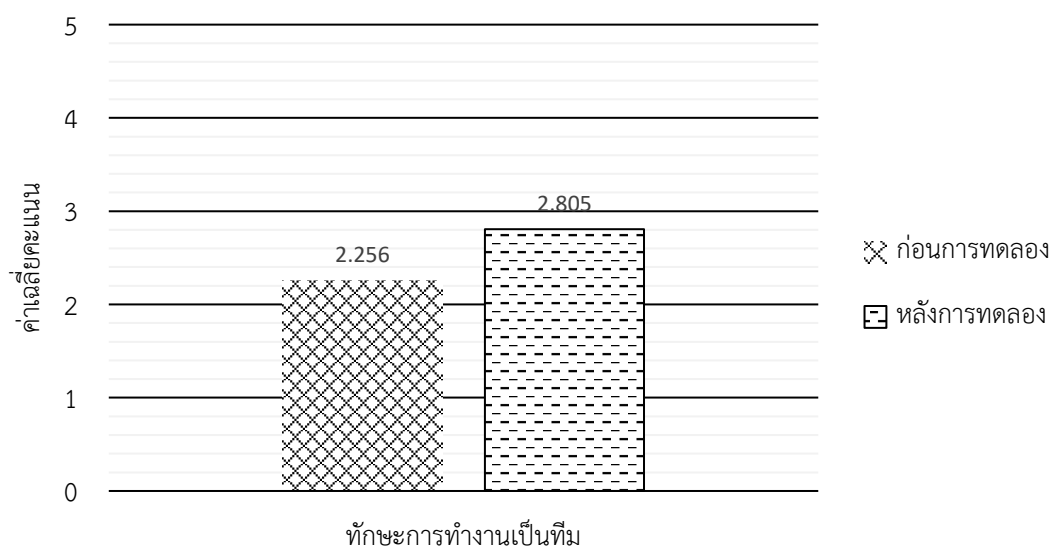
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		<i>t</i>	<i>p</i>
	Mean	SD	Mean	SD		
<b>ทักษะการทำงานเป็นทีม</b>	2.256	0.269	2.805	0.572	-6.880*	0.000
- ด้านความสามารถในการวางแผน	2.066	0.372	2.640	0.732	-4.516*	0.000
- ด้านการสื่อสาร	2.230	0.360	2.800	0.608	-6.447*	0.000
- ด้านความรับผิดชอบ	2.320	0.379	2.827	0.570	-5.729*	0.000
- ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.352	0.302	2.896	0.633	-5.571*	0.000
<b>ทักษะกีฬาบอล</b>	18.040	7.050	21.680	9.299	-3.084*	0.003
- ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง	4.960	2.354	5.600	2.582	-2.222*	0.018
- ทักษะการเล่นลูกสองมือบน	4.960	2.091	5.840	2.427	-2.916*	0.004
- ทักษะการตบ	3.720	1.275	4.880	2.186	-2.880*	0.004
- การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ	4.400	1.658	5.360	2.378	-3.172*	0.002

\*  $p < 0.05$

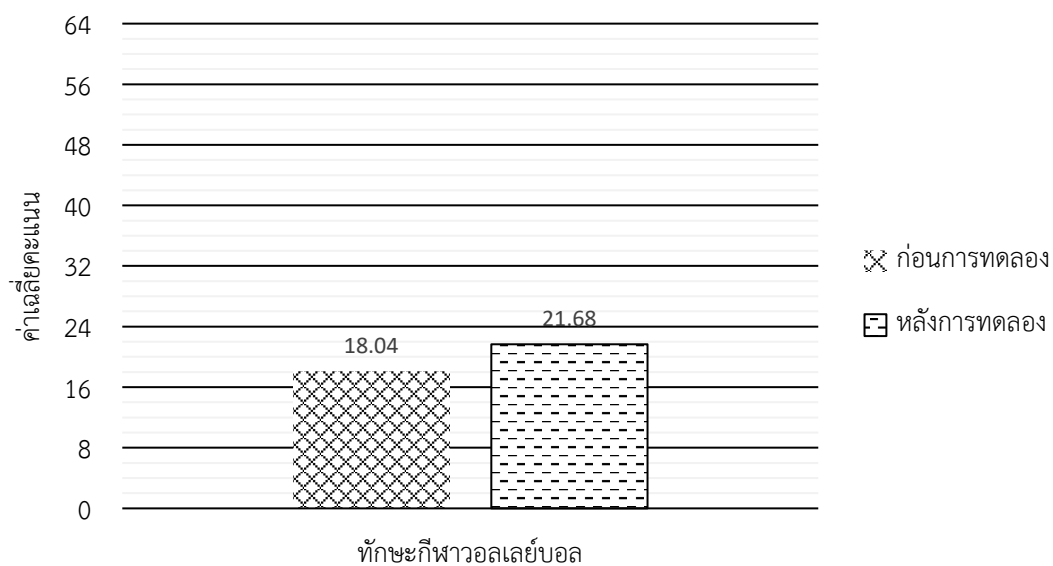
จากตารางที่ 11 พบว่า มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนกลุ่มควบคุม หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.256 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.269 และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.805 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.572

นอกจากนี้ยังพบว่า มีความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลของนักเรียนกลุ่มควบคุม หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเท่ากับ 18.040 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 7.050 และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเท่ากับ 21.680 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 9.299

ภาพที่ 7 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม ก่อนและหลังการทดลอง  
ของนักเรียนกลุ่มควบคุม



ภาพที่ 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอล ก่อนและหลังการทดลอง  
ของนักเรียนกลุ่มควบคุม



ตอนที่ 5 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาบอลและนักเรียนกลุ่มควบคุม

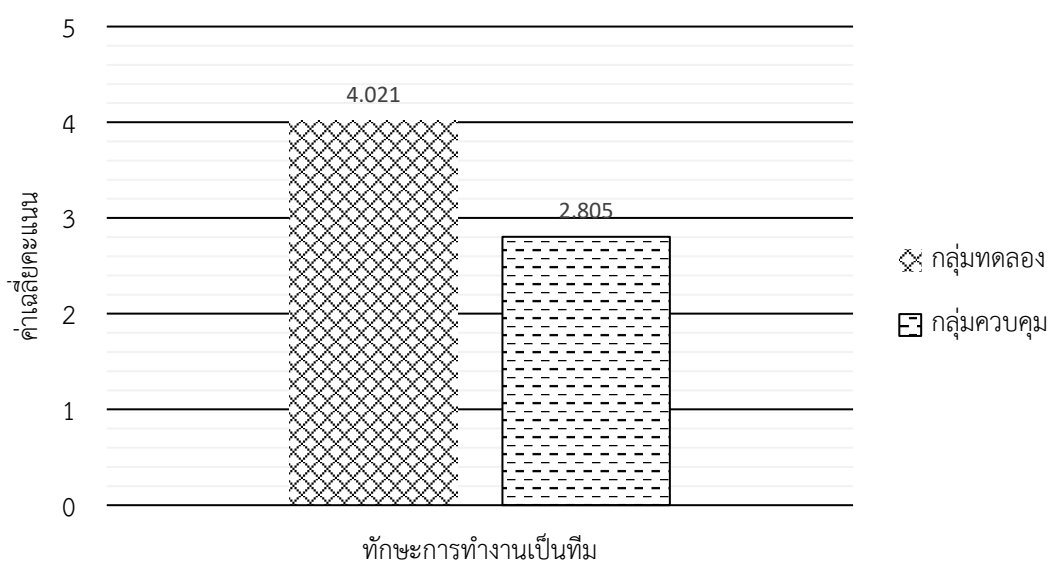
ตารางที่ 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาบอลและนักเรียนกลุ่มควบคุม ( $N = 50$ )

	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	n = 25		n = 25			
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการทำงานเป็นทีม	4.021	0.385	2.805	0.572	8.818*	0.000
- ด้านความสามารถในการวางแผน	3.947	0.591	2.640	0.732	6.944*	0.000
- ด้านการสื่อสาร	4.030	0.551	2.800	0.608	7.494*	0.000
- ด้านความรับผิดชอบ	3.933	0.518	2.827	0.570	7.181*	0.000
- ด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	4.112	0.444	2.896	0.633	7.867*	0.000
ทักษะกีฬาบอล	39.560	11.772	21.680	9.299	5.959*	0.000
- ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง	9.880	2.804	5.600	2.582	5.615*	0.000
- ทักษะการเล่นลูกสองมือบน	9.920	3.439	5.840	2.427	4.847*	0.000
- ทักษะการตบ	9.720	3.049	4.880	2.186	6.452*	0.000
- การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ	10.040	2.746	5.360	2.378	6.441*	0.000

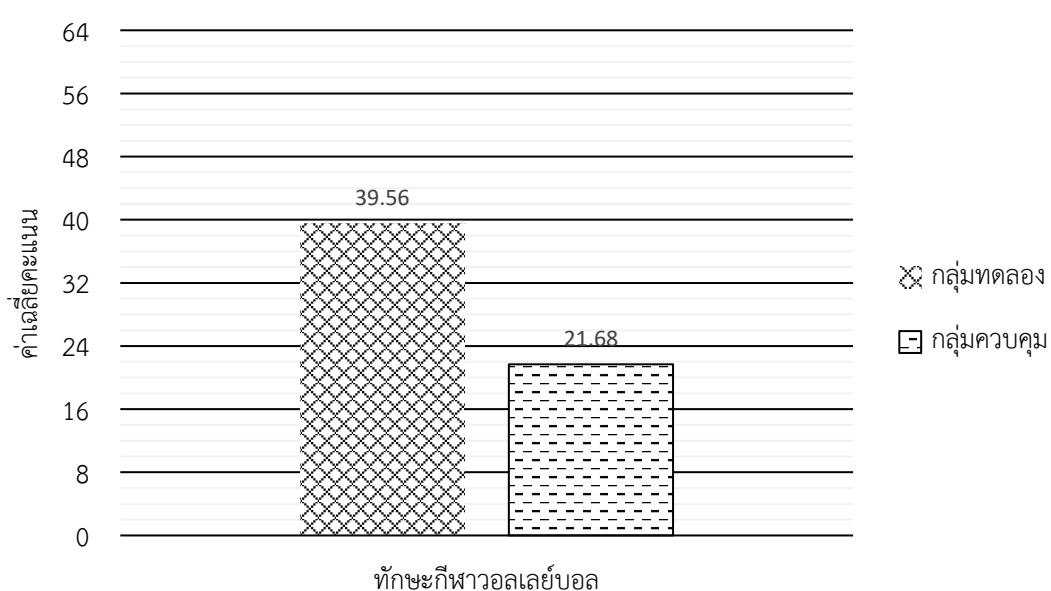
\*  $p < 0.05$

จากตารางที่ 12 พบว่าความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาบอลหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 4.021 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.385 และค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเท่ากับ 39.560 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 11.772 ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.805 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 0.572 และค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาบอลเท่ากับ 21.680 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเท่ากับ 9.299

ภาพที่ 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีม หลังการทดลองระหว่าง  
นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลและนักเรียนกลุ่มควบคุม



ภาพที่ 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่าง  
นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลและนักเรียน  
กลุ่มควบคุม



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา โดยเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนอาชีวศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 วิทยาลัยอาชีวศึกษา จำนวน 50 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากวิธีการเลือกแบบอสุยสุ่ม เพื่อรับสมัครนักเรียนเพื่อเข้าทดสอบทักษะกีฬาวอลเลย์บอล จากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียนโดยวิธีการจับคู่จากคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง และทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) ก่อนการทดลอง โดยหลังการทดลองได้ทำการทดสอบทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล จากนั้นดำเนินการนำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลโดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล โดยใช้สถิติทดสอบที (t-test) หลังการทดลอง ทดสอบสมมติฐาน และสรุปผลจากค่าทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีดังนี้

1.1 ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล กับนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนกลุ่มทดลองเท่ากับ 2.248 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมเท่ากับ 2.256 คะแนน



4.2 ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนกลุ่มทดลองเท่ากับ 39.560 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมเท่ากับ 21.680 คะแนน

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามสมมติฐานของการวิจัยที่ตั้งไว้ ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 คือ นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยปรากฏว่า

1. นักเรียนที่ได้รับจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.248 คะแนน (ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับน้อย) และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 4.021 คะแนน (ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมาก)

2. นักเรียนที่ได้รับจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลเท่ากับ 18.320 คะแนนและหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลเท่ากับ 39.560 คะแนน

จากผลการวิจัย พบว่า การวิจัยนี้สอดคล้องและเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลเป็นที่สามารถพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เป็นโปรแกรมที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้กลุ่มแก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ร่วมกันกับทักษะกีฬาวอลเลย์บอล (ทศนา เทียนเสมอ, 2515) ซึ่งการเข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากการมองหรือการปฏิบัติของผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตนเอง โดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรม ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างดี ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับแนวทางในการแก้ปัญหาการปรับตัวหรือการเข้ากลุ่มใหม่ของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยให้เกิดพลวัตของกลุ่มและทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการกลุ่มได้นอกจากนี้กระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้น มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นทีม ซึ่งเน้นใช้ความเป็นปัจเจกของบุคคลภายในกลุ่ม เข้ามาร่วมช่วยกันแก้ปัญหา

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือก เกม ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีจุดประสงค์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ โดยผู้สอนได้สร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยฝึกความสามารถในทักษะการทำงานเป็นทีมและยังช่วยให้เกิดความสุขสนุกสนานในการเรียน

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาบอลเลย์บอล ได้แก่ กิจกรรม “เตยहरषา” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นำทักษะการสร้างความคุ้นเคยกับลูกบอลเลย์บอลมาประยุกต์ใช้ มีลักษณะเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยฝ่ายรับจะต้องร่วมกำหนดเป้าหมายของกลุ่มเพื่อไม่ให้ฝ่ายรุกผ่านด่านไปได้ ซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องช่วยกันคิด วิเคราะห์ วางแผน แสดงความคิดเห็นและความสามารถในการวางแผน ซึ่งสอดคล้องกับทักษะการทำงานเป็นทีมที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ โดยสมาชิกภายในกลุ่มต้องการปรึกษากันภายในทีมของตนเองโดยมิใช้ทักษะการทำงานเป็นทีมการสื่อสารที่ดี โดยที่สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม มีการกำหนดหน้าที่ของแต่ละคนที่ต้องรับผิดชอบในเขตแดนของตนเองทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับซึ่งจะทำให้เกิดความรับผิดชอบต่อสมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ ขณะที่ฝ่ายรุกก็ต้องร่วมกันวางแผน และกำหนดหน้าที่ของสมาชิกภายในทีมจะต้องหลบหลีกการโดนแตะตัวของฝ่ายรับและยังต้องนำลูกบอลเลย์บอลไปถึงจุดหมายตามที่ครูกำหนด ซึ่งทั้งฝ่ายรุกและฝ่ายรับจะต้องแสดงให้เห็นความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึงพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน เพื่อให้ทีมของตนเองได้ชัยชนะโดยทักษะ ซึ่งการทำงานเป็นทีมคือลักษณะการทำงานเป็นกลุ่มย่อย โดยมีกระบวนการทำงานกลุ่มที่สมาชิกทุกคนต้องมีปฏิสัมพันธ์กันทางบวก คือ สมาชิกต้องทำงานด้วยการร่วมกันคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ระดมสมอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน มีความเชื่อมั่นและมีเป้าหมายร่วมกัน นอกจากนี้ผู้สอนต้องมีการเสริมแรงทางบวกให้แก่ทีมเพื่อให้ทีมเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนักเรียนจะคุ้นเคยกับการใช้ลูกบอลเลย์บอลแล้ว ผลจากการจัดกิจกรรม “เตยहरषา” ยังมีอิทธิพลต่อคุณลักษณะของการทำงานเป็นทีมทั้ง 4 คุณลักษณะ โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) ความสามารถในการวางแผน คือ การที่สมาชิกทุกคนในทีมต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2) การสื่อสารที่ดี คือ การที่สมาชิกทุกคนในทีมกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3) ความรับผิดชอบต่อทีม คือ การที่สมาชิกทุกคนในทีมรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ และ 4) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น คือ การที่การร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึงพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน ซึ่งผลจากการจัดกิจกรรมดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ครรชิต เมืองทอง (2536) ซึ่งผลการวิจัยแสดงถึงประสิทธิภาพในการใช้กลุ่มสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างความเป็นประชาธิปไตยในนักเรียน ซึ่งก็สอดคล้องกันกับคุณลักษณะของ



การทำงานเป็นทีม ในด้านการสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนสามารถสื่อสารและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ด้านความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนรู้บทบาท หน้าที่ของตนเอง และรับผิดชอบต่อการทำงานของตนเอง และด้านความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ และเข้าใจกัน นอกจากนี้การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ยังช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งช่วยให้เกิดการรับรู้ถึงความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (รัฐพล ไผ่งาม, 2543; รัศมี โพนเมืองหล้า, 2543) อีกทั้งยังช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ อันเป็นทักษะสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย (พนิดา จันทรกรานต์, 2544; ไปรยรา บุญยะภักดิ์, 2545) ซึ่งผลจากการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะดังกล่าวจึงส่งผลให้ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนที่สูงขึ้น ภายหลังการได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

การจัดกิจกรรมในโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลนั้นดำเนินการออกแบบและจัดกิจกรรมโดยใช้หลักการเรียนตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ของ เยาวพา เดเซคูปต์ (2517) อันจะทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทั้งด้านร่างกายจิตใจ สติปัญญา และด้านสังคมในการคิดวิเคราะห์ ประสพการณ์ การเรียนรู้ร่วมกัน แล้วนำมาปรับตัวเข้ากับผู้อื่นตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหา หรือคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ได้ สามารถประเมิน อภิปราย ข้อเสนอแนะ และตีความกับสมาชิกในกลุ่มได้อย่างมีเหตุผล ช่วยส่งเสริมบรรยากาศแบบประชาธิปไตย (Democracy) ตลอดจนพัฒนาคุณค่าของความเป็นมนุษย์ (Manhood) สามารถพัฒนาเชาว์ปัญญา และอารมณ์ โดยวิธีการที่เหมาะสม ใกล้เคียงกับความเป็นจริง (Self and Social Reality) ยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกันกับแนวคิดในการจัดเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาซึ่งจะทำให้นักเรียนได้รับประโยชน์ตรงตามจุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษา ที่ต้องการจะพัฒนาผู้เรียนทั้ง ในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เกมกลุ่มสัมพันธ์ แตกต่างจากเกมหรือการเล่นกีฬาอื่น ๆ ตรงที่ไม่เพียงแต่จะให้ความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเน้นขั้นตอนในการเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง การให้นักเรียนได้เข้าถึงพฤติกรรมของตนเอง จำปฏิกิริยาของเพื่อนในกลุ่ม และให้ข้อสรุปที่เป็นประโยชน์ของการทำกิจกรรมที่ชัดเจนร่วมกัน ซึ่งการที่นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านเกม และได้รับการเรียนรู้เป็นกลุ่มนั้น ยังส่งผลให้ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลสูงขึ้นหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ซึ่งสอดคล้องกันกับงานวิจัยของ สายพิน สีหรัักษ์ (2551) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เป็นทีม นั้นเสริมสร้างให้เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมและการเรียนรู้ร่วมกันกับทีมของนักเรียน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนนั้นดีขึ้น

สมมติฐานที่ 2 นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลจะมีคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยปรากฏว่า

1. นักเรียนที่ได้รับจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 4.021 คะแนน (ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมาก) และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมเท่ากับ 2.805 คะแนน (ทักษะการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปานกลาง)

2. นักเรียนที่ได้รับจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนกีฬาวอลเลย์บอลเท่ากับ 39.560 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนกีฬาวอลเลย์บอลเท่ากับ 21.680 คะแนน

การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลเป็นที่สามารถพัฒนาทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เป็นโปรแกรมที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้กลุ่มแก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะกีฬาวอลเลย์บอลผ่านกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ร่วมกันซึ่งการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลจะให้กิจกรรมต่าง ๆ การฝึกทักษะกีฬาวอลเลย์บอล ได้แก่ 1) ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 2) ทักษะการเล่นสองมือบน 3) ทักษะการตบ และ 4) การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล) เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรม โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ซึ่งโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล นั้นมีเป้าหมายเพื่อมุ่งพัฒนาให้นักเรียนมีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีทักษะในการเคลื่อนไหวและปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ได้ถูกต้องปลูกฝังให้นักเรียนมีน้ำใจเป็นนักกีฬา คือ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รู้จัก ช่วยเหลือ เกื้อกูล และมีจิตใจร่าเริงแจ่มใส ทั้งนี้ฝึกให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้ารวมไปถึงการคิดวางแผนพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของตนเองและการฝึกประสบการณ์การอยู่ร่วมกันในสังคม ซึ่งกิจกรรมทางพลศึกษาได้จำลองการอยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองในสังคม โดยขณะเล่นกีฬาหรือ ปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนต้องเข้าใจถึงบทบาท ที่รับผิดชอบของตนเอง (ศราวดี โภคา, 2556) ดังที่วรศักดิ์ เพียรชอบ (2548) กล่าวว่า การพลศึกษาเป็นกระบวนการ การศึกษาอย่างหนึ่งที่ช่วยส่งเสริม ให้นักเรียนได้มีการเจริญงอกงามและมีการพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม โดยอาศัยกิจกรรมพลศึกษาที่ได้เลือกเฟ้นแล้วเป็นสื่อกลางของการเรียนรู้ ซึ่งหลักการและปรัชญาทางพลศึกษา มีความหมายสอดคล้องกับการพัฒนาโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ในกีฬาวอลเลย์บอลเพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันทำให้เกิดการพึ่งพาอาศัยกัน มีการปฏิสัมพันธ์กันทางสังคม การที่บุคคลได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์อยู่ร่วมกับผู้อื่นถือเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ และส่งผลให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพ และสร้างสรรค์มากกว่าการทำงานแบบต่างคนต่างทำลักษณะของการทำงานเป็นทีมประกอบด้วยสมาชิกในทีมจะต้องมีเป้าหมายร่วมกันมีการติดต่อสื่อสารกันในกลุ่มมีส่วนร่วมในการดำเนินงานในกลุ่มการประสานงานในกลุ่มการตัดสินใจร่วมกันและผลประโยชน์ของทีม กีฬาประเภททีมเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาที่ประกอบไปด้วยผู้เล่นฝ่ายละสองคนขึ้นไป โดยผู้เล่นในทีมจะมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือต้องมีใจกว้าง และยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล กีฬาประเภททีมยังช่วยให้ผู้เล่นรู้จักการทำงานเป็นทีม แบ่งงานและรับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ซึ่งการส่งเสริมให้เด็กเล่นกีฬาประเภททีมจะส่งผลให้เกิดทักษะทางสังคมที่ดีในอนาคต

กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกิจกรรมทางพลศึกษาอย่างหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายทั้งในกลุ่มเด็กและเยาวชน จนมีการบรรจุกีฬาวอลเลย์บอลไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาและระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพในหลาย ๆ โรงเรียน กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่มีคุณลักษณะเป็นพิเศษอยู่ในเกมการเล่นคือ การเล่นที่สนุกสนาน ผู้เล่นต้องมี

การเคลื่อนไหวร่างกายใช้ความคิดปฏิภาณไหวพริบและเทคนิคความสามารถส่วนบุคคลมารวมเป็นการเล่นเป็นทีม กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่มีกติกาที่รัดกุมจึงทำให้ผู้เล่นภายในทีมจะต้องมีความสามัคคีกลมเกลียวกัน มีการรวมพลังเพื่อช่วยเหลือและร่วมมือกันในการเล่นอยู่ตลอดเวลา โดยนำเอาความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละคนมาประยุกต์ใช้ในการเล่นอย่างมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน และเล่นด้วยความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจในลีลาการเล่นที่สวยงามตามคำกล่าวที่ว่า “วอลเลย์บอลเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์” อีกแขนงหนึ่งที่มีลีลาการเล่นทั้งเกมรุกและเกมรับ มีความอ่อนช้อยและมีความหนักแน่นอยู่ในการเกมการเล่น อีกทั้งยังเน้นคุณประโยชน์ต่อนักกีฬาอีกด้วย (อภิศักดิ์ ขำสุข, 2544) เนื่องจากกีฬาวอลเลย์บอลนั้นมีลักษณะเป็นกีฬาประเภททีม และต้องอาศัยความสามัคคีกลมเกลียวกัน เพื่อให้ทีมมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน เพราะฉะนั้นการจัดกิจกรรมตามกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำกิจกรรมที่จัดขึ้น ร่วมกันโดยใช้กลุ่มแก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทศนา เทียนเสมอ, 2515) การเข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากการมองหรือการปฏิบัติของผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตนเอง โดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างดี ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับแนวทางในการแก้ปัญหการปรับตัวหรือการเข้ากลุ่มใหม่ของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยให้เกิดพลวัตของกลุ่มและทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการกลุ่มได้นอกจากนี้กระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้น มุ่งเน้นให้เกิดการทำงานเป็นทีม เน้นใช้ความเป็นปัจเจกของบุคคลภายในกลุ่ม เข้ามาร่วมช่วยกันแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะเฉพาะของกีฬาวอลเลย์บอล เพราะฉะนั้นโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจึงสามารถพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ในการจัดกิจกรรมพลศึกษา (ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล) ได้ดังผลการวิจัยในข้างต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือก เกม ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของกิจกรรมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ ที่มีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ โดยผู้สอนได้สร้างสถานการณ์สมมุติขึ้น ให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนั้นยังช่วยฝึกความสามารถในทักษะการทำงานเป็นทีมและยังช่วยให้เกิดความสนุกสนานในการเรียน

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมของโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ได้แก่ กิจกรรม “อันเดอร์มีค่า” ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นำทักษะกีฬาวอลเลย์บอลด้วยทักษะการเล่นลูกสองมือล่างมาประยุกต์ใช้ มีลักษณะเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยที่สมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องร่วมกัน จะต้องร่วมกันกำหนดเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ เนื่องจากวงกลมมีทั้งหมด 10 วง ซึ่งแต่ละวงกลมมีคะแนนที่แตกต่างกัน ซึ่งสมาชิกภายในทีมต้องใช้ทักษะการสื่อสารที่ดีการส่งเสียงการเรียกชื่อเพื่อนการให้สัญญาณในการรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอลด้วยทักษะการเล่นลูกสองมือล่างซึ่งสมาชิกภายในทีมก็ต้องร่วมกันเล่นเพื่อทำคะแนนให้มากที่สุด และสมาชิกทุกคนในทีมจะต้องความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายซึ่งสมาชิกในทีมแต่ละคนต้องส่งลูกวอลเลย์บอลเคลื่อนไปหาวงกลม

วงกลมใหม่ที่ค่าคะแนนมากกว่าวงเดิม การที่สมาชิกทุกคนในทีมรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ ซึ่งการเล่นสมาชิกทุกคนจะต้องแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การที่ร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกันซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะต้องร่วมมือกันเล่นเพื่อให้ได้คะแนนรวมสูงที่สุด ซึ่งกิจกรรม “อันเดอร์มีค่า” ได้สอดคล้องกับทักษะกีฬาวอลเลย์นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และสามารถควบคุมทิศทาง 1. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง 2. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา 3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนอาชีวศึกษา จะช่วยแก้ปัญหาความสามารถในการทำงานเป็นทีมและการฝึกทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง ทักษะการเซตลูกบอลด้านหน้า ทักษะการตบ และการผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล) สอดคล้องกับแนวคิดการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อันมีจุดเน้นสำคัญในการสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำกิจกรรมที่จัดขึ้นร่วมกันโดยใช้กลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ทิตนา เทียนเสม, 2515) ซึ่งการเข้าร่วมกิจกรรมนักเรียนจะได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากพลวัตของกลุ่ม โดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรมช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างดี

เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์คะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล พบว่า คะแนนทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีคะแนนสูงขึ้นเล็กน้อย เนื่องจาก การสุ่มตัวอย่างนักเรียนเป็นการสุ่มนักเรียนเรียนแบบอาสาสมัครซึ่งนักเรียนกลุ่มควบคุมเป็นผู้ที่ความสนใจในกีฬาวอลเลย์บอลอยู่แล้ว และมีทักษะกีฬาวอลเลย์บอลอยู่บ้างแล้ว จากการเรียนการสอนในวิชาเรียน 1 ครั้งต่อสัปดาห์ส่งผลต่อคะแนนความสามารถการทำงานเป็นทีมและคะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองเล็กน้อย และนอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนของนักเรียนบางแผนกครูผู้สอนมักจะมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม เช่น โครงการ การจัดนิทรรศการ กิจกรรมกลุ่มย่อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สายพิน สิริรักษ์ (2551) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เป็นทีม นั้นเสริมสร้างให้เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมและการเรียนรู้ร่วมกันกับทีมของนักเรียน จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนและทักษะการทำงานเป็นทีมดีขึ้น อีกทั้งวิธีการจัดการสอนดังกล่าวนี้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนานักเรียนอาชีวศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562 จากการศึกษาโครงสร้างหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 (สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2562; สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา, 2562) ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนอาชีวศึกษาได้มีความรู้ มีทักษะและประสบการณ์ในงานอาชีพสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการคิด สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหา และสามารถทำงานเป็นหมู่คณะได้ดี โดยมีความเคารพในสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นเพื่อให้เป็นผู้มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีงาม ทั้งในการทำงาน การอยู่ร่วมกันบุคลิกภาพที่ดี

มีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม จริยธรรม และวินัยในตนเอง มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจเหมาะสมกับงานอาชีพ โดยจะเห็นว่าทักษะการทำงานเป็นทีม และการมีมนุษยสัมพันธ์อันดีกับคนในสังคม เป็นหนึ่งในจุดมุ่งหมายสำคัญในการพัฒนานักเรียนอาชีวศึกษา เพื่อให้มีทักษะทางสังคมให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม

และจากการวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล จะทำให้นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรม ซึ่งในสภาพปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนของนักเรียนอาชีวศึกษา เน้นการฝึกปฏิบัติจริง และการทำงานเป็นทีม ดังนั้น การเรียนรู้ตามวิถีกระบวนการกลุ่ม ทั้ง 4 ขั้นตอน อันได้แก่ ขั้นตอนมีส่วนร่วม ขั้นวิเคราะห์ ขั้นสรุปผลและประยุกต์หลักการ จนถึงขั้นประเมิน เป็นกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม จากการฝึกปฏิบัติจริงด้วยตนเอง และได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีส่วนร่วมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และด้านสังคม ในการเรียนรู้ร่วมกัน โดยจะได้รับความรู้สึก อารมณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่กระทำ นำไปสู่การรับรู้ แนวคิดทางด้านเนื้อหาวิชา และจดจำเนื้อหาวิชานั้น ๆ ได้รับประสบการณ์ในการคิดวิเคราะห์ และนำมาปรับตัวเข้ากับผู้อื่น ตลอดจนสามารถแก้ไขปัญหาหรือคิดค้นนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ได้ สามารถประเมิน อภิปราย ข้อเสนอแนะ และติชมสมาชิกในทีมได้ อย่างมีเหตุผล มีการสื่อสารและปรับตัวเข้าหากันได้ และส่งผลต่อทักษะการทำงานเป็นทีม ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ลักษณะในการทำงานเป็นทีม 4 ลักษณะ อันได้แก่ 1) มีการวางแผนกำหนดเป้าหมายร่วมกัน กำหนดแนวปฏิบัติในทิศทางเดียวกัน ร่วมกันวางแผนเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2) มีการสื่อสารที่ดี กล่าวแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็น ด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3) มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่และบทบาทของตนเอง ให้ความร่วมมือ และทำงานด้วยความเต็มใจ 4) สามารถทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มได้ มีความช่วยเหลือ พึงพาอาศัย เข้าใจซึ่งกันและกัน ยอมรับความแตกต่างของบุคคลภายในทีม

การใช้โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล สามารถแก้ปัญหาในเรื่องของการจับกลุ่มกับเพื่อนในโรงเรียนเดิม หรือกับเพื่อนที่มาจากหมู่บ้านเดียวกัน และสามารถแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างของปัจเจกบุคคล การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้สามารถปรับตัวเข้าหากัน ยอมรับซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบต่อนตนเอง ต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย กล่าวแสดงความคิดเห็น ติชมและยอมรับความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีการพัฒนาบุคลิกภาพ การแสดงออกทางกาย วาจา อันมีพื้นฐานมาจากความแตกต่างของปัจเจกบุคคล ส่งผลต่อทักษะการทำงานเป็นทีม และอยู่ร่วมกันได้เป็นอย่างดี มีผลต่อการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ และเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ในรายวิชาที่เน้นการฝึกปฏิบัติและการทำงานเป็นทีม โดยเฉพาะในรายวิชาโครงการ โครงการที่นักเรียนต้องทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อสรุปความรู้ที่เรียนมา นำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิต เกิดประโยชน์ต่อชุมชนและสังคมตลอดถึงการทำงานในอนาคต สอดรับกับสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การฝึกปฏิบัติจริง และการทำงานเป็นทีมตามนโยบายของการจัดการเรียนการสอนนักเรียนนักศึกษาอาชีวศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการได้เป็นอย่างดี

## ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

### ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัยในครั้งนี้ มีดังนี้

1. การจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล ควรเพิ่มกิจกรรมการจัดการแข่งขันระหว่างทีม และกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ทำความรู้จักกัน และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เพื่อให้เกิดกระบวนการทำงานกลุ่มที่ชัดเจนมากขึ้น

2. ครูควรกระตุ้นให้กลุ่มของนักเรียนที่ได้รับมอบหมายให้เป็นกลุ่มกรรมการผู้ตัดสินพยายามทำตามหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มความสามารถในขั้นนำไปใช้ เพื่อตระหนักถึงสำคัญในหน้าที่ของตนเองที่ได้รับมอบหมายในกิจกรรม

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรมีการศึกษา ติดตามความคงทนของทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนต่อไป

2. ควรมีการศึกษาผลของการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลในกลุ่มนักเรียนสายสามัญ เนื่องจากอาจมีบริบทในการจัดการศึกษาที่แตกต่างกัน

3. อาจมีการนำแนวคิดการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ไปประยุกต์ใช้กับกีฬาประเภทอื่นที่เป็นกีฬาประเภททีมต่อไป

4. ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลในบริบทของนักเรียนอาชีวศึกษา ซึ่งอาจมีคุณลักษณะที่แตกต่างจากนักเรียนในสายสามัญ เพราะฉะนั้นในการนำผลวิจัยไปใช้ควรที่จะคำนึงถึงบริบทเบื้องหลังของนักเรียน

5. อาจมีการนำแนวคิดการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในแผนกวิชาอื่น ๆ ที่มุ่งเน้นในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะเฉพาะด้าน และทักษะการทำงานเป็นทีม เนื่องจากกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้นมีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้กลุ่ม ซึ่งสามารถช่วยพัฒนาทักษะและความสามารถทางวิชาการของนักเรียนได้

## บรรณานุกรม

- กรรข สุตสวัสดิ์. (2553). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. เข้าถึงได้จาก [http://lib.edu.chula.ac.th/FILEROOM/CABCU\\_PAMPHELT/DRAWER01/GENERAL/00000/00000218.PDF](http://lib.edu.chula.ac.th/FILEROOM/CABCU_PAMPHELT/DRAWER01/GENERAL/00000/00000218.PDF)
- กระทรวงศึกษา. (2562). หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562. เข้าถึงได้จาก <http://bsq.vec.go.th/Portals/9/Course/20/2562/neww1.pdf>
- กุนนที พุ่มสงวน. (2557). พยาบาลกับการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์. วารสารพยาบาลทหารบก, 15(3), 18 – 23
- คมเพชร ฉัตรศุภกุล. (2530). กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ครรชิต เมืองทอง. (2536). ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการสร้างเสริมความเป็นประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). เกม. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- ฉัตรพันธ์ ดุสิตกุล. (2554). ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนประถมศึกษา (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- เด็กไทยในฝัน โดยสภาการศึกษาชาติ. (2559, 9 พฤศจิกายน). 3Rs x 8Cs คืออะไร และต้องเตรียมความพร้อมเข้าสู่ยุค Thailand 4.0 อย่างไรบ้าง [อัปเดตสถานะ] [แนบรูปภาพ]. Facebook. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/OECSocial/photos/3rs-x-8cs-คืออะไร-และ-ต้องเตรียมความพร้อมเข้าสู่ยุค-thailand40-อย่างไรบ้าง-ดาวณ์/238688529881639/>
- เต็มเพชร สุขคนาภิบาล. (2554). การพัฒนาโปรแกรมการเสริมประสบการณ์การเรียนรู้วิชาเทเบิลเทนนิส โดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต (ปริญญาานิพนธ์ดุสิตบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ทศพร มณีศรีชา. (2539). การเก็บข้อมูลเป็นรายบุคคล. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทะนง เหล่าอรรค. (2554). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนที่เน้นการฝึกสมาธิแบบอานาปานสติ วิชาพลศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี
- ทิตนา เทียนสม. (2515). กระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่ม. วารสารครูศาสตร์, 5.
- ทิตนา แคมมณี. (2522). คู่มือการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร : บุรพาศิลป์การพิมพ์.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานเป็นทีมและการจัดการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : นิชินแอตเวอร์ไทซิง กรุ๊ป.

- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2533). *เทคนิคทักษะเกมมูลฐาน* (เอกสารคำสอน). กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล จันทร์สุขวงศ์. (2551). *การวิจัยและพัฒนาแผนกิจกรรมโครงการที่ประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทักษะการทำงานกลุ่มและคุณภาพผลงานของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- นันทกา จิรนนท์. (2551). *ผลของการใช้โปรแกรมพัฒนาคุณลักษณะด้านความดีความรับผิดชอบความมีน้ำใจและความกล้าแสดงออกที่มีต่อความสำเร็จในการทำกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์. (2546). *เกมพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีณดา เลิศศรีมงคล. (2554). *ผลของโปรแกรมฝึกการกำกับอารมณ์ที่มีทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ไพบูลย์ บุญยะภักดิ์. (2545). *ผลของโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของนักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี กรุงเทพ* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). *พฤติกรรมกลุ่ม group behavior*. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.
- พนิดา จันทกรานต์. (2544). *ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- พระราชบัญญัติการอาชีวศึกษา. (2551, 5 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่มที่ 125 ตอนที่ 43 ก. หน้า 1
- มงคล แฝงสาเคน. (2548). *เกมเบ็ดเตล็ด*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- มยุรี วิมลโสภณกิตติ. (2538). *ผลของการใช้กระบวนการเผชิญสถานการณ์และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการสร้างมโนทัศน์ประชาธิปไตยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ยงยุทธ เกษสาคร. (2546). *ภาวะผู้นำและการทำงานเป็นทีม leadership and quality management of teamwork*. กรุงเทพมหานคร : เอส.แอนด์.จี.กราฟิค.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2517). *ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สำหรับการสอนในระดับประถมศึกษา* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- รัฐพล ไผ่งาม. (2543). *ผลของการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาในการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- รัศมิ โพนเมืองหล้า. (2543). *การศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กปัญญาเลิศที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าความสามารถที่แท้จริงจากจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์* (ปริญญานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.



- มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอนและการวัด เพื่อประเมินผลทางพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วอลเลย์บอล. (2563, 6 กรกฎาคม). ใน *วิกิพีเดีย*. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/วอลเลย์บอล>
- วาสนา คุณาภิสิทธิ์. (2539). *การสอนพลศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : วิทย์พัฒนา.
- วิภาดา แก้วคงคา. (2560). *การพัฒนารูปแบบโมบายเลิร์นนิ่งแบบร่วมมือร่วมมือกับการใช้เหรียญตราดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6* (ปริญญาานิพนธ์ มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ศราวุฒ โภคา, สุธนะ ติงศรัทย์. (2557). ผลของโปรแกรมการฝึกทักษะการเลิร์ฟเซปักตะกร้อร่วมกับการฝึกการทรงตัว ความอ่อนตัว และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อที่มีต่อทักษะการเลิร์ฟเซปักตะกร้อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 9(2).
- ศศิธร สงวนศิลป์. (2551, 25 สิงหาคม). *ลักษณะของกีฬาวอลเลย์บอล*. Blogspot. เข้าถึงได้จาก [http://volleyballsasithorn.blogspot.com/2008/08/blog-post\\_25.html](http://volleyballsasithorn.blogspot.com/2008/08/blog-post_25.html)
- ศักดิ์พันธ์ ต้นวิมลรัตน์. (2546). เทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์. *วารสารวิทยบริการ*, 14(1).
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและกำลังคนอาชีวศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2563). *สถิติจำนวนนักเรียนนักศึกษาภาครัฐและเอกชนปีการศึกษา 2563* [ชุดข้อมูล]. สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. เข้าถึงได้จาก <http://techno.vec.go.th/ประชาสัมพันธ์/รายละเอียดข่าว/tabid/766/ArticleId/31625/language/th-TH/31625.aspx>
- โสภิตา เถนว่อง. (2559). *การจัดโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา* (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สกายสปอร์ตทีม. (2559). *วอลเลย์บอล*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทสกายบุ๊กส์ จำกัด
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2541). *นันทนาการขั้นนำ*. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สายพิน สีหรักษ์. (2551). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการเรียนรู้เป็นทีมเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้เป็นทีม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ พุทธศักราช 2562*. เข้าถึงได้จาก <http://www.vec.go.th/>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎามนตรี. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560-2565*. สำนักงานกฤษฎามนตรี. เข้าถึงได้จาก [https://www.nesdc.go.th/ewt\\_dl\\_link.php?nid=6422](https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422)
- สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2562, 10 เมษายน). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562*. เข้าถึงได้จาก [http://bsq.vec.go.th/th-th/หลักสูตร/ประกาศนียบัตรวิชาชีพ\(ปวช\)/หลักสูตรปวชพศ](http://bsq.vec.go.th/th-th/หลักสูตร/ประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช)/หลักสูตรปวชพศ)

2562.aspx

- สุชาติ ทวีพรปฐมกุล. (2543). *เทคนิคและทักษะเกมมูลฐาน*. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนิย์รัตน์ ฤทธิงชัยเลิศ. (2530). *ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน* (ปริญญา นิพนธ์ มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สุภาพรณ พวงจันเพชร. (2520). *การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาศีลธรรมหน่วย “คุณธรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัย” โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีการสอนแบบธรรมดาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (ปริญญา นิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- เสริมศิริ เมนะเศวต. (2520). *การเปรียบเทียบผลการสอนวิชาหลักการสอนหน่วย “โรงเรียนประถมศึกษา” โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และวิธีการสอนแบบธรรมดาในชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา* (ปริญญา นิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- เสาวลักษณ์ รัตนชูวงศ์. (2551). *ผลของการเรียนแบบร่วมมือที่มีโครงสร้างต่างกันบนเว็บด้วยกระดานสนทนา ที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีบุคลิกภาพต่างกัน* (ปริญญา นิพนธ์ดุขภูบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- อภิศักดิ์ ขำสุข. (2544). *การฝึกวอลเลย์บอล 2000*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ริ้วเขียว.
- อัจจิมา เกิดผล, ม.ล. (2545). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยมที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับวิธีสอนแบบปกติ : รายงานการวิจัย*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เข้าถึงได้จาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/6789>
- อุทัย สงวนพงศ์. (2543). *คู่มือการเล่นวอลเลย์บอล* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร : ริ้วเขียว.
- Baker, D. P., Horvath, L., Campion, M., Offermann, L., & Salas, E. (1999). Teamwork: Status Memorandum. Retrieved July, 5, 2006.
- Bellanca, J., & Brandt, R. (Eds.). (2010). *21st century skills : Rethinking how students learn*. Bloomington, IN: Solution Tree Press
- Dass, R. (2014). Literature and the 21st century learner. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 123, 289-298.
- Hyung-Ran et al. (2015). Effects of team-based learning on perceived teamwork and academic performance in a health assessment subject. *Collegian*, 22(3), doi: 10.1016/j.collegian.2014.05.001
- Levin, P. (2005). *Successful teamwork!* Berkshire, England: Open University Press.
- Michaelsen, L. K., Sweet, M., & Parmelee, D. X. (Eds.). (2011). *Team-Based Learning: Small Group Learning's Next Big Step: New Directions for Teaching and Learning*, Number 116 (Vol. 103). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Miller, A. G., & Whitcomb, V. (1969) *Physical Education in the Elementary School Curriculum*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

- Schurr, E. L. (1980). *Movement experiences for children: A humanistic approach to elementary school physical education*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Tarricone, P., & Luca, J. (2002). Successful teamwork: A case study. Paper presented at the the 25th HERDSA Annual Conference, Perth, Western Australia.
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J., Van Di, J. A., & De Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in human behavior*, 72, 577-588.
- Woodcock, M., & Francis, D. (1981). *Teambuilding strategy*. GU11 3HR, Great Britain: Gower Publishing Company.





# ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ภาคผนวก ก

## รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.รัชนี ขวัญบุญจัน  
ผู้ทรงคุณวุฒิสาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา  
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา  
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ เหล็กกล้า  
อาจารย์ประจำโปรแกรมพลศึกษา  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
4. อาจารย์ ดร.ธานินทร์ บุญญาลงกรณ์  
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สุศึกษาและพลศึกษา  
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม
5. อาจารย์ยุพิน ศิริขวัญแก้ว  
ครูชำนาญการ สาขาวิชาพลศึกษา  
แผนกสามัญศึกษา วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย

ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ภาคผนวก ข-1 แผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

ภาคผนวก ข-2 แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม

ภาคผนวก ข-3 แบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล



## ภาคผนวก ข-1

## แผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอล  
ของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา

## โครงการจัดโปรแกรมฝึกระยะยาว

สัปดาห์	หน่วยกิจกรรม	โปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล	จำนวน (คาบ)
1	กิจกรรม First Meet	บอลหลบเรียกชื่อ	1
	การเคลื่อนไหวพื้นฐานในกีฬาวอลเลย์บอล	หมากฮอต X.O.	1
2	ทักษะการความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอล	เตยहरषा	1
	ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 1	อันเดอร์วังก์	1
3	ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 2	อันเดอร์มีค่า	1
	ทักษะการเล่นลูกสองมือบน การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 1	เซตแถวตรง	1
4	ทักษะการเล่นลูกสองมือบน การรับ-ส่งลูก ครั้งที่ 2	ฟังเสียงนกหวีด	1
	ทักษะการตบระยะใกล้	ตบลงได้เต็ม	1
5	ทักษะการตบระยะหลังเส้น 3 เมตร	3 เมตรहरषा	1
	ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซ็ต ตบ) ครั้งที่ 1	3 เกลอส	1
6	ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซ็ต ตบ) ครั้งที่ 2	3 บอล	1
	ทักษะการเสิร์ฟ	เสิร์ฟลงได้เต็ม	1
7	ทักษะการเล่นเกมรับ-รุก	รับ-รุก มีเต็ม	1
	กฎ ระเบียบ กติกา	กติกาहरषा	1
8	การจัดแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลในชั้นเรียน ครั้งที่ 1	Match Day 1	1
	การจัดแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลในชั้นเรียน ครั้งที่ 2	Match Day 2	1
ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง			

ตารางวิเคราะห์การจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและ  
ทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>1.บอลหลบเรียกชื่อ</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.ลูกบอลขนาดเล็ก</p> <p>2.นกหวีด</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.การโยนที่รุนแรงอาจจะทำให้เพื่อนบาดเจ็บได้</p> <p>2.นักเรียนที่หลบบอลอาจจะวิ่งชนกัน</p>	<p>กิจกรรม “บอลหลบเรียกชื่อ” เป็นกิจกรรมที่แต่ละกลุ่มจะต้องให้สมาชิกคนภายในกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์วางแผน แสดงให้เห็นถึงกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วย โดยที่สมาชิกทุกในกลุ่มต้องทำตามหน้าที่ของตนและสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกทุกคนในกลุ่มได้นอกจากนี้นักเรียนได้รู้จักชื่อเพื่อนสมาชิกในของตนเองและเพื่อนสมาชิก กลุ่มอื่นๆ เป็นสร้างความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน และทำให้นักเรียนทุกคนมีความสนิทสนมกันเร็วขึ้น</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึงพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล</p> <p>1.การก้าวไปด้านหน้า</p> <p>2.การก้าวถอยหลัง</p> <p>3.การสไลด์</p> <p>4.การกระโดด</p>



กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
<p>2.หมากฮอต X.O.</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.ตาราง 9 ช่อง</p> <p>2.นกหวีด</p> <p>3.เสื้อ 2 สี</p> <p>สีละ 3 ตัว</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนที่นำเสื้อไปวางไว้ในตาราง 9 ช่อง ถ้านักเรียนวิ่งเร็วเกินไปอาจจะทำให้ลื่นล้มได้</p>	<p>กิจกรรม “หมากฮอต X.O.” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะนักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา มาประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมเกมการแข่งขันซึ่งเป็นกิจกรรมที่แต่ละกลุ่มจะต้องให้สมาชิกคนภายในกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์วางแผนในการนำเสื้อไปวางในตาราง 9 ช่อง และวางแผนแก้ไขปัญหาเมื่อทีมฝ่ายตรงข้าม ย้ายเสื้อ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยโดยที่สมาชิกทุกในกลุ่มต้องทำตามหน้าที่ของตนและสามารถทำงานร่วมกับสมาชิกทุกคนในทีมได้</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความ คิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วย</p> <p>มารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา</p> <p>วอลเลย์บอล</p> <p>1.การก้าวไปด้านหน้า</p> <p>2.การก้าวถอยหลัง</p> <p>3.การสไลด์</p> <p>4.การกระโดด</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
3.เตยหรรษา  <b>อุปกรณ์</b> 1.เส้นเขตกำหนดแดน 2.นกหวีด 3.ลูกวอลเลย์บอล <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนอาจจะวิ่งชนกันเนื่องจากไม่สามารถหยุดการเคลื่อนไหวได้ทัน 2.นักเรียนอาจจะลื่นล้ม	กิจกรรม “เตยหรรษา” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการสร้างความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอลมาประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยฝ่ายรับจะต้องร่วมกำหนดเป้าเพื่อไม่ให้ฝ่ายรุกผ่านด่านไปได้ ซึ่งสมาชิกทุกคนจะต้องช่วยกันคิด วิเคราะห์ วางแผน แสดงความคิดเห็น กำหนดหน้าที่ของแต่ละคนที่ต้องรับผิดชอบในเขตแดนของตนเอง ขณะที่ฝ่ายรุกก็ต้องร่วมกันวางแผน และกำหนดหน้าที่ของสมาชิกภายในทีมจะต้องหลบลีกการโดนแตะตัวของฝ่ายรับและยังต้องนำพาลูกวอลเลย์บอลไปให้ถึงจุดหมายที่ครูกำหนด ซึ่งทั้ง ฝ่ายรุกและฝ่ายรับ	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกัน วางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการสร้าง ความคุ้นเคยกับลูกวอลเลย์บอล 1. การขว้างหรือการโยน 2. การโยนลูกมือล่างมือเดียว 3.การขว้างลูกมือเดียวเหนือศีรษะ 4.การตีด้วยมือ 5.การตีบอลด้วยสองมือเหนือศีรษะ 6.การเลี้ยงบอล

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
<p>4.อันเดอร์วังก์</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.เส้นเขตกำหนดแดน</p> <p>2.นกหวีด</p> <p>3.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนอาจจะวิ่งชนกันเนื่องจากไม่สามารถหยุดการเคลื่อนไหวได้ทัน</p> <p>2.นักเรียนอาจจะลื่นล้ม</p>	<p>กิจกรรม “อันเดอร์วังก์” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือล่างมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันเล่นรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอลด้วยทักษะสองมือล่าง โดยที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันคิด วิเคราะห์วางแผนการเล่นเพราะ วงกลม มี 3 วง ซึ่งแต่ละวงกลม มีขนาดที่ใหญ่ไม่เท่ากัน ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะต้องร่วมกันสื่อสารและกำหนดหน้าที่ของแต่ละคน เพื่อให้สามารถรับ-ส่งบอลให้เพื่อนในกลุ่มได้ โดยจะต้องสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องร่วมกันเล่นรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอลให้ได้มากที่สุดภายใน 45 วินาที โดยที่ลูกห้ามตกพื้น</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
<p>5.อันเดอร์มีค่า</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.วงกลม มี 10 วง ซึ่งแต่ละวงกลม มีค่าคะแนนที่ไม่เท่ากัน</p> <p>2.นกหวีด</p> <p>3.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนเคลื่อนที่ไปยังวงกลมที่มีค่ามากและอาจจะทำให้เกิดการชนกัน</p>	<p>กิจกรรม “อันเดอร์มีค่า” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือล่างมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกัน คิด วิเคราะห์ วางแผน การเล่นเนื่องจากแต่ละวงกลมมีคะแนนที่แตกต่างกันสมาชิกภายในก็ต้องร่วมกันเล่นเพื่อทำคะแนนให้มากที่สุด และต้องมอบหมายหน้าที่ให้แต่ละสมาชิกในทีมแต่ละคนต้องส่งลูกวอลเลย์บอลเคลื่อนไปหาวงกลม วงกลมใหม่ที่ค่าคะแนนมากกว่าวงเดิม ซึ่งการเล่นสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องร่วมมือกันเล่นเพื่อให้ได้คะแนนรวมสูงที่สุด</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>6.เซตแถวตรง</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.ตะกร้า</p> <p>2.นกหวีด</p> <p>3.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนที่มีทักษะการเล่นลูกสองมือล่างไม่ดี เมื่อรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอล อาจจะทำให้ลูกไปโดยศีรษะเพื่อน</p>	<p>กิจกรรม “เซตแถวตรง” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือบนมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยกันเล่นรับ-ส่งลูกวอลเลย์บอลด้วยทักษะสองมือบน โดยที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกัน คิด วิเคราะห์ วางแผนระบบ การเล่นของแต่ละกลุ่ม โดยสมาชิกทุกคนในกลุ่มได้ร่วมกันแสดงความความคิดเห็นร่วมกันภายในกลุ่ม ในการจัดตำแหน่งการยืนของแต่ละคน การจัดลำดับความสูงของตัวผู้เล่น และยังต้องร่วมกันตกลงภายในกลุ่ม ให้ใครเป็นคนที่ 9 ซึ่งจะต้องเป็นคนที่มีทักษะการเล่นลูกสองมือบนที่ดี และร่วมกันวางแผนว่า กลุ่มของเราจะเล่นแบบถึงจุดกำหนดแล้วหยุดเวลา หรือจะเล่นแบบเซตลงตะกร้าแล้วลดเวลาออก 5 วินาที</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกัน วางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความ คิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วย มารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่ม การร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือบน และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
<p>7.ฟังเสียงนกหวีด</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.ครูจะต้องเป่านกหวีดให้เสียงดังและถูกต้อง</p> <p>2.นักเรียนอาจจะมองแต่ลูกวอลเลย์บอลอาจจะทำให้วิ่งชนนักเรียนคนอื่นๆ</p>	<p>กิจกรรม “ฟังเสียงนกหวีด” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นลูกสองมือบนมาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ทีม A และทีม B ซึ่งแต่ละฝั่งต้องแข่งขันการเล่นรับ-ส่งลูกด้วยทักษะสองมือล่าง ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกัน วางแผนการเล่น โดยเฉพาะทักษะการสื่อสารภายในกลุ่ม ที่นักเรียนจะต้องเรียกชื่อเพื่อนในกลุ่มหรือบอกจังหวะการให้เพื่อนในกลุ่มเล่น เนื่องจากครูเป็นผู้เป่านกหวีด 1 จังหวะฝั่งทีม A ต้องเล่น ถ้าเป่า 2 จังหวะ ฝั่งทีม B ต้องเล่น ถ้าครูเป่านกหวีดแล้วฝั่งใดฝั่งหนึ่งเล่นผิด ฝั่งนั้นก็จะโดนหักคะแนน ซึ่งสมาชิกในต้องรู้หน้าที่ของตนเองและฟังจังหวะนกหวีดกลุ่มต้องร่วมกัน เล่นเพื่อไม่ให้ลูกตกพื้น และเพื่อให้คะแนนรวมของทีมมีคะแนนมากที่สุด</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกัน วางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ ฟังพาวาคัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเล่นลูกสองมือบน และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางตรง</p> <p>2.การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางซ้าย-ขวา</p> <p>3. การรับ-ส่งลูกบอลในทิศทางอิสระ</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>8.ตบลงได้เต็ม</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนควบคุมทิศทางการตบไม่ได้อาจจะทำให้ลูกวอลเลย์บอลไปโดนเพื่อนได้</p> <p>2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ</p>	<p>กิจกรรม “ตบลงได้เต็ม” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการตบระยะใกล้มาประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มต้องช่วยกัน วางแผนการเล่นเพราะครูกำหนดจุดไว้ซึ่งมีคะแนนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องสื่อสารกันเนื่องจาก การส่งและการตบจะต้องอาศัยทักษะและจังหวะที่ถูกต้อง โดยสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและสลับตำแหน่งคนส่งบอลทุก ๆ 30 นาที ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันตบลูกใน ระยะใกล้ให้ข้ามตาข่ายและลงจุดตามที่ครูกำหนด</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกัน วางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการการตบระยะใกล้ และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.ทักษะการตบทิศทางตรง</p> <p>2.ทักษะการตบทิศทางทะแยง</p> <p>3. ทักษะการตบแบบหยอด</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬา วอลเลย์บอล
9. 3 เมตรหรรษา  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนาม วอลเลย์บอล 4.ตาข่าย <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนควบคุมทิศทางการตบไม่ได้อาจจะทำให้ลูกวอลเลย์บอลไปโดนเพื่อนได้ 2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ	กิจกรรม “3 เมตรหรรษา” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการตบระยะใกล้มาประยุกต์ เป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มต้องช่วยกัน วางแผนการเล่นเพราะครูกำหนดจุดไว้ซึ่งมีคะแนนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องสื่อสารกันเนื่องจาก การส่งและการตบจะต้องอาศัยทักษะและจังหวะที่ถูกต้อง โดยสมาชิกทุกคนภายในกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและสลับตำแหน่งคนส่งบอลทุกๆ 30 วินาที ซึ่งสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันตบลูกในระยะหลังเส้น 3 เมตรให้ข้ามตาข่ายและลงจุดตามที่ครูกำหนด	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการการตบระยะใกล้ และสามารถควบคุมทิศทาง 1.ทักษะการตบทิศตรง 2.ทักษะการตบทิศทางแย่ง



กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
10. 3 เกลอส  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล  <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนควบคุมทิศทางลูกบอล เลย์บอลไม่ได้ อาจจะทำให้ลูกไปโดนเพื่อน	กิจกรรม “3 เกลอส” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นประสานกัน ระหว่างทักษะการแอนเดอร์ ทักษะการเซต ทักษะการตบ มาประยุกต์เป็นกิจกรรมที่จัดให้มีการแข่งขันระหว่างกลุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันวางแผน การเล่น ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มจะต้องรู้จักหน้าที่การรับผิดชอบ และรู้ตำแหน่งของตนเอง เนื่องจากนักเรียนทั้ง 3 คน จะเล่น 3 บอล เป็นการเล่นประสาน 3 ทักษะ ถ้านักเรียนไม่มีการสื่อสารที่ดี ไม่มีการวางแผนการรับผิดชอบของแต่ละคนก็จะไม่สามารถ เล่น 3 บอลได้อย่างต่อเนื่อง	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบต่อสมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะและควบคุมทิศทางของลูกบอลโดยที่เพื่อนสามารถเล่นได้อย่างต่อเนื่องเนื่องจากการปฏิบัติด้วยทักษะ 1.ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 2.ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 3.ทักษะการตบ

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
11. 3 บอล  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนาม วอลเลย์บอล 4.ตาข่าย <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนควบคุมทิศทางลูกบอล เลย์บอลไม่ได้ อาจทำให้ลูกไปโดนเพื่อน 2.จังหวะการกระโดดตบและลงสู่พื้นถ้า นักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียน อาจจะได้รับบาดเจ็บ	กิจกรรม “3 บอล” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นประสานกัน ระหว่าง ทักษะการอันเดอร์ ทักษะการเซต ทักษะการตบ มา ประยุกต์เป็นกิจกรรมที่จัดให้มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องร่วมกันวางแผน การเล่น ซึ่ง สมาชิกภายในกลุ่มจะต้องรู้จักหน้าการรับผิดชอบ และรู้ ตำแหน่งของตนเอง เนื่องจากนักเรียนทั้ง 3 คน จะเล่น 3 บอล ซึ่งนักเรียนจะต้องตบลูกให้ข้ามตาข่ายและลงตามจุดที่ ครูกำหนดเป็นการเล่นประสาน 3 ทักษะ ถ้า นักเรียนไม่มีการสื่อสารที่ดี ไม่มีการวางแผนการ รับผิดชอบของแต่ละคนก็จะไม่สามารถ เล่น 3 บอลได้ อย่างต่อเนื่องและไม่ได้แต้มจากการตบ	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานใน ทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีม ประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความ คิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วย มารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบต่อ สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตาม ภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถปฏิบัติ ทักษะการการตบ ระยะใกล้ และสามารถ ควบคุมทิศทาง 1.ทักษะการตบทิศทางตรง 2.ทักษะการตบทิศทาง ทแยง 3. ทักษะการตบบน หยอด

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>12. เสรีพลงได้แต่้ม</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนเสรีพลด้วยท่าทางที่ลูกบอลเลย์บอลพุ่งแรงแล้วลูกออกเขตนอกสนามอาจจะทำให้ไปโดนนักเรียนคนอื่น</p>	<p>กิจกรรม “เสรีพลงได้แต่้ม” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเสรีพลูกด้วยมือบนและมือล่าง มาเป็นกิจกรรมแข่งกันระหว่างกลุ่ม โดยครูกำหนดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มต้องร่วมกันวางแผน วิเคราะห์การเล่น การทำแต่้มสมาชิกในแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยเสรีพลูกให้ข้ามตาข่ายและลงตามจุดที่ครูกำหนดโดยใช้ทักษะ 3 ทักษะ</p> <p>-ทักษะการเสรีพลูกด้วยมือล่างด้านหน้า</p> <p>-ทักษะการเสรีพลูกด้วยมือล่างด้านข้าง</p> <p>-ทักษะการเสรีพลูกด้วยมือบนด้านหน้า</p> <p>ซึ่งแต่สมาชิกในแต่ละกลุ่มจะต้องรู้หน้าที่รับผิดชอบในตำแหน่งที่ตนได้รับหมายและร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องร่วมมือเสรีพลูกให้ลูกข้ามตาข่ายกันเพื่อให้ทีมมีแต่้มมากที่สุดและได้รับชัยชนะในการแข่งขัน</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ ฟังพาวาคัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการการเสรีพลูกบนและมือล่าง และสมารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.ทักษะการเสรีพลูกด้วยมือล่างด้านหน้า</p> <p>2.ทักษะการเสรีพลูกด้วยมือล่างด้านข้าง</p> <p>3. ทักษะการเสรีพลูกด้วยมือบนด้านหน้า</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>13.รับ-รุกได้เต็ม</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>2.จังหวะการกระโดดขึ้นสกัด บล็อกลูกและลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ</p>	<p>กิจกรรม “รับ-รุกได้เต็ม” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการเล่นเป็นฝ่ายรับและการเล่นเป็นฝ่ายรุก มาเป็นกิจกรรมแข่งกันระหว่างกลุ่ม โดยครูกำหนดให้นักเรียนกลุ่มฝ่ายรับและกลุ่มฝ่ายรุก จะต้องเล่นเกมรับ-เกมรุกตามที่ครูกำหนด ซึ่งสมาชิกในกลุ่มฝ่ายรับและกลุ่มฝ่ายรุกต้องช่วยกัน คิด วิเคราะห์และวางแผนการเล่นเช่น ฝ่ายรับต้องรับลูกเสิร์ฟของฝ่ายรุกให้ได้ และต้องเปลี่ยนเป็นเกมโต้กลับให้ได้ และยังต้องสกัดกั้นการทำแต้มของฝ่ายรุก ส่วนฝ่ายรุกจะต้องทำแต้มเพื่อให้ได้แต้มจากฝ่ายรับ ซึ่งฝ่ายรับและฝ่ายรุกจะต้องมีการเสนอแลกเปลี่ยนวิธีการเล่นของแต่ละกลุ่ม โดยที่สมาชิกในกลุ่มฝ่ายรับ-ฝ่ายรุกจะต้องรู้หน้าที่ของตนเอง และทำตามแผนที่กลุ่มกำหนด โดยสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันทำแต้มเพื่อให้กลุ่มของตนเองได้รับชัยชนะ</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกันเพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วย ความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตบระยะใกล้ และสามารถควบคุมทิศทาง</p> <p>1.ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านหน้า</p> <p>2.ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือล่างด้านข้าง</p> <p>3. ทักษะการเสิร์ฟลูกด้วยมือบนด้านหน้า</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
14.กติกาहरรรษา  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนาม วอลเลย์บอล 4.ตาข่าย 5.ธงตัดสิน <b>ข้อควรระวัง</b> -	กิจกรรม “กติกาहरรรษา” เป็นกิจกรรมที่นำทักษะการตัดสินการแข่งขัน และ สัญญามือผู้ตัดสิน มาเป็น ประยุกต์กิจกรรมแข่งกัน ระหว่างกลุ่ม โดยครูกำหนด หน้าที่แต่ละกลุ่มดังนี้ กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน 15 แต้ม กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ตัดสินที่ 1 กลุ่มที่ 4 เป็นผู้ตัดสินที่ 2 กลุ่มที่ 5 เป็นผู้ตัดสินที่ 3 โดยแต่ละสมาชิกแต่ละกลุ่ม จะต้องวางแผน การเล่น คิด วิเคราะห์ การเล่น การตัดสิน ของทีมตนเอง ซึ่งแต่ละกลุ่มจะ ทำหน้าที่แตกต่างกัน ซึ่ง สมาชิกภายในกลุ่มจะต้องรู้ หน้าที่ของตนเอง และทำงาน ตามที่ของตนเองที่ได้รับหมาย ถ้าสมาชิกในกลุ่มกลุ่มใด ทำ การตัดสินผิดพลาดกลุ่มนั้น จะต้องถูกหักคะแนนดังนั้น สมาชิกภายในกลุ่มทุกคนต้อง ช่วยตัดสินให้ถูกต้องเพื่อให้ กลุ่มของตนเองมีคะแนนมาก ที่สุด	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางใน การปฏิบัติงานใน ทิศทางเดียวกันร่วมกัน วางแผนงานเพื่อให้ทีม ประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่ม กล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความ คิดเห็นผู้อื่นด้วย มารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่ม รู้จักบทบาทหน้าที่ของ ตน และทำงานตาม ภาระหน้าที่ด้วย ความ เต็มใจ 4.ความสามารถในการ ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่ม การร่วมมือกันทำงาน ช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัย เข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถตัดสิน การแข่งขัน และปฏิบัติ สัญญามือผู้ตัดสิน 1.สัญญามือผู้ตัดสินผู้ ตัดสินที่ 1 2.สัญญามือผู้ตัดสินผู้ ตัดสินที่ 2 3.สัญญามือผู้ตัดสินผู้ ตัดสินที่ 3

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
<p>15.Match Day1</p> <p><b>อุปกรณ์</b></p> <p>1.นกหวีด</p> <p>2.ลูกวอลเลย์บอล</p> <p>3.สนามวอลเลย์บอล</p> <p>4.ตาข่าย</p> <p>5.ธงตัดสิน</p> <p><b>ข้อควรระวัง</b></p> <p>1.นักเรียนเสิร์ฟด้วยที่ลูกพุ่งแรงแล้วลูกออกเขตนอกสนามอาจจะทำให้โปโดนนักเรียนคนอื่น</p> <p>2.จังหวะการกระโดดตบและกระโดดขึ้นสกัดบล็อกลูกเมื่อลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ</p>	<p>กิจกรรม “Match Day 1” เป็นกิจกรรมที่นำเอาทุกทักษะที่ครูให้นักเรียนได้ฝึกมาเป็นกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ในชั้นเรียนเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้อาทักษะที่ตนเองได้ฝึกมาใช้จริงในการแข่งขันจริง ซึ่งครูได้จัดการแข่งขันโดยการจับสลากและแข่งขัน 10 แต้ม 3 เซต ทีมใดชนะได้เข้ารับแข่งขันต่อไป โดยครูได้กำหนดหน้าที่แต่ละกลุ่ม</p> <p>กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน 10 แต้ม</p> <p>กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ตัดสินที่ 1</p> <p>กลุ่มที่ 4 เป็นผู้ตัดสินที่ 2</p> <p>กลุ่มที่ 5 เป็นผู้ตัดสินที่ 3</p> <p>โดยที่ทุกกลุ่มจะต้องสลับหน้าที่ให้ครบทั้ง 5 กลุ่ม ซึ่งทุกกลุ่มมีหน้าที่แตกต่างกัน ดังนั้นสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องร่วมกันสร้างเป้าหมายเพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มปฏิบัติงานไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่ตั้งไว้ โดยที่เพื่อนสมาชิกภายในกลุ่มสามารถที่เสนอความคิดเห็น เช่น การวางแผนการเล่น การวิเคราะห์เกมการแข่งขัน การจัดตำแหน่งหน้าที่ภายในกลุ่ม ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและรับผิดหน้าที่ของตนเองตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ และแสดงถึงสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมมือกับเพื่อนสมาชิกคนอื่นในกลุ่มได้ ซึ่งจะส่งผลให้กลุ่มได้รับชัยชนะ</p>	<p>1.ความสามารถในการวางแผน</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ</p> <p>2.การสื่อสารที่ดี</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม</p> <p>3.ความรับผิดชอบ</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ</p> <p>4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น</p> <p>สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถอธิบายตำแหน่งและจัดการแข่งขันทีม โดยใช้ทักษะการวอลเลย์บอลในการแข่งขัน</p> <p>1.ทักษะการเล่นลูกสองมือบน</p> <p>2.ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง</p> <p>3.ทักษะการตบระยะใกล้</p> <p>4.ทักษะการตบหลังเส้น 3 เมตร</p> <p>5.ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซต ตบ)</p> <p>6.ทักษะการเสิร์ฟ</p> <p>7.ทักษะการเล่นเกมรับ-เกมรุก</p> <p>8.ทักษะการตัดสินด้วยสัญญาณมือ</p> <p>9.ทักษะการจัดการแข่งขันภายในชั้นเรียน</p>

กิจกรรม	รายละเอียดของกิจกรรม	สอดคล้องทักษะการทำงานเป็นทีม	สอดคล้องทักษะกีฬาวอลเลย์บอล
16.Match Day2  <b>อุปกรณ์</b> 1.นกหวีด 2.ลูกวอลเลย์บอล 3.สนามวอลเลย์บอล 4.ตาข่าย 5.ธงตัดสิน <b>ข้อควรระวัง</b> 1.นักเรียนเสิร์ฟด้วยที่ลูกพุ่งแรงแล้วลูกออกเขตนอกสนามอาจจะทำให้โปโดนนักเรียนคนอื่น 2.จังหวะการกระโดดตบและกระโดดขึ้นสกัดบล็อกลูกเมื่อลงสู่พื้นถ้านักเรียนลงสู่พื้นที่ผิดจังหวะหรือลงสู่พื้นด้วยท่าทางที่ไม่ถูกต้องนักเรียนอาจจะได้รับบาดเจ็บ	กิจกรรม “Match Day 2” เป็นกิจกรรมที่นำเอาทุก ๆ ทักษะที่ครูให้นักเรียนได้ฝึกมาเป็นกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ในชั้นเรียนเพื่อให้นักเรียนทุกคนได้อาทักษะที่ตนเองได้ฝึกมาใช้จริงในการแข่งขันจริง ซึ่งครูได้จัดการแข่งขันโดยการจับสลากและแข่งขัน 10 แต้ม 3 เซต ทีมใดชนะได้เข้ารับแข่งขันต่อไป โดยครูได้กำหนดหน้าที่แต่ละกลุ่ม กลุ่มที่ 1 และ กลุ่มที่ 2 แข่งขันกัน 10 แต้ม กลุ่มที่ 3 เป็นผู้ตัดสินที่ 1 กลุ่มที่ 4 เป็นผู้ตัดสินที่ 2 กลุ่มที่ 5 เป็นผู้ตัดสินที่ 3 โดยที่ทุกกลุ่มจะต้องสลับหน้าที่ให้ครบทั้ง 5 กลุ่ม ซึ่งทุกกลุ่มมีหน้าที่แตกต่างกัน ดังนั้นสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องร่วมกันสร้างเป้าหมายเพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มปฏิบัติงานไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่ตั้งไว้ โดยที่เพื่อนสมาชิกภายในกลุ่มสามารถที่เสนอความคิดเห็น เช่น การวางแผนการเล่น การวิเคราะห์เกมการแข่งขัน การจัดตำแหน่งหน้าที่ภายในกลุ่ม ซึ่งสมาชิกภายในกลุ่มทุกคนจะต้องรู้หน้าที่ของตนเองและรับผิดหน้าที่ของตนเองตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ และแสดงถึงสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มร่วมมือกับเพื่อนสมาชิกคนอื่นในกลุ่มได้ ซึ่งจะส่งผลให้กลุ่มได้รับชัยชนะ	1.ความสามารถในการวางแผน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องมีเป้าหมายร่วมกัน เพื่อจะได้มีแนวทางในการปฏิบัติงานในทิศทางเดียวกันร่วมกันวางแผนงานเพื่อให้ทีมประสบความสำเร็จ 2.การสื่อสารที่ดี สมาชิกทุกคนในกลุ่มกล้าแสดงความคิดเห็น และยอมรับความคิดเห็นผู้อื่นด้วยมารยาทที่เหมาะสม 3.ความรับผิดชอบ สมาชิกทุกคนในกลุ่มรู้จักบทบาทหน้าที่ของตน และทำงานตามภาระหน้าที่ด้วยความเต็มใจ 4.ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สมาชิกทุกคนในกลุ่มการร่วมมือกันทำงานช่วยเหลือ พึ่งพาอาศัยเข้าใจและเห็นใจกัน	นักเรียนสามารถอธิบายตำแหน่งและจัดการแข่งขันทีม โดยใช้ทักษะการวอลเลย์บอลในการแข่งขัน 1.ทักษะการเล่นลูกสองมือบน 2.ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง 3.ทักษะการตบระยะใกล้ 4.ทักษะการตบหลังเส้น 3 เมตร 5.ทักษะการเล่น 3 บอล (อันเดอร์ เซต ตบ) 6.ทักษะการเสิร์ฟ 7.ทักษะการเล่นเกมรับ-เกมรุก 8.ทักษะการตัดสินด้วยสัญญาณมือ 9.ทักษะการจัดการแข่งขันภายในชั้นเรียน

### ตัวอย่างแผนการจัดโปรแกรม

แผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีม  
และทักษะกีฬาวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา

#### แผนการจัดโปรแกรมที่ 1

โรงเรียน วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย

หน่วยการเรียนรู้ กีฬาวอลเลย์บอล

ระดับชั้น ปวช.1

สถานที่ โรงเรียน วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงราย

อาจารย์ผู้สอน พงษ์พิณิจ พรหมเนตร

ภาค ต้น ปีการศึกษา 2563

เรื่อง บอลหลบเรียกชื่อ

จำนวน 1 คาบ (1 ชั่วโมง)

จำนวนนักเรียน 30 คน

#### สาระสำคัญ

การที่จะให้นักเรียนมาทำงานร่วมกันนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องให้นักเรียนได้มีการทำความรู้จักกับคนอื่น ๆ ก่อนที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน เพื่อให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน และทำให้ทุกคนมีความสนิทสนมกันเร็วขึ้น และเข้าใจถึงความหมายที่แท้จริงของการทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำทีมและการบริหารทีมงาน บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในทีม ความร่วมมือร่วมใจความเห็นอกเห็นใจความสามัคคี ตลอดจนความรักความผูกพันของสมาชิกในทีม

#### จุดประสงค์ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อเพื่อนสมาชิกในได้กลุ่มและเพื่อนต่างกลุ่มได้ (IQ)
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้อง (SQ)
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพในด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตโดยการวิ่งรอบสนามวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลจำนวน 3 รอบ (PQ)
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมกิจกรรมสมาชิกภายในกลุ่ม (MQ)
5. นักเรียนให้ความร่วมมือระหว่างการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และแสดงให้เห็นการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ (AQ)

#### สาระกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

##### กิจกรรมที่ 1 ปิงปอง

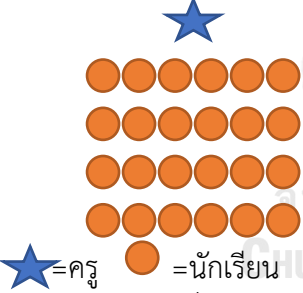
เป็นกิจกรรมแนะนำตนเองเพื่อให้นักเรียนได้ทำความรู้จักกับคนอื่น ๆ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน และทำให้ทุกคนมีความสนิทสนมกันเร็วขึ้น การเริ่มเล่นครูให้นักเรียนทุกคนยืนแนะนำตนเองโดยให้บอก ชื่อ-สกุล,ชื่อเล่น,1แผนก,สำเร็จการศึกษาจากโรงเรียนชั้นมัธยมต้นเมื่อนักเรียนแนะนำตนเองเสร็จ ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม จากนั้นครูให้นักเรียนเล่นเกม “ปิงปอง” ให้สมาชิกนั่งเป็นวงกลม ให้สมาชิก 1 คน ในกลุ่มเป็นผู้นำ เมื่อผู้นำเข้าไปหาใครแล้วบอกว่า “ปิง” ให้คนนั้นบอกชื่อเพื่อนที่อยู่ทางซ้ายมือของตน ถ้าผู้นำบอกว่า “ปอง” ให้คนนั้นบอกชื่อคนที่อยู่ขวามือของตน ถ้าผู้นำบอกว่า “ปิงปอง” ให้คนนั้นบอกชื่อตนเอง



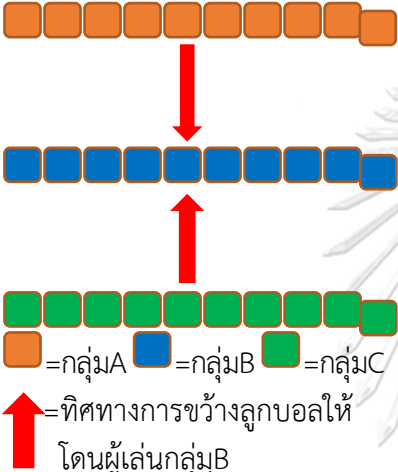
## กิจกรรมที่ 2 บอลหลบ

เป็นกิจกรรมที่นำการเอาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกีฬาบอลเลย์บอลวอลเลย์บอลมาประยุกต์ในกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนมีความรู้และมีความคุ้นเคยทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานในกีฬาบอลเลย์บอลวอลเลย์บอล จากกิจกรรม“ปิงปอง” เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มรู้จักชื่อเพื่อนความคุ้นเคยซึ่งกันและกันของสมาชิกเพื่อนในกลุ่มแล้ว และครูให้นักเรียนจับกลุ่มนักเรียนกลุ่ม กลุ่ม 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน โดยต้องคละ ชาย-หญิง โดยให้แต่ละกลุ่มยืนแถวหน้ากระดานเรียง 1 กลุ่มA ยืนแถวที่ 1เป็นกลุ่มโยนบอล,กลุ่มB ยืนแถวที่ 2 เป็นกลุ่มหลบบอล, กลุ่มC ยืนแถวที่ 3 เป็นกลุ่มโยนบอล โดยมีข้อตกลงว่าให้กลุ่มB ต้องหลบบลูกบอล ของกลุ่มA และกลุ่มC และกลุ่มA และกลุ่มC ต้องโยนบอลให้กัน ก่อนที่จะโยนลูกบอลแต่ละกลุ่มกลุ่มA และกลุ่มC ต้องเรียกชื่อผู้รับบอลของกลุ่มกลุ่มA และกลุ่มC เมื่อรับได้ต้องขว้างให้ถูกผู้เล่นกลุ่มB

### กระบวนการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	ลำดับขั้นการสอนตาม ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์	ผลลัพธ์การจัด กิจกรรม
<b>1.ขั้นเตรียม (5นาที)</b> 1.1 ครูให้นักเรียนเข้าแถวตอนหน้ากระดาน 5 แถว แถวละ 6 คน  1.2 ครูสำรวจชื่อและตรวจความพร้อมของนักเรียน 1.3 ครูนำอบอุ่นร่างกาย ด้วยท่ากายบริหาร 5 ท่า 1.4 ครูนักเรียนวิ่งรอบสนามวอลเลย์บอลวอลเลย์บอล 3 รอบ	<b>ขั้นการมีส่วนร่วม (ด้านร่างกาย)</b> นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม โดยแสดงออกทาง กาย วาจา ในการสื่อความหมายกับผู้อื่น	นักเรียนให้ความร่วมมือระหว่างปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน  นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพในด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิต โดยการวิ่งรอบสนามวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลจำนวน 3 รอบ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	ลำดับขั้นการสอนตาม ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์	ผลลัพธ์การจัด กิจกรรม
<p><b>2. ขั้นการฝึกปฏิบัติ</b></p> <p><b>2.1 ขั้นอธิบายสาธิต (10 นาที)</b></p> <p>1) ครูอธิบายและสาธิต ท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐาน พื้นฐานวอลเลย์บอลวอลเลย์บอล โดยให้นักเรียนปฏิบัติตาม</p> <p>2) สุ่มให้นักเรียนอธิบายและ เคลื่อนไหวพื้นฐานวอลเลย์บอล โดยให้นักเรียนปฏิบัติตาม</p> <p>3) ครูสุ่มให้นักเรียนอธิบายและ แสดงท่าทางการเคลื่อนไหว พื้นฐานวอลเลย์บอลวอลเลย์บอล</p> <p><b>2.2 ขั้นฝึกทักษะ(20 นาที)</b> “กิจกรรมที่ 1 ปิงปอง”</p> <p>1) ครูให้นักเรียนทุกคนออกมา นำตนเองหน้าแถว ชื่อ-สกุล ชื่อเล่น แผนก โรงเรียนที่สำเร็จ การศึกษาจากชั้นมัธยมศึกษาต้น</p> <p>2) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่ม ละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม และให้ แต่ละกลุ่มเลือกผู้นำกลุ่ม 1 คน</p>  <p>3) เมื่อผู้นำเข้าไปหาใครแล้ว บอกว่า “ปิง” ให้คนนั้นบอกชื่อ เพื่อนที่อยู่ทางซ้ายมือของตน</p> <p>4) ถ้าผู้นำบอกว่า “ปอง” ให้คน นั้นบอกชื่อคนที่อยู่ขวามือของตน</p> <p>5) ถ้าผู้นำบอกว่า “ปิงปอง” ให้ คนนั้นบอกชื่อตนเอง</p> <p>6) ให้สลับกันเป็นผู้นำ</p>	<p><b>ขั้นการมีส่วนร่วม</b> (ด้านร่างกาย)</p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจาก การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม โดย แสดงออกทาง กาย วาจา ในการ สื่อความหมายกับผู้อื่น</p> <p><b>(ด้านปัญญา)</b></p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้เกิดการเห็นจริง จากการร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยผ่าน พิจารณาและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ด้วยตนเอง</p> <p><b>ขั้นการมีส่วนร่วม</b> (ด้านร่างกาย)</p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจาก การมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม โดย แสดงออกทาง กาย วาจา ในการ สื่อความหมายกับผู้อื่น</p> <p><b>ขั้นการมีส่วนร่วม</b> (ด้านสังคม)</p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่ม ย่อย และเกิดกระบวนการกลุ่ม สัมพันธ์เมื่อสมาชิกในกลุ่มทำ กิจกรรมร่วมกัน</p>	<p>นักเรียนสามารถ อธิบายและปฏิบัติ อธิบายท่าทางการ เคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอล วอลเลย์บอลได้อย่าง ถูกต้อง</p> <p>นักเรียนได้รู้จักชื่อ เพื่อนสมาชิกในกลุ่ม และชื่อเพื่อนชื่อกลุ่ม อื่น</p> <p>นักเรียนแสดง พฤติกรรมเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วม กิจกรรม สมาชิกภายในกลุ่ม</p> <p>นักเรียนให้ความ ร่วมมือระหว่าง การปฏิบัติกิจกรรมในชั้น เรียน และแสดงให้เห็น การทำงานร่วมกันเป็น ทีมได้</p>

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	ลำดับขั้นการสอนตาม ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์	ผลลัพธ์การจัด กิจกรรม
<p><b>2.3 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (20 นาที)</b></p> <p>“กิจกรรมที่ 2 บอลหลบ”</p> <p>1) ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 10 จำนวน 3 กลุ่ม ชื่อกลุ่ม A,B,C และให้แต่ละกลุ่มยืนแถวตอน 3 แถว</p>  <p>↑ = ทิศทางการขว้างลูกบอลให้โดนผู้เล่นกลุ่ม B</p> <p>2) ครูกำหนดให้กลุ่ม A,C ขว้างลูกบอลให้โดนผู้เล่นกลุ่ม B โดยครูมีข้อกำหนดกฎ กติกา ดังนี้</p> <p>2.1) ก่อนที่จะโยนบอลทุกครั้ง กลุ่ม A,C จะต้องเรียกชื่อเพื่อนในกลุ่ม A,C ทุกครั้ง ถ้าไม่เรียกชื่อก่อนโยนลูกบอลจะต้องออกจากการแข่งขัน</p> <p>2.2) กลุ่ม B จะต้องหลบหลีกจากการขว้างลูกบอลของกลุ่ม A,C ถ้าบอลตัวผู้เล่นกลุ่ม B จะต้องออกจากการแข่งขัน</p> <p>2.3) สลับกลุ่มทั้ง 3 กลุ่มผลัดกันขว้างบอลและหลบหลีกลูกบอลใช้เวลาแข่งขัน 1 นาที ทีมที่หลบหลีกลูกบอลและเหลือสมาชิกในทีมมากที่สุด ทีมนั้นเป็นผู้ชนะ</p>	<p><b>ขั้นการมีส่วนร่วม (ด้านร่างกาย)</b></p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม โดยแสดงออกทางกาย วาจา ในการสื่อความหมายกับผู้อื่น</p> <p><b>(ด้านสังคม)</b></p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มย่อย และเกิดกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เมื่อสมาชิกในกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน</p> <p><b>(ด้านปัญญา)</b></p> <p>นักเรียนได้เรียนรู้เกิดการเห็นจริงจากการร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยผ่านพิจารณาและสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้อง</p> <p>นักเรียนแสดงพฤติกรรมเคารพผู้อื่นมีส่วนร่วม กิจกรรมสมาชิกภายในกลุ่ม</p> <p>นักเรียนให้ความร่วมมือระหว่าง การปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน และแสดงให้ เห็นการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้</p> <p>นักเรียนได้รู้จักชื่อเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม และชื่อเพื่อนชื่อกลุ่มอื่น</p> <p>นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬา วอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	ลำดับขั้นตอนการสอนตาม ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์	ผลลัพธ์การจัด กิจกรรม
<p><b>3. ขั้นสรุป สุขปฏิบัติ และคุณ ดาวน (5นาที)</b></p> <p>3.1 ครูให้นักเรียนนั่งแถวตามที่ ทีมจะแข่งขัน</p> <p>3.2 ครูให้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม ออกมาวิเคราะห์และให้กำลังใจทีม ของตนเอง รวมทั้งวางแผนในการ แก้ปัญหาของทีม</p> <p>3.3 ครูให้ตัวแทนกลุ่มของแต่ละ กลุ่มออกมาวิเคราะห์และให้ กำลังใจทีมของตนเอง รวมทั้ง วางแผนในการแก้ปัญหาของทีม</p> <p>3.4 ครูสรุปผู้ชนะในการแข่งขัน พร้อมทั้งให้เพื่อนแต่ละกลุ่มกล่าว ชมเชย และยกย่องทีมที่ชนะ โดย ให้ทำการเรียกชื่อเพื่อน และชื่นชม เป็นรายบุคคล โดยให้ทำการ เรียกชื่อเพื่อน และชื่นชมเป็น รายบุคคล</p> <p>3.5 ครูให้นักเรียนให้นักเรียน สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรม คือ การทำงานที่มีการวางแผนและ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้ง ยอมรับในความคิดเห็นของผู้อื่นจะ สามารถทำให้ประสบความสำเร็จ</p>	<p><b>ขั้นการมีส่วนร่วม (ด้านจิตใจ)</b></p> <p>นักเรียนได้รับผลสะท้อนกลับจาก เพื่อนในชั้นเรียนและได้รับ ประสบการณ์จากการดำเนิน กิจกรรมที่ผ่านมา</p> <p><b>ขั้นวิเคราะห์</b></p> <p>นักเรียนได้วิเคราะห์พฤติกรรมของ ตนเองและของทีมในกิจกรรมที่ ผ่านมา</p> <p><b>ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ</b></p> <p>นักเรียนได้สรุปผลงานและปัญหา ของกลุ่ม และวางแผนในการ พัฒนาตนเอง และวางแผนในการ แก้ปัญหาของทีม และได้สรุป ประโยชน์จากการดำเนินกิจกรรม</p> <p><b>ขั้นประเมิน</b></p> <p>นักเรียนได้แสดงออกถึงการ ประเมินผลของตนเองและของ กลุ่มตนเอง และของกลุ่มอื่นๆ รวมถึงการให้ข้อเสนอแนะและติ ชมสมาชิกภายในกลุ่มและ ภายนอกกลุ่ม</p>	<p>นักเรียนได้ประเมินผล การเรียนรู้ของตนเอง และของกลุ่ม จาก กิจกรรมกลุ่มย่อยและ ร่วมอภิปรายให้ ข้อเสนอแนะและติชม ร่วมกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม</p>

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	การประเมินผล
1. นักเรียนสามารถบอกชื่อเพื่อนสมาชิกในได้กลุ่มและเพื่อนต่างกลุ่มได้อย่างน้อย 10 คน (IQ)	สังเกตจากการปฏิบัติระหว่างเรียน	นักเรียนสามารถบอกชื่อเพื่อนสมาชิกในได้กลุ่มและเพื่อนต่างกลุ่มได้อย่างน้อย 10 คน ถือว่าผ่าน
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้อง (SQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	นักเรียนสามารถปฏิบัติท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานกีฬาวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้องตามที่กำหนดไว้ได้อย่างน้อยร้อยละ 80 ถือว่าผ่าน
3. นักเรียนมีสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพในด้านความทนทานของระบบไหลเวียนโลหิตโดยการวิ่งรอบสนามวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลจำนวน 3 รอบ (PQ)	สังเกตจากการปฏิบัติ	นักเรียนสามารถวิ่งรอบสนามวอลเลย์บอลวอลเลย์บอลจำนวน 3 รอบ ติดต่อกันได้ถือว่าผ่าน
4. นักเรียนแสดงพฤติกรรมเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมกิจกรรมสมาชิกภายในกลุ่ม (MQ)	สังเกตจากการปฏิบัติและความร่วมมือในชั้นเรียน	นักเรียนแสดงพฤติกรรมเคารพผู้อื่นมีส่วนร่วมกิจกรรมสมาชิกภายในกลุ่ม ได้อย่างน้อยร้อยละ 80 ถือว่าผ่าน
5. ให้ความร่วมมือระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน แสดงให้เห็นการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ (AQ)	สังเกตพฤติกรรมและความร่วมมือในชั้นเรียน	ให้ความร่วมมือระหว่างการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน แสดงให้เห็นการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างน้อยร้อยละ 80 ได้ถือว่าผ่าน

## สื่อ/อุปกรณ์

1. นกหวีด
2. ลูกบอลกระดาด

## บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

ข้อเสนอแนะในการเรียนครั้งต่อไป

.....

.....



ภาคผนวก ข-2  
แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม



### แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม\*

ชื่อ-สกุล ..... สาขา ..... เลขที่ .....

**คำชี้แจง** จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด โดยกำหนดให้

- 5 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมากที่สุด (ปฏิบัติบ่อยมาก)  
 4 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับมาก (ปฏิบัติบ่อยครั้ง)  
 3 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับปานกลาง (ปฏิบัติบางครั้ง)  
 2 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับน้อย (ปฏิบัติน้อยครั้ง)  
 1 หมายถึง มีการปฏิบัติจริงอยู่ในระดับน้อยที่สุด (ปฏิบัติน้อยมากหรือไม่ได้ปฏิบัติเลย)

รายการ	ระดับพฤติกรรม มากที่สุด <--> น้อย ที่สุด				
	5	4	3	2	1
1. ฉันมีส่วนช่วยกำหนดเป้าหมายของทีม					
2. ฉันช่วยวางแผนการทำงาน					
3. ฉันและเพื่อนในทีมตกลงเป้าหมายการทำงาน/การเรียนรู้ได้ตรงกัน					
4. ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์					
5. ฉันตั้งใจรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในทีม					
6. ฉันและเพื่อนในทีมช่วยกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น					
7. ฉันสามารถสื่อสารความคิดเห็นของฉันที่มีต่องานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น					
8. ฉันรู้หน้าที่ของตนเองที่ต้องปฏิบัติในทีม					
9. ในการทำงานกลุ่ม ฉันรับผิดชอบในงานส่วนที่ได้รับมอบหมาย					
10. ฉันช่วยเหลืองานของเพื่อนในทีมหลังจากทำงานของตนเสร็จเรียบร้อยแล้ว					
11. ฉันให้ความร่วมมือกับเพื่อนระหว่างการทำงานเป็นอย่างดี					
12. ฉันและเพื่อนช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างทำงาน					
13. ฉันให้อภัยและให้กำลังใจเพื่อนเสมอ เมื่อทำงานผิดพลาด					
14. ฉันยอมรับและเข้าใจถึงความแตกต่างของบุคคลภายในทีม					
15. ฉันภูมิใจที่ได้มีส่วนร่วมในความสำเร็จของทีม					

\* แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีมพัฒนามาจาก แบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม วิภาดา แก้วคงคา (2560)



## ภาคผนวก ข-3

## \*แบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล



\*แบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอลพัฒนามาจาก แบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของ ทะนง เหล่าอรรค (2554)

แบบประเมินทักษะวอลเลย์บอล เรื่อง ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน					หมายเหตุ
		1. ทำ เตรียม	2. การ เคลื่อนที่	3. การใช้ แขนตีสูก	4. จุดกระทบของ แขนมือกับลูก	รวม	
		4	4	4	4	16	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
..							
25.							

เกณฑ์การตัดสิน 13-16 คะแนน = ดีมาก

9-12 คะแนน = ดี

5-8 คะแนน = พอใช้

0-4 คะแนน = ปรับปรุง

ลงชื่อผู้บันทึกผล.....

วันที่.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล เรื่อง ทักษะการเล่นลูกสองมือล่าง

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
1.ท่าเตรียม	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่หน้าเท้าหลัง ยกส้นเล็กน้อย และย่อเข่าลงเล็กน้อย	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่หน้าเท้าหลัง ไม่ยกส้นเท้า แต่ย่อเข่าลงเล็กน้อย	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่หน้าเท้าหลัง ไม่ยกส้นเท้าและไม่ย่อเข่าลง	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าไม่มีนาเท้าตาม และย่อเข่าลงเล็กน้อย	ไม่มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม ไม่ยกส้นและไม่ย่อเข่าลงเล็กน้อย
2. การเคลื่อนที่	มีการแยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่โดยที่ลำตัวก้มไปข้างหน้า เล็กน้อย สายตามองไปข้างหน้า พร้อมทั้งจะเล่นลูกบอลตลอดเวลาและเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลตก	มีการแยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่โดยที่ลำตัวไม่ก้มไปข้างหน้า เล็กน้อย สายตาไม่ได้มองไปข้างหน้าพร้อมที่จะเล่นลูกบอลตลอดเวลาและเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลตก	มีการแยกเท้าออกให้เท่ากับช่วงไหล่โดยที่ลำตัวไม่ก้มไปข้างหน้า เล็กน้อย สายตาไม่ได้มองไปข้างหน้าพร้อมที่จะเล่นลูกบอลตลอดเวลาและเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลตก	มีการแยกเท้าออกน้อยกว่าช่วงไหล่โดยที่ลำตัวก้มไปข้างหน้า เล็กน้อย สายตาไม่ได้มองไปข้างหน้าพร้อมที่จะเล่นลูกบอลตลอดเวลาและเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลตก	ไม่มีการแยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่โดยที่ลำตัวไม่ก้มไปข้างหน้า เล็กน้อย สายตาไม่มองไปข้างหน้า พร้อมทั้งจะเล่นลูกบอลและไม่ได้เคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลตก
3. การใช้แขนตีลูก	แขนทั้งสองเหยียดตรง โดยมีการจับมือแบบถนัดมีการย่อตัวเพื่อรับลูกและยืดลำตัวตั้งตรงเพื่อส่งแรงให้ลูกลอยโดยที่	แขนทั้งสองเหยียดตรง โดยมีการจับมือแบบถนัด อาจมีการย่อตัวเพื่อรับลูกและไม่ยืดลำตัวตั้งตรงเพื่อส่งแรงให้ลูกลอยโดยที่	แขนทั้งสองเหยียดตรง โดยมีการจับมือแบบถนัดอาจมีการย่อตัวเพื่อรับลูก และไม่ยืดลำตัวตั้งตรงเพื่อส่งแรงให้	แขนทั้งสองไม่เหยียดตรง โดยมีการจับมือแบบถนัดอาจมีการย่อตัวเพื่อรับลูก และไม่ยืดลำตัวตั้งตรงเพื่อส่งแรงให้	แขนทั้งสองไม่เหยียดตรง โดยมีการจับมือที่ไม่ถูกต้อง พร้อมทั้งไม่มีการย่อตัวเพื่อรับลูก และไม่มีการยืดลำตัว

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
	ยกแขนขึ้นมาดี ลูกระดับไหล่	ยกแขนขึ้นมาดี ลูกระดับไหล่	ลูกลอยโดยที่ ยกแขนขึ้นมาดี ลูกต่ำกว่าระดับ ไหล่	ลูกลอยโดยที่ ยกแขนขึ้นมาดี ลูกต่ำกว่าระดับ ไหล่	ตั้งตรงเพื่อส่ง แรงให้ลูกลอย และไม่ที่ยก แขนขึ้นมาดี ลูกระดับไหล่
4. จุด กระทบ ของ แขนมือ กับลูก บอล	ลูกมีการ กระทบบริเวณ ข้อมือขึ้นไป แต่ ไม่ถึงข้อพับโดย ที่ลูกลอยขึ้นไป ตั้งตรงใน ทิศทางถูกต้อง	ลูกมีการกระทบ บริเวณข้อมือขึ้น ไป แต่ไม่ถึงข้อ พับ และลูกไม่ ลอยขึ้นไปตั้งตรง ในทิศทางที่ ถูกต้อง	ลูกมีการ กระทบบริเวณ มือ (โคน นิ้วหัวแม่มือ) โดยที่ลูกลอย ขึ้นไปตั้งตรงใน ทิศทางถูกต้อง	ลูกมีการ กระทบบริเวณ มือ (โคน นิ้วหัวแม่มือ) ขึ้น ไปและลูกไม่ ลอยขึ้นไปตั้ง ตรงในทิศทางที่ ถูกต้อง	ลูกไม่มีการ กระทบ บริเวณข้อมือ ขึ้นไปและลูก ไม่ลอยขึ้นไป ตั้งตรงใน ทิศทางที่ ถูกต้อง

แบบประเมินทักษะวอลเลย์บอล เรื่อง ทักษะการเล่นลูกสองมือบน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน					หมายเหตุ
		1. ท่าเตรียม	2. การเคลื่อนที่	3. นิ้วที่สัมผัสลูกบอล	4. การส่งแรง	รวม	
		4	4	4	4	16	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
..							
25.							

เกณฑ์การตัดสิน 13-16 คะแนน = ดีมาก

9-12 คะแนน = ดี

5-8 คะแนน = พอใช้

0-4 คะแนน = ปรับปรุง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลงชื่อผู้บันทึกผล.....

CHULALONGKORN UNIVERSITY วันที่.....

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกีฬาวอลเลย์บอล เรื่อง ทักษะการเล่นลูกสองมือบน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
1.ท่าเตรียม	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่หน้าเท้าหลัง ยกส้นเล็กน้อย และย่อเข่าลงเล็กน้อย	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่หน้าเท้าหลัง ไม่ยกส้นเท้า แต่ย่อเข่าลงเล็กน้อย	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่หน้าเท้าหลัง ไม่ยกส้นเท้าและไม่ย่อเข่าลง	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าไม่มีนาเท้าตาม และย่อเข่าลงเล็กน้อย	ไม่มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตามและไม่ย่อเข่าลงเล็กน้อย
2. การเคลื่อนที่	มีการแยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่ มีการเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลจะตกพร้อมทั้งยกแขนทั้ง 2 ข้างขึ้นเหนือศีรษะและหงายขึ้นให้บริเวณหน้าผากและย่อตัวลง สายตามองที่ลูกบอล	มีการแยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่ มีการเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลจะตกพร้อมทั้งยกแขนทั้ง 2 ข้างขึ้นเหนือศีรษะและหงายขึ้นให้บริเวณหน้าผาก และไม่ย่อตัวลง สายตามองที่ลูกบอล	มีการแยกเท้าออกเท่ากับช่วงไหล่ มีการเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลจะตกพร้อมทั้งยกแขนทั้ง 2 ข้างขึ้นเหนือศีรษะและไม่หงายขึ้นให้บริเวณหน้าผาก และย่อตัวลง สายตามองที่ลูกบอล	มีการแยกเท้าออกน้อยกว่าช่วงไหล่ มีการเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลจะตกพร้อมทั้งไม่ยกแขนทั้ง 2 ข้างขึ้นเหนือศีรษะและไม่หงายขึ้นให้บริเวณหน้าผาก และไม่ย่อตัวลง สายตามองที่ลูกบอล	ไม่มีการแยกเท้าออกให้มากกว่าช่วงไหล่ ไม่มีการเคลื่อนตัวไปตามทิศทางที่ลูกบอลจะตกโดยที่ยกแขนทั้ง 2 ข้างไม่ขึ้นเหนือศีรษะและไม่หงายขึ้นให้บริเวณหน้าผากและไม่ย่อตัวลง สายตามองไม่ที่ลูกบอล
3. นิ้วที่สัมผัสลูกบอล	มีการกางนิ้วออก โดยใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง ยกไว้ตรงหน้าผาก โดยที่ลูกบอลไม่ต้องสัมผัสปลาย นิ้วโป้ง นิ้วกลาง	มีการกางนิ้วออก โดยใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง ยกไว้ตรงหน้าผาก โดยที่ลูกบอลไม่สัมผัสปลาย นิ้วโป้ง นิ้วกลาง	มีการกางนิ้วออก โดยใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง ยกไว้ตรงหน้าผาก โดยที่ลูกบอลไม่สัมผัสปลาย	ไม่กางนิ้วออก นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง ยกไว้ตรงหน้าผาก โดยที่ลูกบอลไม่สัมผัสปลาย นิ้วโป้ง นิ้วกลาง	ไม่กางนิ้วออก ไม่ใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลาง ไม่ยกมือไว้ตรงหน้าผาก และลูกบอลไม่สัมผัสปลาย

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
	นิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อย ของมือ ทั้ง 2 ข้างพร้อม กัน	นิ้วก้อย ของมือ ทั้ง 2 ข้างพร้อม กัน	นิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อย ของมือ ทั้ง 2 ข้าง	นิ้วก้อย ของมือ ทั้ง 2 ข้าง	นิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อย ของ มือทั้ง 2 ข้าง
4. การ ส่งแรง	แขนทั้ง 2 ข้าง มีการส่งแรง จากข้อมือ ข้อศอกรวมทั้ง การเหยียดแขน ออกไป ดันลูก ให้ลูกลอยขึ้น- ลงในแนวดิ่งลูก ลอยขึ้นไปใน ทิศทางถูกต้อง	แขนทั้ง 2 ข้างมี การส่งแรงจาก ข้อมือ ข้อศอก รวมทั้งการ เหยียดแขน ออกไป ดันลูกให้ ลูกลอยขึ้น-ลงใน แนวดิ่งลูกลอย ขึ้นไปใน ทิศทาง ไม่ถูกต้อง	แขนทั้ง 2 ข้าง มีการส่งแรง จากข้อมือ ข้อศอกแต่ไม่มี การเหยียดแขน ออกไป ดันลูก ให้ลูกลอยขึ้น- ลงในแนวดิ่งลูก ลอยขึ้นไปใน ทิศทางไม่ ถูกต้อง	แขนทั้ง 2 ข้าง มีการส่งแรง จากข้อมือ ไม่ ส่งแรงจาก ข้อศอกรวมทั้ง การเหยียด แขนออกไป ดัน ลูกให้ลูกลอย ขึ้น-ลงใน แนวดิ่งลูกลอย ขึ้นไปใน ทิศทางไม่ ถูกต้อง	แขนทั้ง 2 ข้าง ไม่มีการส่งแรง จากข้อมือ ข้อศอกรวมทั้ง การเหยียดแขน ออกไป และ ไม่ดันลูกให้ลูก ลอยขึ้น-ลงใน แนวดิ่งและลูก ลอยขึ้นไปใน ทิศทางไม่ ถูกต้อง

**แบบประเมินทักษะวอลเลย์บอล เรื่อง ทักษะการตบลูกวอลเลย์บอล**

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน					หมายเหตุ
		1. ท่าเตรียม	2. การเคลื่อนที่	3. จุดการตบของมือกับลูกบอล	4. การลงสู่พื้น	รวม	
		4	4	4	4	16	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
..							
25.							

เกณฑ์การตัดสิน 13-16 คะแนน = ดีมาก

9-12 คะแนน = ดี

5-8 คะแนน = พอใช้

0-4 คะแนน = ปรับปรุง

ลงชื่อผู้บันทึกผล.....

วันที่.....



รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกีฬาบอลเลย์บอล เรื่อง ทักษะการตบลูกวอลเลย์บอล

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
1.ท่าเตรียม	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่ข้างหน้าโดยที่สายตามองที่ลูกบอลและพร้อมเคลื่อนที่ไปยังจุดที่จะกระโดดตบลูก	ไม่มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยที่สายตามองที่ลูกบอลและพร้อมเคลื่อนที่ไปยังจุดที่จะกระโดดตบลูก	มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยมีเท้าที่ถนัดอยู่ข้างหน้าโดยที่สายตามองที่ลูกบอล แต่ไม่พร้อมเคลื่อนที่ไปยังจุดที่จะกระโดดตบลูก	ไม่มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยที่สายตามองที่ลูกบอล แต่ไม่พร้อมเคลื่อนที่ไปยังจุดที่จะกระโดดตบลูก	ไม่มีการยืนในท่าการทรงตัวแบบเท้าหน้าเท้าตาม โดยที่สายตามองที่ลูกบอลและพร้อมเคลื่อนที่ไปยังจุดที่จะกระโดดตบลูก
2. การเคลื่อนที่	เตรียมกระโดดเข้าหาจุดที่ลูกบอลจะตก ประมาณ 1 ฟุต โดยก่อนกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างเหวี่ยงไปข้างหลัง โดยที่ลำตัวโน้มไปข้างหน้าและย่อตัวลงเมื่อกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างเหวี่ยงไปข้างหน้า มีการกระโดดด้วยเท้าทั้ง 2 ข้าง ตัวลอยขึ้นตรง ใช้แขนที่ถนัดเงื้อไปข้างหลัง งอแขน แขนมือตามองที่ลูกบอลตลอดเวลา	เตรียมกระโดดเข้าหาจุดที่ลูกบอลจะตกประมาณ 1 ฟุต โดยก่อนกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างเหวี่ยงไปข้างหลัง โดยที่ลำตัวโน้มไปข้างหน้าแต่ไม่ย่อตัวลงเมื่อกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างเหวี่ยงไปข้างหน้า มีการกระโดดด้วยเท้าทั้ง 2 ข้าง ตัวลอยขึ้นตรง ใช้แขนที่ถนัดเงื้อไปข้างหลัง งอแขน แขนมือตามองที่ลูกบอลตลอดเวลา	เตรียมกระโดดเข้าหาจุดที่ลูกบอลจะตกประมาณ 1 ฟุต โดยก่อนกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างไม่เหวี่ยงไปข้างหลัง ลำตัวโน้มไปข้างหน้าและย่อตัวลงเมื่อกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างไม่เหวี่ยงไปข้างหน้า มีการกระโดดด้วยเท้าทั้ง 2 ข้าง ตัวลอยขึ้นตรง ใช้แขนที่ถนัดเงื้อไปข้างหลัง งอแขน แขนมือตามองที่ลูกบอลตลอดเวลา	เตรียมกระโดดเข้าหาจุดที่ลูกบอลจะตกประมาณ 1 ฟุต โดยก่อนกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างไม่เหวี่ยงไปข้างหลัง ลำตัวไม่โน้มไปข้างหน้าและไม่ย่อตัวลงเมื่อกระโดดแขนทั้ง 2 ข้างไม่เหวี่ยงไปข้างหน้า ไม่มีการกระโดดด้วยเท้าทั้ง 2 ข้าง ตัวลอยขึ้นตรง ใช้แขนที่ถนัดเงื้อไปข้างหลัง งอแขน แต่ไม่แบมือตามองที่ลูกบอลตลอดเวลา	ไม่เตรียมกระโดดเข้าหาจุดที่ลูกบอลจะตก โดยก่อนกระโดดไม่เหวี่ยงแขนทั้ง 2 ข้าง ไปข้างหลัง ไม่ลำตัวโน้มไปข้างหน้าและไม่ย่อตัวลงเมื่อกระโดดไม่เหวี่ยงแขนทั้ง 2 ข้างขึ้นข้างหน้า ไม่กระโดดด้วยเท้าทั้ง 2 ข้าง ตัวไม่ลอยขึ้นตรง ไม่ใช้แขนที่ถนัดเงื้อไปข้างหลัง งอแขน แขนมือตามองที่ลูกบอลตลอดเวลา

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
3. จุด การตบ ของมือ กับลูก บอล	มีการกดไหล่ที่ไม่ ถนัดลงพร้อมกับ ใช้มือข้างที่ถนัด ตบลูกบอลตบ บอลด้วยฝ่ามือ โดยส่งแรงจาก ข้อมือ ศอก ไหล่ ลำตัวและใช้ฝ่า มือตบที่ หัวลูก, กลางลูก ให้ลูก บอลข้ามตาข่าย และทิศทางของ ลูกลงในสนาม อย่างถูกต้อง	มีการกดไหล่ที่ไม่ ถนัดลงพร้อมกับ ใช้มือข้างที่ถนัด ตบลูกบอลตบบอล โดยส่งแรงจาก ข้อมือ ศอก ไหล่ ลำตัว แต่ไม่ใช้ฝ่า มือตบที่ หัวลูก, กลางลูก ให้ลูก บอลข้ามตาข่าย และทิศทางของลูก ลงในสนามอย่าง ถูกต้อง	มีการกดไหล่ที่ไม่ ถนัดลงพร้อมกับ ใช้มือข้างที่ถนัด ตบลูกบอลตบ บอลด้วยฝ่ามือ โดยส่งแรงจาก ข้อมือ ศอก ไหล่ ลำตัวและใช้ฝ่า มือตบที่ หัวลูก, กลางลูก แต่ลูก บอลไม่ข้ามตา ข่ายและทิศทาง ของลูกไม่ลงใน สนามอย่าง ถูกต้อง	ไม่กดไหล่ที่ไม่ ถนัดลงแต่ใช้มือ ข้างที่ถนัดตบลูก บอล โดยไม่มีการ ส่งแรงจากข้อมือ ศอก ไหล่ ลำตัว และไม่ใช้ฝ่ามือ ตบที่ หัวลูก, กลางลูก ลูกบอล ไม่ข้ามตาข่าย และทิศทางของ ลูกไม่ลงในสนาม อย่างถูกต้อง	ไม่กดไหล่ลง พร้อมกับไม่ใช้ มือที่ถนัดตบ ลูกไม่มีการส่ง แรงจากข้อมือ ศอก ไหล่ ลำตัวและไม่ใช้ ฝ่ามือตบที่ หัว ลูก,กลางลูก ลูกบอลไม่ข้าม ตาข่ายและ ทิศทางของลูก ไม่ลงในสนาม อย่างถูกต้อง
4. การ ลงสู่พื้น	ลงสู่พื้นด้วย ปลายเท้าทั้งสอง ข้างพร้อมกัน ใน ลักษณะย่อตัว โดยที่ร่างกายไม่ สัมผัสกับตาข่าย และทำการทรง ตัวที่ดีพร้อมที่ จะเล่นลูกต่อไป	ลงสู่พื้นด้วยปลาย เท้าทั้งสองข้างแต่ ไม่พร้อมกัน ในลักษณะย่อตัว โดยที่ร่างกายไม่ สัมผัสกับ ตาข่ายและทำการ ทรงตัวที่ดีพร้อม ที่จะเล่นลูกต่อไป	ไม่ลงสู่พื้นด้วย ปลายเท้าแต่ลง ด้วยเท้าทั้งสอง ข้างพร้อมกัน ใน ลักษณะย่อตัว โดยที่ร่างกายไม่ สัมผัสกับตาข่าย แต่ทำการทรง ตัวไม่ดี	ลงสู่พื้นด้วยส่วน ที่ไม่ใช่ปลายเท้า โดยที่ไม่ย่อตัว โดยที่ร่างกายไม่ สัมผัสกับตาข่าย และทำการทรง ตัวไม่ดี	ไม่ลงสู่พื้นด้วย ปลายเท้าทั้ง สองข้างพร้อม กัน ในลักษณะ ย่อตัวโดยที่ ร่างกายมีการ สัมผัสกับตา ข่ายและไม่มี ทำการทรงตัวที่ ดีและไม่พร้อม ที่จะเล่นลูก ต่อไป

แบบประเมินทักษะวอลเลย์บอล เรื่อง การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล)

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน					หมายเหตุ
		1. การเล่นลูก สองมือล่าง	2. การเล่น ลูกสองมือบน	3. การ ตบลูก	4. การเล่น 3 บอล	รวม	
		4	4	4	4	16	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
..							
25.							

เกณฑ์การตัดสิน 13-16 คะแนน = ดีมาก

9-12 คะแนน = ดี

5-8 คะแนน = พอใช้

0-4 คะแนน = ปรับปรุง

ลงชื่อผู้บันทึกผล.....

วันที่.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนทักษะกีฬาบอลเลย์บอล  
เรื่อง การผสมผสานสัมพันธ์ระหว่างทักษะ (การเล่น 3 บอล)

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
1.การลูกสองมือล่าง	การยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม มีการจับมือแบบที่ถนัดใช้แขนทั้งสองข้างตีลูกบริเวณตั้งแต่ข้อมือขึ้นมาจนถึงกึ่งกลางของแขนท่อนล่างโดยที่แขนทั้งสองเหยียดตรงดีจากด้านล่างขึ้นด้านบนในแนวตั้ง แขนดีสูงในระดับสายตามีการส่งแรงจากขาสู่ลำตัวย่อและยกตัวขึ้น	การยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม มีการจับมือแบบที่ถนัดใช้แขนทั้งสองข้างตีลูกบริเวณตั้งแต่ข้อมือขึ้นมาจนถึงกึ่งกลางของแขนท่อนล่างโดยที่แขนทั้งสองเหยียดตรงดีจากด้านล่างขึ้นด้านบนในแนวตั้ง แขนดีสูงไม่ถึงระดับสายตามีการส่งแรงจากขาสู่ลำตัวย่อและยกตัวขึ้น	ไม่มีการยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม มีการจับมือแบบที่ถนัดใช้แขนทั้งสองข้างตีลูกบริเวณตั้งแต่ข้อมือขึ้นมา จนถึงกึ่งกลางของแขนท่อนล่างโดยที่แขนทั้งสองไม่เหยียดตรงดีจากด้านล่างขึ้นด้านบนในแนวตั้ง แขนอาจดีสูงในระดับสายตามีการส่งแรงจากขาสู่ลำตัวย่อและยกตัวขึ้น	ไม่มีการยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม มีการจับมือแบบที่ถนัด ใช้แขนทั้งสองข้างตีลูกบริเวณมือ (โคน นิ้วหัวแม่มือ) และแขนทั้งสองไม่เหยียดตรงดีจากด้านล่างขึ้นด้านบนในแนวตั้ง แขนดีสูงไม่ถึงระดับสายตามีการส่งแรงจากขาสู่ลำตัวย่อและยกตัวขึ้น	ไม่ยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม มีการจับมือแบบที่ไม่ดีและไม่ใช้แขนทั้งสองข้างตีลูกบริเวณตั้งแต่ข้อมือขึ้นมาจนถึงกึ่งกลางของแขนท่อนล่างโดยที่แขนทั้งสองไม่เหยียดตรงดีจากด้านล่างขึ้นด้านบนในแนวตั้ง แขนดีสูงเกินในระดับสายตามีและไม่มีการส่งแรงจากขาสู่ลำตัวย่อและยกตัวขึ้น

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
2. การเล่นเกมสองมือบน	การยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม เท้าที่ถนัดอยู่ด้านหลังยกส้นเล็กน้อย ให้มือหงาย กางนิ้วออกโดยใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลางทั้ง 2 ข้างยกไว้ ตรงหน้าผากมีการส่งแรงผลักลูกบอลจาก แขน และข้อมือ โดยใช้ปลาย นิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อยให้ลูกสัมผัสบริเวณ ปลายของแขน ทั้ง 2 ข้างพร้อมกันและดันลูกให้ลูกลอยขึ้น-ลงในแนวดิ่ง	การยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม เท้าที่ถนัดอยู่ด้านหน้าเท้าหลังยกส้นเล็กน้อย ให้มือหงาย กางนิ้วออกโดยใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลางทั้ง 2 ข้างยกไว้ ตรงหน้าผากมีการส่งแรงผลักลูกบอลจาก แขน และข้อมือโดยใช้ ปลายนิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อยให้ลูกสัมผัส บริเวณปลายของ แขนทั้ง 2 ข้างไม่พร้อมกันและดันลูกให้ลูกลอยขึ้น-ลงในแนวดิ่ง	การยืนมีเท้าหน้าเท้าตาม เท้าที่ถนัดอยู่ด้านหลังยกส้นเล็กน้อย ให้มือหงาย กางนิ้วออกโดยใช้ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลางทั้ง 2 ข้างยกไว้ ตรงหน้าผาก มีการส่งแรงผลักลูกบอลจาก แขน และข้อมือ แต่ไม่ได้ใช้ ปลายนิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อยทั้ง 2 ข้างในการสัมผัสลูก แต่ดันลูกให้ลูกลอยขึ้น-ลงในแนวดิ่ง	ไม่ยืนแบบมีเท้าหน้าเท้าตาม มือหงาย แต่ไม่กาง นิ้วออก แต่ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลางทั้ง 2 ข้างยกไว้ ตรงหน้าผากไม่มีการส่งแรง ผลักลูกบอล จากแขน แต่มี จากข้อมือ โดย ปลายนิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อยอาจ สัมผัสลูกทั้ง 2 ข้างพร้อมกัน และดันลูกให้ ลูกลอยขึ้น-ลงในแนวดิ่ง	การยืนไม่มีเท้าหน้าเท้าตาม พร้อมทั้งไม่ หายมือขึ้น นิ้วโป้ง นิ้วชี้ นิ้วกลางไม่ กางออก และ ไม่มีการส่งแรง ผลักลูกบอล จากแขน และ ข้อมือปลาย นิ้วโป้ง นิ้วกลาง นิ้วก้อยไม่ สัมผัสบริเวณ ที่ลูกบอล และ แขนทั้ง 2 ข้าง ดันลูกบอลให้ ลอยขึ้นลงไม่ พร้อมกัน

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
3. การ ตบ	เตรียมกระโดด เข้าหาจุดที่ลูก บอลจะตกพร้อม ที่จะวิ่งกระโดด ขึ้นตบสายตา จะต้องมองที่ลูก บอล เปิด หัวไหล่ ยก ข้อศอกขึ้น ใช้ ฝ่ามือตบลูก บริเวณ หัวลูก กลางลูก โดยให้ ลูกข้ามตาข่าย และทิศทางของ ลูกลงในสนาม อย่างถูกต้อง และร่างกายไม่ สัมผัสกับตา ข่ายและลงสู่ พื้นด้วยปลาย เท้าทั้ง 2 ข้าง พร้อมกัน	เตรียมกระโดดเข้า หาจุดที่ลูกบอลจะ ตกพร้อมที่จะวิ่ง กระโดดขึ้นตบ สายตาจะต้อง มองที่ลูกบอล เปิดหัวไหล่ ยก ข้อศอกขึ้น แต่ไม่ ใช้ฝ่ามือตบลูก บริเวณ หัวลูก กลางลูก โดยให้ ลูกข้ามตาข่าย และทิศทางของ ลูกลงในสนาม อย่างถูกต้องและ ร่างกายไม่สัมผัส กับตาข่ายและลง สู่พื้นด้วยปลาย เท้าทั้ง 2 ข้าง พร้อมกัน	เตรียมกระโดด เข้าหาจุดที่ลูก บอลจะตกพร้อม ที่จะวิ่งกระโดด ขึ้นตบสายตา จะต้องมองที่ลูก บอล เปิด หัวไหล่ ยก ข้อศอกขึ้น ใช้ ฝ่ามือตบลูก บริเวณ หัวลูก กลางลูก โดยให้ ลูกไม่ข้าม ตาข่ายและ ทิศทางของลูก ลงในสนาม อย่างไม่ถูกต้อง และร่างกายไม่ สัมผัสกับตา ข่ายและลงสู่ พื้นด้วยปลาย เท้าทั้ง 2 ข้าง พร้อมกัน	เตรียมกระโดด เข้าหาจุดที่ลูก บอลจะตกพร้อม ที่จะวิ่งกระโดด ขึ้นตบสายตา จะต้องมองที่ลูก บอล เปิด หัวไหล่ ยก ข้อศอกขึ้น แต่ ไม่ใช้ฝ่ามือตบ ลูกบริเวณ หัว ลูก กลางลูก โดยลูกไม่ข้าม ตาข่ายและ ทิศทางของลูก ลงในสนาม อย่างไม่ถูกต้อง และร่างกายไม่ สัมผัสกับตา ข่าย และไม่ลงสู่พื้น ด้วยปลายเท้า	ไม่เตรียม กระโดดเข้าหา จุดที่ลูกบอลจะ ตกเมื่อ กระโดดขึ้นตบ สายตาไม่มอง ที่ลูกบอล และ ไม่เปิดหัวไหล่ ไม่ยกข้อศอก ขึ้น ไม่ใช้ฝ่า มือตบลูก บริเวณ หัวลูก กลางลูก ลูก ไม่ข้ามตาข่าย และลูกบอล ลงในสนามใน ทิศทางที่ผิด และร่างกายมี การสัมผัสกับ ตาข่าย

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	4	3	2	1	0
4. การ เล่นลูก 3 บอล	นักเรียน สามารถส่ง 3 บอลด้วยทักษะ ที่ถูกต้องโดยที่ นักเรียน สามารถเล่น 3 บอลได้อย่าง ต่อเนื่องและ นักเรียน สามารถเล่น 3 บอล ด้วย ทิศทางที่ ถูกต้อง	นักเรียนสามารถ ส่ง 3 บอลด้วย ทักษะที่ถูกต้อง แต่ไม่สามารถ เล่น 3 บอลได้ อย่างต่อเนื่อง และนักเรียน สามารถเล่น 3 บอล ด้วยทิศทาง ที่ถูกต้อง	นักเรียน สามารถส่ง 3 บอลด้วย ทักษะที่ ค่อนข้างถูกต้อง โดยที่นักเรียน สามารถเล่น 3 บอลได้อย่าง ต่อเนื่องและ นักเรียน สามารถเล่น 3 บอลด้วย ทิศทางที่ ถูกต้อง	นักเรียน สามารถส่ง 3 บอลด้วย ทักษะที่ ค่อนข้างถูกต้อง แต่ไม่สามารถ เล่น 3 บอล ได้อย่าง ต่อเนื่อง และนักเรียน สามารถเล่น 3 บอลด้วย ทิศทางที่ ถูกต้อง	นักเรียนไม่ สามารถส่ง 3 บอลด้วย ทักษะที่ ถูกต้องและ นักเรียนไม่ สามารถเล่น 3 บอลได้อย่าง ต่อเนื่องและ นักเรียนไม่ สามารถเล่น 3 บอล ด้วย ทิศทางที่ ถูกต้อง

**ภาคผนวก ค****ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**

ภาคผนวก ค-1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

ภาคผนวก ค-2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม

ภาคผนวก ค-3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินทักษะกีฬาวอลเลย์บอล





## ภาคผนวก ค-1

## ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอล

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 1 กิจกรรม First Meet (บอล  
หลบเรียกชื่อ)

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	0	1	1	0	1	0.6	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	0	1	1	1	1	0.8	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	0	0	1	1	1	0.6	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	0	0	1	1	1	0.6	ใช้ได้
						รวม	0.725
							ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 2 หมายเหตุ X.O.

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
						รวม	1
							ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 3 เทยहरर

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
					รวม	1	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 4 อันเดอร์วูง

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
						รวม	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 5 อันเดอร์มีค่า

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
					รวม	1	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 6 เขตแถวตรง

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
					รวม	1	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 7 ฟังเสียงนกหวีด

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
					รวม	1	ใช้ได้





ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 9.3 เมตรรรษา

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สาระสำคัญมีความเหมาะสมกับนักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมและมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สาระการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรมและระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
						รวม 0.975	ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 10 3 เกล

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
					รวม	1	ใช้ได้



ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 12 เสริมลงได้เต็ม

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	0	0	1	0.6	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
						รวม	0.95
							ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 13 รับ-รุก มีแต้ม

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	0	0	1	0.6	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
						รวม	0.95
							ใช้ได้

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของแผนการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลกับ  
วัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แผนที่ 14 กติกาहरรรษา

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล
	ท่านที่ 1	ท่านที่ 2	ท่านที่ 3	ท่านที่ 4	ท่านที่ 5		
1. สารสำคัญมีความเหมาะสมกับ นักเรียนอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 1	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุม และมีจุดเน้นทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะกีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
3. สารการเรียนรู้พลศึกษา สอดคล้องกับโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาวอลเลย์บอล	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้							
4.1 ขั้นเตรียม มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.2 ขั้นอธิบายสาธิต มีกิจกรรม และระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.3 ขั้นฝึกทักษะ มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.4 ขั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มี กิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
4.5 ขั้นสรุป มีกิจกรรมและ ระยะเวลาที่เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
					รวม	1	ใช้ได้







ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดทักษะการทำงานเป็นทีม

1. ปัญหาที่เกิดขึ้น

รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	แปลผล	
	ท่าน ที่ 1	ท่าน ที่ 2	ท่าน ที่ 3	ท่าน ที่ 4	ท่าน ที่ 5			
1. ฉันช่วยกำหนดเป้าหมายของทีม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
2. ฉันช่วยวางแผนการทำงาน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
3. ฉันและเพื่อนในทีมตกลงเป้าหมายการเรียนรู้ ได้ตรงกัน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
4. ฉันกล้าแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
5. ฉันตั้งใจรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนในทีม	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้	
6. ฉันและเพื่อนในทีมช่วยกันแสดงความคิดเห็น	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
7. ฉันรู้หน้าที่ของตนเองที่ต้องปฏิบัติในทีม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
8. ฉันรับผิดชอบในงานที่ได้รับงานที่รับ มอบหมาย	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้	
9. ฉันช่วยเหลืองานของเพื่อนในทีมหลังจาก ทำงานของตนเสร็จเรียบร้อยแล้ว	1	1	1	1	0	0.8	ใช้ได้	
10. ฉันให้ความร่วมมือกับเพื่อนระหว่าง การทำงานเป็นอย่างดี	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
11. ฉันและเพื่อนช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เกิด ระหว่างทำงาน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
12. ฉันให้อภัย และให้กำลังใจเพื่อนเสมอ เมื่อทำงานผิดพลาด	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้	
						รวม	0.95	ใช้ได้



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พงษ์พิณิจ พรหมเนตร
วัน เดือน ปี เกิด	4 สิงหาคม 2537
สถานที่เกิด	เชียงราย
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชา หลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี การศึกษา 2560

