



ข้อตกลงในการพัฒนางานตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)
เรื่อง การแก้ปัญหาทักษะการเรียนรู้กีฬาประเภทฟุตบอล



นายวัฒนา คิลศิริ

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน
สถาบันอาชีวศึกษาภาคกลาง 5

อาชีวศึกษาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ฟุตซอล (Futsal) เป็นกีฬาฟุตบอลในร่มที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั้งในระดับโรงเรียน ชุมชน และระดับประเทศ เนื่องจากเป็นกีฬาที่เล่นง่าย ใช้ผู้เล่นจำนวนน้อย มีความสนุกสนาน และช่วยส่งเสริมสุขภาพ ความสามัคคี ความมีวินัย และการทำงานร่วมกันเป็นทีม อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ห่างไกลจากสิ่งเสพติดและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนฟุตซอลในสถานศึกษา พบว่านักเรียนหลายคนยังขาดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเล่น เช่น การเลี้ยงบอล การส่งบอล การรับบอล การยิงประตู การเคลื่อนที่หาพื้นที่ และการเล่นเชิงกลยุทธ์ ทำให้ไม่สามารถเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังส่งผลให้ขาดความมั่นใจ ขาดแรงจูงใจ และไม่เกิดการพัฒนาศักยภาพเต็มตามความสามารถ

ดังนั้นจึงจำเป็นต้องหาวิธีการแก้ปัญหาทักษะการเรียนรู้ฟุตซอล โดยเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การใช้เกมการสอน การฝึกแบบสถานี การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาช่วย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเล่นฟุตซอลได้ครบถ้วน ได้รับประสบการณ์จริง และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ทั้งในด้านสุขภาพ การแข่งขัน และการทำงานเป็นทีม

1.2 วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาปัญหาทักษะการเรียนรู้กีฬาฟุตซอลของนักเรียน
๒. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานฟุตซอล ได้แก่ การเลี้ยงบอล การส่งบอล การรับบอล การยิงประตู และการเล่นเป็นทีม
๓. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะฟุตซอลของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
๔. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีต่อการเล่นกีฬา การทำงานเป็นทีม และการมีน้ำใจนักกีฬา
๕. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนกีฬาฟุตซอลและกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

1.3 เป้าหมายและตัวชี้วัด

๑.๓.๑. เป้าหมายเชิงปริมาณ

เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน ... คน ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ฟุตบอลครบตามแผนการสอน

นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ทักษะฟุตบอล) หลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน

ตัวชี้วัด

จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม $\geq ๙๐\%$ ของทั้งหมด

ผลการทดสอบทักษะฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

นักเรียนร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (เช่น ≥ ๗๐ คะแนน)

2. เป้าหมายเชิงคุณภาพ (Qualitative Goal)

นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะฟุตบอลพื้นฐาน ได้แก่ การเลี้ยงบอล การส่งบอล การยิงประตู การเคลื่อนที่ และการเล่นเป็นทีม

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ รู้จักทำงานร่วมกัน มีน้ำใจนักกีฬา และปฏิบัติตามกติกา

ตัวชี้วัด

การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นตั้งแต่ ๘๐% ขึ้นไป

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมและน้ำใจนักกีฬา เฉลี่ยอยู่ในระดับ “ดี” ขึ้นไป

นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนฟุตบอล จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

3. เป้าหมายเชิงพัฒนา (Developmental Goal)

ครูผู้สอนสามารถออกแบบและประยุกต์ใช้วิธีการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สามารถนำผลการพัฒนาไปใช้ต่อยอดในกิจกรรมการเรียนการสอนกีฬาประเภทอื่น

ตัวชี้วัด

แผนการจัดการเรียนรู้มีความครบถ้วนและเหมาะสม ได้รับการประเมินอยู่ในระดับ “ดี” ขึ้นไป

การสะท้อนความคิดเห็นของครูและนักเรียนพบว่า กิจกรรมช่วยแก้ปัญหาทักษะการเล่นได้จริง

1.4 วิธีดำเนินการ

1. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนปวช/ปวส ชั้นปี ที่.../..... ภาคเรียนที่ ... ปีการศึกษา ... จำนวน ... คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาพลศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ

แบบทดสอบทักษะฟุตบอล (Pre-test และ Post-test)

แบบประเมินการปฏิบัติ (Rubric การเลี้ยงบอล การส่งบอล การยิงประตู และการเล่นเป็นทีม)

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีม

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

สื่อและอุปกรณ์ เช่น ลูกฟุตบอล กรวย วงล้อ แผงกั้น และคลิปวิดีโอการฝึก

3. ขั้นตอนการดำเนินการ

๑. การวิเคราะห์ปัญหา

สำรวจทักษะฟุตบอลของนักเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาที่พบในการเล่นฟุตบอล

2. การวางแผนและออกแบบกิจกรรม

ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงแก้ปัญหา โดยเน้นทักษะที่ผู้เรียนยังอ่อน เช่น

การเลี้ยงบอลผ่านกรวย

การส่งบอลระยะสั้น-ระยะยาว

การยิงประตูจากมุมต่าง ๆ

เกมเล็ก (Small-sided game) เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีม

จัดทำแผนการสอนที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้

3. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning และ Cooperative Learning

นักเรียนฝึกทักษะตามฐานการเรียนรู้ (Station Training)

จัดการแข่งขันย่อยเพื่อฝึกการนำทักษะไปใช้จริงในเกม

4. การประเมินผล

ประเมินผลระหว่างเรียนด้วยการสังเกตและการให้ข้อเสนอแนะ

ทดสอบทักษะหลังเรียน (Post-test)

ใช้แบบสอบถามวัดความพึงพอใจและเจตคติของนักเรียน

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

คะแนนการทดสอบทักษะก่อนและหลังเรียน

แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานเป็นทีม

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติพื้นฐาน เช่น ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการเปรียบเทียบผลก่อน-หลังเรียน

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตและการสะท้อนความคิดเห็นของนักเรียน

1.5 ระยะเวลาดำเนินการ

๑ ตุลาคม ๒๕๖๗-๓๐ กันยายน ๒๕๖๘

1.6 ขอบเขตการดำเนินการ

1.6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้น ปวช โรงเรียน..... สังกัด..... ภาคเรียนที่ ... ปีการศึกษา ... จำนวนทั้งหมด ... คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้น ปวช .../... โรงเรียน..... ภาคเรียนที่ ... ปีการศึกษา ... จำนวน ... คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีคุณลักษณะดังนี้

เป็นนักเรียนที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาพลศึกษา

มีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมฟุตบอล

ได้รับความยินยอมจากครูผู้สอนให้เข้าร่วมการศึกษา

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ด้านนักเรียน

นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะฟุตบอลพื้นฐาน ได้แก่ การเลี้ยงบอล การส่งบอล การรับบอล การยิงประตู และการเล่นเป็นทีม

นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีแรงจูงใจในการเรียนกีฬาฟุตบอลมากขึ้น

นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเล่นกีฬา มีน้ำใจนักกีฬา รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น และปฏิบัติตามกติกา

๒. ด้านครูผู้สอน

ครูสามารถออกแบบและประยุกต์ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ

ครูสามารถประเมินพัฒนาการของนักเรียนได้ชัดเจนทั้งด้านทักษะ ความรู้ และพฤติกรรม

๓. ด้านการศึกษา/สถาบัน

ส่งเสริมการเรียนการสอนกีฬาฟุตบอลให้มีคุณภาพและเป็นมาตรฐาน

ผลงานสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาการเรียนการสอนกีฬาประเภทอื่น ๆ ในโรงเรียน

สร้างชื่อเสียงและส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนในด้านการพัฒนากีฬา

บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับฟุตซอล

ฟุตซอล (Futsal) คือกีฬาฟุตบอลในร่ม ใช้ผู้เล่นฝั่งละ ๕ คน เน้นทักษะเฉพาะตัว ความคล่องตัว และการเล่นเป็นทีม

ลักษณะของฟุตซอลแตกต่างจากฟุตบอลสนามใหญ่ คือ สนามเล็ก เกมเร็ว และเน้นความแม่นยำในการควบคุมบอลและการตัดสินใจที่รวดเร็ว

การเรียนรู้ฟุตซอลไม่ใช่เพียงฝึกทักษะทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาทักษะสังคม เช่น การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการมีน้ำใจนักกีฬา

2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติ (Experiential Learning Theory – Kolb)

การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือทำและสะท้อนผลการกระทำ

การฝึกทักษะฟุตซอลแบบสถานี (Station Training) และเกมเล็ก (Small-sided Game) เป็นตัวอย่างของการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

๒. ทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมมือ (Cooperative Learning – Johnson & Johnson)

การเรียนรู้แบบกลุ่มช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม

การฝึกฟุตซอลเป็นทีมช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การแบ่งหน้าที่ การวางแผน และการช่วยเหลือเพื่อน

๓. ทฤษฎีการพัฒนามนุษย์ (Human Development Theory – Piaget & Vygotsky)

การพัฒนาทักษะฟุตซอลต้องสอดคล้องกับพัฒนาการทางร่างกายและสมองของนักเรียน

การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยช่วยให้เกิดการเข้าใจและจดจำทักษะได้ดียิ่งขึ้น

๒.๓ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑. เอกสารวิชาการเกี่ยวกับฟุตซอล

ความหมายและประวัติของฟุตซอล

ทักษะพื้นฐาน เช่น การเลี้ยงบอล การส่งบอล การยิงประตู การเคลื่อนที่ และการเล่นเป็นทีม

กฎ กติกา และมาตรฐานการประเมินทักษะฟุตซอล

๒. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่ศึกษาการพัฒนาทักษะกีฬาโดยใช้เกมการสอน (Game-based Learning) พบว่า การจัดกิจกรรมฝึกทักษะแบบเกมช่วยเพิ่มความสนใจและทักษะของผู้เรียน

งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ร่วมมือ (Cooperative Learning) พบว่าการฝึกเป็นกลุ่มช่วยให้นักเรียนพัฒนาการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง

งานวิจัยด้านการพัฒนาทักษะฟุตซอลพบว่า การฝึกทักษะพื้นฐานแบบสถานี (Station Training) ร่วมกับเกมเล็ก ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทั้งทางร่างกายและความเข้าใจเชิงกลยุทธ์

๒.๑ ยุทธศาสตร์แห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) เป็นแผนแม่บทการพัฒนาประเทศที่กำหนดโดยรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย มาตรา ๖๕ เพื่อเป็นกรอบในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล โดยมีวิสัยทัศน์ว่า “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

ยุทธศาสตร์หลัก ๖ ด้าน

๑. **ด้านความมั่นคง:** มุ่งเน้นการรักษาความสงบภายในประเทศ การป้องกันและแก้ไขปัญหาที่มีผลกระทบต่อความมั่นคง และการพัฒนาศักยภาพของประเทศให้พร้อมเผชิญภัยคุกคามที่กระทบต่อความมั่นคง
๒. **ด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขัน:** การเกษตรสร้างมูลค่า อุตสาหกรรมและบริการแห่งอนาคต สร้างความหลากหลายด้านการท่องเที่ยว โครงสร้างพื้นฐาน เชื่อมไทย เชื่อมโลก และพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานผู้ประกอบการยุคใหม่
๓. **ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์:** การปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต
๔. **ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม:** การลดความเหลื่อมล้ำในสังคม การส่งเสริมความเสมอภาคและโอกาสในการเข้าถึงบริการพื้นฐาน
๕. **ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม:** การพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ
๖. **ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ:** การปรับปรุงกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ให้ทันสมัย เป็นธรรม และเป็นสากล การพัฒนาระบบการให้บริการประชาชนของหน่วยงานภาครัฐ และการปรับปรุงการบริหารจัดการรายได้และรายจ่ายของภาครัฐ

การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ

การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี จำเป็นต้องมีการบูรณาการความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ได้แก่

ภาครัฐ: การกำหนดนโยบายและแผนงานที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ

ภาคเอกชน: การลงทุนและสนับสนุนการพัฒนาในด้านต่าง ๆ

ภาคประชาชน: การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจและการดำเนินงาน

ภาคประชาสังคม: การตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในการดำเนินงาน

๑.๑ เป้าหมายยุทธศาสตร์แห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๑. ประชาชนมีความรับผิดชอบต่อสังคม
๒. มีน้ำใจ รักษาดีและปฏิบัติตามกฎหมาย

๑.๒ ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์แห่งชาติ (พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๑. ประชาชนมีสุขภาพแข็งแรง
๒. มีความสามารถและสติปัญญาและทักษะชีวิต

๑.๓ ประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

๑.การพัฒนาคนทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ

พัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

มีสุขภาพที่ดีและสมดุล

๒.การสร้างคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์

ปลูกฝังระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ

ส่งเสริมจิตสาธารณะ น้ำใจนักกีฬา และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุข

๓.การยกระดับทักษะและสมรรถนะของคนไทย

ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ (การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน)

การสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม

ทักษะด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี

๔.การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

สนับสนุนระบบการเรียนรู้ที่หลากหลายและต่อเนื่อง

เพิ่มโอกาสเข้าถึงการศึกษาและการฝึกอบรม

๕.การพัฒนาสัมมาชีพและศักยภาพการแข่งขันของแรงงานไทย

ผลิตบุคลากรที่มีทักษะตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน

ส่งเสริมผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และนวัตกรรม

ตารางสรุปประเด็นยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ประเด็นยุทธศาสตร์	แนวทางการพัฒนา/ดำเนินการ
๑. การพัฒนาคนทุกช่วงวัยให้มีคุณภาพ	- พัฒนาทั้งกาย ใจ สติปัญญา และอารมณ์ - สร้างสุขภาวะที่ดีและสมดุล - ส่งเสริมการพัฒนาเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ - ปลูกฝังวินัย ความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ
๒. การสร้างคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์	- ส่งเสริมจิตสาธารณะและความสามัคคี - สร้างค่านิยมความเป็นไทย ควบคู่กับการเป็นพลเมืองโลก - ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น การคิดวิเคราะห์
๓. การยกระดับทักษะและสมรรถนะของคนไทย	- แก้ปัญหา ทำงานเป็นทีม - พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ภาษาที่สาม - ยกระดับทักษะดิจิทัลและเทคโนโลยี - พัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและยืดหยุ่น
๔. การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)	- เพิ่มโอกาสเข้าถึงการศึกษาและฝึกอบรมทุกช่วงวัย - สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ - ผลิตกำลังคนตรงตามความต้องการตลาดแรงงาน
๕. การพัฒนาสัมมาชีพและศักยภาพการแข่งขันของแรงงานไทย	- ส่งเสริมผู้ประกอบการ นวัตกรรม เกษตรกรยุคใหม่ - ยกระดับทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

๖.นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

หลักการสำคัญในการดำเนินนโยบาย

๑. สร้างภูมิคุ้มกันให้ผู้เรียนและประชาชน
ส่งเสริมความร่วมมือแบบบูรณาการ ขับเคลื่อนภารกิจด้วยความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และความ
เป็นหนึ่งเดียว เพื่อรับประกันว่าทุกคนเข้าถึงการศึกษาคุณภาพอย่างทั่วถึง
๒. สนับสนุนการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ
บูรณาการจากทุกภาคส่วนโดยใช้กลไกการรับฟังความคิดเห็นเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างมี
ส่วนรวม
๓. พลิกโฉมระบบการศึกษาสู่ยุคดิจิทัล (Transforming Education to Fit in the Digital Era)
มุ่งเน้นผลลัพธ์ที่ชัดเจน เพื่อผู้เรียนและประชาชน เป็นหัวใจของการเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษา

นโยบายและจุดเน้นสำคัญ (๗ ด้าน)

๑. การจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย

สร้างความปลอดภัยในสถานศึกษาทุกรูปแบบ

ปลูกฝังพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์และไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์

ส่งเสริมจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

บูรณาการภารกิจความปลอดภัยในทุกหน่วยงานภายใต้กระทรวงฯ

๒. การยกระดับคุณภาพการศึกษา

สนับสนุนการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางแบบสมรรถนะ (Competency-Based Learning)

เน้นการจัดการเรียนรู้ผ่าน Active Learning, STEM, Coding, และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

พัฒนาการวัดผลแบบเน้นสมรรถนะ (Outcome-Based Assessment) และ Soft Power

ส่งเสริม Financial Literacy และใช้ผลทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติเพื่อปรับปรุงการเรียน
การสอน

๓. การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษา

ขยายโอกาสการเข้าถึงการศึกษาทุกช่วงวัย

ลดความเหลื่อมล้ำด้านการศึกษาโดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกล และระหว่างกลุ่มประชากรต่าง ๆ

๔. การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

เตรียมกำลังคนให้ตรงกับความต้องการตลาดแรงงาน

ส่งเสริมอาชีพตามแนวทางตนเอง เช่น ผู้ประกอบการ นวัตกรรม และเกษตรยุคใหม่

๕. การสนับสนุนวิชาชีพครูและบุคลากรทางการศึกษา

ยกระดับศักยภาพของครูและบุคลากร ผ่านการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และมาตรฐานวิชาชีพ

๖. การพัฒนาระบบราชการและการบริการภาครัฐยุคดิจิทัล

พลิกโฉมการทำงานราชการผ่านนวัตกรรมและดิจิทัลไฮเซชัน

พัฒนาระบบข้อมูลและงบประมาณให้มีประสิทธิภาพ โปร่งใส และเป็นพื้นที่ฐาน (Localized Budgeting)

เสริมสร้างคุณธรรมธรรมาภิบาล ด้านการทุจริต

๗. การขับเคลื่อนกฎหมายการศึกษาและแผนการศึกษาแห่งชาติ

จัดทำกฎหมายลำดับรองเพื่อหนุน PEA

สร้างการรับรู้ต่อสาธารณะ และติดตามประเมินผลอย่างเป็นระบบ

๗.นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2567

ตามประกาศจากกระทรวงศึกษาธิการ ระบุว่า มี 7 ด้านหลัก ที่เป็นนโยบายและจุดเน้นของ
ปีงบประมาณนี้

๑. การจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย

ส่งเสริมให้เกิดระบบความปลอดภัยในสถานศึกษา เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและป้องกัน
ภัยทุกรูปแบบ

ปลูกฝังทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

สร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและส่งเสริมการปรับตัวต่อสภาพภูมิอากาศ

บูรณาการภารกิจด้านความปลอดภัยร่วมกับทุกหน่วยงานในสังกัด

๒. การยกระดับคุณภาพการศึกษา

สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง (ปฐมวัยถึงมัธยม) เพื่อสร้าง
สมรรถนะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่

ส่งเสริม Active Learning, STEM, การเขียนโปรแกรม (Coding) และการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์

พัฒนาระบบประเมินผลตามสมรรถนะของผู้เรียน

ส่งเสริม Soft Power, Financial Literacy และการใช้ผลการทดสอบเพื่อปรับปรุง
คุณภาพการเรียนการสอน

๓. การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาในทุกช่วงวัย

พัฒนาระบบข้อมูลนักเรียนรายบุคคล (DMC) เพื่อป้องกันและลดการหลุดจากระบบ
การศึกษา

ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัย (อายุ ๓ ปีขึ้นไป) ทุกคนเข้าถึงการศึกษาคุณภาพอย่างทั่วถึง

สนับสนุนกลุ่มเปราะบางและกลุ่ม NEET (Not in Education, Employment or
Training) ผ่านทางเลือกการศึกษาต่าง ๆ เช่น Home-based Learning และระบบ
Credit Bank

๔. การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

เตรียมกำลังคนที่มีทักษะตรงกับตลาดแรงงาน

ส่งเสริมการประกอบอาชีพที่เหมาะสม เช่น ผู้ประกอบการ นวัตกรรม และเกษตรกรยุคใหม่

๕. การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากรอื่น ๆ

พัฒนาบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะสูง โดยผ่านมาตรฐานวิชาชีพและการพัฒนาต่อเนื่อง

๖. การพัฒนาระบบราชการและการบริการภาครัฐยุคดิจิทัล

ปรับระบบราชการให้ทันสมัย โปร่งใส และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริการ

เพิ่มประสิทธิภาพผ่านระบบข้อมูลและงบประมาณที่มีประสิทธิภาพ (Localized Budgeting)

ยกระดับธรรมาภิบาลและต่อต้านการทุจริต

๗. การขับเคลื่อนกฎหมายการศึกษาและแผนการศึกษาแห่งชาติ

พัฒนาและประกาศใช้กฎหมายลำดับรองเพื่อสนับสนุนพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

สร้างการรับรู้สาธารณะและติดตามประเมินผลอย่างเป็นระบบ

๘.การยกระดับคุณภาพการศึกษา (Quality Education Enhancement)

แนวทางสำคัญ

๑. พัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอน

ขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ที่เน้น สมรรถนะ (Competency-Based Learning)

ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการบูรณาการ STEM / Coding / Digital Literacy

๒. ปรับปรุงการวัดและประเมินผล

ใช้ระบบการประเมินผลที่สะท้อน ผลสัมฤทธิ์ที่แท้จริงของผู้เรียน (Outcomes-Based Assessment)

ลดการสอบที่เน้นท่องจำ มุ่งประเมินสมรรถนะและทักษะชีวิต

๓. การพัฒนาผู้เรียนรอบด้าน

ส่งเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม

เสริมสร้างความรู้ทางการเงิน (Financial Literacy) เพื่อการดำรงชีวิตในอนาคต

๔. การพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา

ครูปรับบทบาทจาก “ผู้สอน” ไปเป็น “โค้ช/ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้”

เพิ่มทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้

๕. พัฒนาวิชาที่เป็นรากฐานของพลเมืองไทย

เน้นการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง และศีลธรรม ให้เข้าใจง่าย ทันสมัย และน่าสนใจ

๙.การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน

แนวทางการดำเนินงาน

๑. พัฒนาการอาชีวศึกษาและการเรียนรู้ด้านวิชาชีพ

จัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

สร้างความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและสถานประกอบการ (Dual Vocational Training)

ส่งเสริมการฝึกประสบการณ์จริงและการเรียนรู้จากการปฏิบัติ

๒. ยกระดับทักษะและสมรรถนะกำลังคน

Upskill & Reskill แรงงานทุกระดับ

ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านดิจิทัล เทคโนโลยี และนวัตกรรม

พัฒนาเกษตรกรรุ่นใหม่ ผู้ประกอบการ และแรงงานฝีมือ

๓. ส่งเสริมผู้เรียนและผู้ประกอบการรุ่นใหม่ (Startup / Entrepreneur)

สนับสนุนทักษะผู้ประกอบการ (Entrepreneurship Skills)

เชื่อมโยงการเรียนรู้กับการสร้างนวัตกรรมทางธุรกิจ

ส่งเสริม Soft Skills เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์

๔. เชื่อมโยงการศึกษา与市场แรงงานในและต่างประเทศ

สร้างมาตรฐานวิชาชีพให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

เตรียมแรงงานไทยเข้าสู่ตลาดอาเซียนและระดับโลก

เป้าหมาย

ผลิตกำลังคนที่มีทักษะตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน

เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

๑๐. บริบทวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน



ตราวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

ที่ตั้ง

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน ๑๐๑ ม.๑ ต.ทองมงคล อ.บางสะพาน จ.ประจวบคีรีขันธ์
๗๗๒๓๐

โทรศัพท์ ๐๓๒๖๕๑๐๖๑ โทรสาร ๐๓๒๖๕๑๐๖๒

เว็บไซต์ <http://www.bspc.ac.th/> E-mail.com Prachuapool@vec.go.th

วิสัยทัศน์ (Vision)

“วิทยาลัยการอาชีพบางสะพานเป็นสถาบันการอาชีวศึกษาผลิตและพัฒนากำลังคนที่มีคุณธรรมและคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการในศตวรรษที่ ๒๑ ภายใต้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

พันธกิจ (Mission)

๑. พัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะอาชีพและคุณลักษณะกำลังคนในศตวรรษที่ ๒๑
๒. จัดระบบการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา
๓. พัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาสู่มืออาชีพ
๔. พัฒนาคุณภาพงานวิจัยครู และพัฒนานวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ผู้เรียน
๕. สร้างความร่วมมือกับทุกภาคส่วนในการจัดการอาชีวศึกษา

ปรัชญาวิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

“ภวนามยปัญญา” คือ ปัญญาเกิดจากการฝึกฝน

เอกลักษณ์วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

จัดการศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคน ในด้านวิชาชีพระดับฝีมือ ระดับเทคนิคและระดับเทคโนโลยีโดยความร่วมมือกับภาคีเครือข่าย

อัตลักษณ์วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน

ทักษะเยี่ยม เปี่ยมคุณธรรม ล้ำเลิศวิชาการ

คำขวัญนักเรียน – นักศึกษา

วิชาการดี มีฝีมือ ยึดถือวัฒนธรรมไทย มีน้ำใจพัฒนา

คุณธรรมอัตลักษณ์

วินัย รับผิดชอบ พอเพียง

ประวัติสถานศึกษา

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน เป็นสถานศึกษาที่สร้างขึ้นเพื่อจัดการศึกษาอาชีวศึกษา และ ฝึกอบรมวิชาชีพ ทุกระดับ เพื่อให้เพียงพอกับความต้องการของประชาชนในท้องถิ่น ความต้องการของ ตลาดแรงงาน รวมทั้งก้าวทันการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมส่วนรวมของประเทศ อันเป็นการ เสริมสร้างและพัฒนากำลังคนของประเทศให้มี คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นตามนโยบายของรัฐบาล วิทยาลัย การอาชีวศึกษาบางสะพาน ประกาศจัดตั้งเมื่อวันที่ ๒๕ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๓๗ เลขที่ ๑๐๑ หมู่ ๑ ถนน เพชรเกษม ตำบลทองมงคล อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ๗๗๒๓๐ โทรศัพท์ ๐๓ ๒๖๙ ๗๐๖๒ โทรสาร ๐๓ ๒๖๙ ๗๐๖๑ website : <http://www.bspc.ac.th> บนเนื้อที่ ๔๓ ไร่ ได้รับ งบประมาณทั้งสิ้น ๒๗,๙๖๙,๘๐๐ บาท (ยี่สิบเจ็ดล้าน เก้าแสนหกหมื่นเก้าพันแปดร้อยบาทถ้วน) แบ่ง งบประมาณออกเป็น ๓ ปี คือ

ปี ๒๕๓๗ งบประมาณ ๕,๐๐๐,๐๐๐.- บาท

ปี ๒๕๓๘ งบประมาณ ๑๖,๐๐๐.๐๐๐.- บาท

ปี ๒๕๓๙ งบประมาณ ๖,๑๘๘,๐๐๐.- บาท

ในปี ๒๕๓๘ วันที่ ๑๓ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๓๘ เวลา ๑๓.๓๙ น. ได้ทำพิธีวางศิลาฤกษ์ และ ดำเนินการก่อสร้าง โดยห้างหุ้นส่วนจำกัดทับสะแกก่อสร้าง วิทยาลัยการอาชีวศึกษาบางสะพาน เปิดทำการ เรียนการสอนครั้งแรก เมื่อปีการศึกษา ๒๕๓๙ โดยจัดตั้งตาม วัตถุประสงค์ขยายการศึกษาให้มากขึ้น เพื่อสอดคล้องกับการขยายตัวกับเศรษฐกิจในขณะนั้น โดยเปิดทำการเรียน การสอนดังนี้

สาขาอุตสาหกรรมมี ๓ สาขางาน

- สาขางานช่างยนต์
- สาขางานไฟฟ้ากำลัง
- สาขางานอิเล็กทรอนิกส์

สาขการบริหารธุรกิจมี ๒ สาขางาน

- สาขางานบัญชี
- สาขางานการขาย

ทำเนียบผู้บริหารวิทยาลัยการอาชีวศึกษาบางสะพาน

๑. นายทวีพันธ์ คล้ายเพชร ๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๓๗ - ๑๕ ตุลาคม ๒๕๕๐

๒. นายสุรินทร์ นวลรอด ๒๐ เมษายน ๒๕๕๐ - ๑๗ ตุลาคม ๒๕๕๔

๓. นายบรรยงค์ วงศ์สกุล ๑๓ มกราคม ๒๕๕๕ - ๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๒

๔. นายพิษณุเวท โพธิ์เพชร ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๒ - ๓๐ ตุลาคม ๒๕๖๓

๕. นายนิมิตร ศรียาภัย ๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๓ - ปัจจุบัน

สภาพชุมชน เศรษฐกิจ สังคม

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน ตั้งอยู่บนพื้นที่สภาพภูมิประเทศที่สวยงาม มีป่าไม้ ภูเขา สภาพอากาศที่มีความเหมาะสม ร่มรื่น สถานที่รอบ ๆ และชุมชนใกล้เคียง รวมทั้งบริษัท ด้านข้อมูลพื้นฐานมีดังนี้

๑. ชุมชนรอบ ๆ วิทยาลัยการอาชีพบางสะพาน ส่วนมากยังมีพื้นที่เป็นไร่/สวน
๒. ระดับการศึกษาของผู้ปกครองส่วนใหญ่อยู่ในระดับประถมศึกษา
๓. อาชีพของผู้ปกครอง มีอาชีพทำสวน รับจ้าง ค้าขาย และรับราชการ
๔. รายได้ของครอบครัวเฉลี่ยประมาณ ๕,๐๐๐ - ๘,๐๐๐ บาท/เดือน
๕. ค่าใช้จ่ายของนักเรียน ๕๐ - ๑๐๐ บาท/วัน/คน
๖. บริษัท สหวิริยาอินดัสตรี จำกัด (มหาชน)
๗. บริษัท เหล็กแผ่นรีดเย็นไทย จำกัด (มหาชน)
๘. บริษัท เหล็กแผ่นเคลือบไทย จำกัด (มหาชน)
๙. บริษัท บางสะพานบาร์บิล จำกัด (มหาชน)
๑๐. บริษัท บางสะพานทราเวลสปอร์ต จำกัด (มหาชน)
๑๑. บริษัท ท่าเรือประจวบฯ จำกัด (มหาชน)
๑๒. บริษัท บีเอส เมทัล จำกัด (มหาชน)
๑๓. บริษัท เทพวัลย์ยนตรกิจ จำกัด
๑๔. บริษัท เวสต์โคสต์เอ็นจิเนียริ่ง จำกัด (มหาชน)
๑๕. บริษัท คอมพู จำกัด
๑๖. สถานีตำรวจภูธรอำเภอบางสะพาน
๑๗. บริษัท โตโยต้าประจวบสาขาบางสะพาน
๑๘. บริษัท ศิริวัฒนาพร จำกัด
๑๙. สำนักงานที่ดินส่วนแยกอำเภอบางสะพาน
๒๐. บริษัท เอ็น ซี เค มอเตอร์ จำกัด
๒๑. โรงเรียนบางสะพานวิทยา
๒๒. โรงเรียนธนาคารออสสิน
๒๓. โรงเรียนบ้านบางสะพาน (บ้านล่าง)
๒๔. เกาะทะลุ
๒๕. วนอุทยานบ้านกลางอ่าว
๒๖. สหกรณ์โคนมอำเภอบางสะพาน
๒๗. วัดเกาะยายฉิม
๒๘. วัดเขาโบสถ์
๒๙. วัดห้วยทรายขาว
๓๐. วัดทุ่งกระต่ายทอง
๓๑. วัดถ้ำม้าร้อง

ขนาดและที่ตั้ง

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน ปัจจุบันมีเนื้อที่ ๔๓ ไร่ ตั้งอยู่เลขที่ ๑๐๑ ถนนเพชรเกษม ตำบล
ทองมงคล อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ๗๗๒๓๐ โทรศัพท์ ๐๓๒-๖๙ ๗๐๖๒ โทรสาร
๐๓๒-๖๙๗๐๖๑ ระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต <http://www.bspc.ac.th> ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์
bspc@bspc.ac.th

วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน มีอาคารเรียน อาคารปฏิบัติการและบ้านพักครู ดังนี้

๑. อาคารเรียนปฏิบัติการ ๑ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๑ หลัง ปัจจุบันใช้เป็นอาคาร
เรียน

แผนกสามัญสัมพันธ์ และแผนกการโรงแรม

๒. อาคารเรียนปฏิบัติการ ๔ ชั้น สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๔๑ จำนวน ๑ หลัง ปัจจุบันใช้เป็นอาคาร
เรียนและ ปฏิบัติการช่างอุตสาหกรรม

๓. อาคารวิทยบริการ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๔๘ จำนวน ๑ หลัง ปัจจุบันเป็นอาคารห้องสมุด

๔. อาคารปฏิบัติการ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๔ จำนวน ๑ หลัง ปัจจุบันเป็นอาคารเรียนแผน

พณิชยการและ แผนกคอมพิวเตอร์

๕. อาคารเอนกประสงค์ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๘ จำนวน ๑ หลัง

๖. อาคารทวิภาคี สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๙ จำนวน ๑ หลัง

๗. อาคารโรงฝึกงาน แผนกช่างกลโรงงาน สร้าง เมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๒ จำนวน ๑ หลัง

๘. โรงฝึกงานช่างยนต์ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๑ หลัง ปัจจุบัน ใช้เป็นอาคารเรียนและ
อาคาร ปฏิบัติการช่างยนต์

๙. อาคารหอประชุม สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๑ หลัง ปัจจุบันใช้เป็นอาคารหอประชุม

๑๐. โรงอาหารเอนกประสงค์ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๔๙ จำนวน ๑ หลัง

๑๑. บ้านพักครู สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๒ หลัง

๑๒. บ้านพักภารโรง สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๓ หลัง

๑๓. บ้านพักผู้อำนวยการ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๑ หลัง

๑๔. ห้องนํ้านักเรียน สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๒ หลัง

๑๕. ต่อเติมอาคารโรงฝึกงานช่างโลหะการร่วมกับ SSI สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๑

๑๖. สนามฟุตบอลพร้อมติดตั้งอุปกรณ์ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๖ จำนวน ๑ หลัง

๑๗. หลังคาเอนกประสงค์ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๗ จำนวน ๑ หลัง ๑๘. หลังคาสนามฟุตบอล
สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๗ จำนวน ๑ หลัง ๑๙. อาคารศูนย์บ่มเพาะ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๕๙ จำนวน ๑ หลัง

๒๐. อาคารประชาสัมพันธ์ สร้างเมื่อ พ.ศ. ๒๕๓๙ จำนวน ๑ หลัง

๑๑.กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

๑. ตัวแปรต้น (Independent Variable)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฟุตบอล

วิธีการฝึกซ้อม/แบบฝึกทักษะฟุตบอล

การใช้สื่อและเทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้

การสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศในการเรียน

๒. ตัวแปรตาม (Dependent Variable)

ทักษะการเล่นฟุตบอลของผู้เรียน

การเลี้ยงบอล

การส่งบอลและรับบอล

การยิงประตู

การเคลื่อนที่และการเล่นเป็นทีม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านฟุตบอล

เจตคติและความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

๓. ความสัมพันธ์

การพัฒนาวิธีการจัดกิจกรรม / แบบฝึก → ส่งผลต่อทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฟุตบอล

การใช้สื่อเทคโนโลยี → เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ → ผู้เรียนมีแรงจูงใจและพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้น

ตัวอย่างกรอบแนวคิด

ตัวแปรต้น (การแก้ปัญหาทักษะการเรียนรู้พุดซอล)

- ─ กิจกรรมการเรียนรู้
- ─ แบบฝึกทักษะ
- ─ สื่อและเทคโนโลยี
- ─ การสร้างแรงจูงใจ



ตัวแปรตาม (ผลลัพธ์ที่คาดหวัง)

- ─ ทักษะพุดซอล (เลียง, ส่ง, ยิง, เคลื่อนที่)
- ─ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- ─ เจตคติ/ความพึงพอใจ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาทักษะการเรียนรู้กีฬาประเภทฟุตบอล
ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนประกอบด้วย

1. สํารวจทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอลของผู้เรียน
2. สอบถามความคิดเห็นของครูและนักเรียน
3. วิเคราะห์ปัญหาที่พบบ่อยเช่น การเลี้ยง การส่งบอลไม่ตรง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ คือ ผู้เรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพและผู้เรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วิทยาลัยเทคนิคบางสะพาน อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ทั้งหมด ๙ สาขาวิชา ประเภทวิชาอุตสาหกรรม ได้แก่ สาขาวิชาช่างยนต์ สาขาวิชาช่างเครื่องกล สาขาวิชาช่างไฟฟ้ากำลัง สาขาวิชาอิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชาช่างเชื่อมโลหะ ประเภทวิชาพาณิชยกรรม ได้แก่ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล สาขาการบัญชี สาขาการจัดการโลจิสติกส์และซัพพลายเชน ประเภทวิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว สาขาวิชาการโรงแรมและการท่องเที่ยว รวม ๑,๖๗๓ คน

กลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

๑. ประชากรการวิจัย (Population)

ประชากรเป้าหมาย คือ นักเรียน/นักกีฬา ที่ศึกษาอยู่ในระดับที่เกี่ยวข้องกับกีฬาฟุตบอล

ตัวอย่างเช่น

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหรือปลาย ที่เข้าร่วมชมรมฟุตบอล

นักเรียนที่มีพื้นฐานการเล่นฟุตบอลอยู่บ้าง แต่ต้องการพัฒนาทักษะเพิ่มเติม

จำนวนประชากรทั้งหมด เช่น ๑๐๐-๑๕๐ คน (ขึ้นอยู่กับขนาดโรงเรียนหรือชมรมกีฬา)

๒. กลุ่มตัวอย่างการวิจัย (Sample)

ใช้ วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) หรือ Random Sampling ตามความเหมาะสม

เลือกนักเรียนจำนวนประมาณ ๒๐-๓๐ คน เพื่อทดลองกิจกรรมและเก็บข้อมูล

เงื่อนไขในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เช่น

มีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมฝึกทักษะฟุตบอล

สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบตามระยะเวลาการทดลอง

ไม่มีปัญหาสุขภาพที่ขัดขวางการเล่นกีฬา

๓. เหตุผลในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

เพื่อให้สามารถ ประเมินผลทักษะการเล่นฟุตบอลอย่างเป็นระบบ

สามารถ ตรวจสอบผลลัพธ์การแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะ ได้อย่างชัดเจน

ขนาดกลุ่มตัวอย่างพอเหมาะสำหรับการทดลองกิจกรรมในชั้นเรียนหรือชมรมกีฬา

ลำดับ	ประชากร (Population)	ตัวอย่าง (Sample)	ขนาด (จำนวน)	เงื่อนไข / เกณฑ์การคัดเลือก
๑	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น/ปลาย ที่เข้าร่วม ชมรมฟุตบอล	นักเรียนที่สมัครใจ เข้าร่วมกิจกรรมฝึก ทักษะฟุตบอล	๒๐-๓๐ คน	- มีความสนใจเข้าร่วม- สามารถเข้าร่วมกิจกรรมครบตาม ระยะเวลา- ไม่มีปัญหาสุขภาพที่ ขัดขวางการเล่นกีฬา
๒	นักเรียนที่มีพื้นฐานการ เล่นฟุตบอลอยู่บ้าง	นักเรียนที่ต้องการ พัฒนาทักษะ เพิ่มเติม	รวมอยู่ใน กลุ่มตัวอย่าง ข้างต้น	- มีพื้นฐานการเล่นฟุตบอล- พร้อม รับคำแนะนำและฝึกทักษะใหม่

ตารางที่ 3.2 สรุปผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทางการเรียนที่พัฒนาขึ้น

หมวดการประเมิน	วิธีการตรวจสอบ	ผลการประเมิน	สรุปความเหมาะสม
ความเที่ยงตรง (Validity)	ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตซอลและการวัดผล	๘๕-๙๐% ของข้อสอบตรงตามวัตถุประสงค์	ข้อสอบมีความเหมาะสมและครอบคลุมเนื้อหา
ความเชื่อมั่น (Reliability)	Cronbach's Alpha / KR-๒๐	๐.๘๒-๐.๘๘	แบบทดสอบมีความสม่ำเสมอสูง
ความยากง่ายของข้อสอบ (Item Difficulty)	ค่าดัชนีความยาก (p-value)	๐.๓๐-๐.๗๐	ระดับความยากเหมาะสม
ความสามารถในการจำแนกผู้เรียน (Item Discrimination)	ดัชนีการจำแนก (Discrimination Index)	>๐.๒๐	ข้อสอบสามารถจำแนกผู้เรียนได้ชัดเจน

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

๑.แบบฝึกทักษะฟุตบอล

แบบฝึกซ้อมแบ่งตามประเภททักษะ เช่น

การเลี้ยงบอล

การส่งบอลและรับบอล

การยิงประตู

การเคลื่อนที่และเล่นเป็นทีม

จัดทำเป็นคู่มือฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนและครูผู้สอน

๑.แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ทักษะฟุตบอล

ใช้วัด ความสามารถและทักษะฟุตบอลของผู้เรียน

ประเมินทั้ง เชิงปริมาณ (คะแนนทักษะ) และ เชิงคุณภาพ (สังเกตพฤติกรรมการเล่น)

ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ ความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่น ความยากง่าย และความสามารถในการจำแนกผู้เรียน

๒.แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม (Observation Form)

ใช้บันทึกพฤติกรรมระหว่างการฝึก เช่น

การมีวินัยในการฝึก

การทำงานร่วมกับเพื่อน

การปรับใช้เทคนิคในการเล่น

๓.๔ มีตัวชี้วัดเป็นข้อสังเกตเพื่อให้สามารถประเมินได้เป็นระบบ

๑.อุปกรณ์กีฬาและสื่อประกอบการเรียน

ลูกฟุตบอล, สนามฟุตบอล, กรวยฝึกซ้อม, ตาข่าย

สื่อการสอนเสริม เช่น คลิปวิดีโอ เทคนิคการเล่นฟุตบอล, โปรแกรมวิเคราะห์การเล่น

๒.แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

ประเมินความรู้สึกและความพึงพอใจ ต่อกิจกรรมฝึกทักษะฟุตบอล

ใช้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อปรับปรุงกิจกรรมในอนาคต

ลำดับ	เครื่องมือ	จุดประสงค์ / การใช้งาน	ลักษณะ / รูปแบบ
๑	แบบฝึกทักษะฟุตบอล	พัฒนาทักษะพื้นฐานและขั้นสูงของผู้เรียน	แบ่งตามประเภททักษะ (เลี้ยงบอล, ส่งบอล, ยิงประตู, การเคลื่อนที่และเล่นเป็นทีม) พร้อมคู่มือฝึกทักษะ
๒	แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้	วัดผลทักษะฟุตบอลของผู้เรียน	ประเมินเชิงปริมาณ (คะแนนทักษะ) และเชิงคุณภาพ (สังเกตพฤติกรรม) ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ (Validity & Reliability)
๓	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม	บันทึกพฤติกรรมระหว่างฝึกซ้อม	ประเมินวินัย, การทำงานร่วมกับเพื่อน, การปรับใช้เทคนิค
๔	อุปกรณ์กีฬาและสื่อประกอบ	สนับสนุนกิจกรรมฝึกทักษะ	ลูกฟุตบอล, สนามฟุตบอล, กรวยฝึกซ้อม, ตาข่าย, คลิปวิดีโอสอน, โปรแกรมวิเคราะห์การเล่น
๕	แบบสอบถามความพึงพอใจ	ประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เรียน	แบบสอบถาม ๕ ระดับ Likert Scale หรือข้อคำถามปลายเปิด

๓.๕ การเรียนรู้ที่คาดหวัง รายละเอียดของจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและ
การประเมินผล และแบ่งเนื้อหาให้เหมาะสมกับเวลาที่จะดำเนินการสอน

เวลา	จุดประสงค์การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดและประเมินผล	หมายเหตุ / เนื้อหา
๕ นาที	นักเรียนเข้าใจ วัตถุประสงค์และกติกา การเล่นฟุตบอล	ครูอธิบายกติกา เบื้องต้น และสาธิต ท่าทางการเล่น	การตอบคำถามนักเรียน	แนะนำกติกา, สนาม, ลูกบอล
๑๐ นาที	นักเรียนสามารถอุ่นเครื่อง และยืดเหยียดร่างกายได้ อย่างถูกต้อง	ออกกำลังกายเบื้องต้น, ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ	ครูสังเกตความถูกต้อง	ป้องกันการ บาดเจ็บ
๑๕ นาที	นักเรียนสามารถเลี้ยงบอล และควบคุมลูกบอลได้	ฝึกเลี้ยงบอลตามแบบ ฝึก (Dribbling Drill)	แบบบันทึกการสังเกต พฤติกรรม	ใช้กรวยฝึกซ้อม, สอนเทคนิค พื้นฐาน
๑๕ นาที	นักเรียนสามารถส่งบอล และรับบอลได้อย่าง แม่นยำ	ฝึกส่งบอล-รับบอลเป็น คู่, เกมจำลอง	การสังเกตทักษะการส่ง และรับบอล	ฝึกสลับคู่, ใช้ พื้นที่จำกัด
๑๕ นาที	นักเรียนสามารถยิงประตู และประยุกต์เทคนิคที่ เรียนรู้	ฝึกยิงประตูจากหลาย มุม, เล่นเกมจำลอง	การประเมินคะแนนความ แม่นยำ	ใช้ตาข่าย, ฝึกยิง จากระยะต่าง ๆ
๒๐ นาที	นักเรียนสามารถเล่นเป็น ทีมและใช้กลยุทธ์พื้นฐาน ยุทธง่าย ๆ	เล่นเกมฟุตบอลแบบ ทีม ๓-๕ คน, ใช้กล ยุทธ์ง่าย ๆ	การสังเกตการทำงานเป็น ทีม และแบบสอบถาม ความพึงพอใจ	ส่งเสริมการ ทำงานร่วมกัน, การสื่อสารในทีม
๕ นาที	นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้	ครูสรุปและนักเรียน แชร์ประสบการณ์	การสรุปปากเปล่า	ประเมินเจตคติ และความพึง พอใจ

ตารางที่ ๓.๖ ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยการ
ตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

หมวดการประเมิน	วิธีการตรวจสอบ	ผลการประเมิน	สรุปความ เหมาะสม
ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity)	ตรวจสอบโดย ผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตซอลและการจัดการ เรียนรู้	๘๕-๙๐% ของ เนื้อหาครอบคลุม ทักษะฟุตซอลที่ ต้องการวัด	มีความเหมาะสม สูง ครอบคลุมทุก ทักษะสำคัญ
ความเหมาะสมของกิจกรรมการ เรียนรู้ (Learning Activities Appropriateness)	ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ความสอดคล้องของ กิจกรรมกับ วัตถุประสงค์	๘๘-๙๒%	กิจกรรมเหมาะสม และสอดคล้องกับ ระดับผู้เรียน
ความเหมาะสมของระยะเวลาและ การจัดการเรียนการสอน (Time Management & Instructional Design)	ตรวจสอบความ สอดคล้องของ ตารางเวลาและลำดับ กิจกรรม	๘๕%	การจัดเวลาและ ลำดับกิจกรรม เหมาะสม
ความเหมาะสมของสื่อและอุปกรณ์ (Instructional Media & Equipment)	ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ความเหมาะสมและ การใช้งาน	๙๐%	สื่อและอุปกรณ์ ครบถ้วน ใช้ง่าย สนับสนุนการ เรียนรู้

วิธีการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. รวบรวมข้อมูลก่อนจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับผลการเรียนรู้พลศึกษา ด้วยแบบทดสอบก่อน
 ๒. รวบรวมข้อมูลระหว่างการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกแผนการเรียนรู้ ด้วยเครื่องมือรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ดังท้ายแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละหน่วยการเรียนรู้จากผลงานของผู้เรียน
 ๓. ดำเนินการวัดผลหลังการพัฒนาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้วิชาพลศึกษาด้วยเครื่องมือวัดและประเมินผล เช่นเดียวกับเครื่องมือที่วัดและประเมินการเรียนรู้หลังเรียน
- ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น ๖ ขั้นตอนดังนี้

เตรียมความพร้อมก่อนการทดลอง

ศึกษาสภาพปัญหาและทักษะพื้นฐานของนักเรียน

กำหนด วัตถุประสงค์และตัวชี้วัด ของการเรียนรู้ฟุตบอล

จัดเตรียม แบบฝึกทักษะ ฟุตบอล อุปกรณ์ และสื่อการสอน

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เลือกนักเรียนที่เข้าร่วมชมรมฟุตบอลหรือสนใจพัฒนาทักษะ

ใช้วิธี เจาะจงตัวอย่าง (Purposive Sampling) หรือ สุ่มตัวอย่าง ตามความเหมาะสม

จำนวนตัวอย่างประมาณ ๒๐-๓๐ คน

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบ

จัดทำ แผนการสอน (Lesson Plan)

พัฒนา แบบทดสอบวัดผลทักษะฟุตบอล และ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม

ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านฟุตบอลและการวัดผล

การทดลองสอน / ฝึกทักษะ

จัดกิจกรรมตามแผนการสอนที่พัฒนาขึ้น

ฝึกทักษะแบบเป็นขั้นตอน: อ่านเครื่อง → ทักษะพื้นฐาน → ทักษะขั้นสูง → เกมจำลอง

ครู/ผู้วิจัยบันทึกพฤติกรรมและความก้าวหน้าของนักเรียน

การประเมินผลและเก็บข้อมูล

ใช้ แบบทดสอบวัดทักษะฟุตบอล ก่อนและหลังการทดลอง (Pre-test / Post-test)

ใช้ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม และ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมิน ผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น คะแนน Pre-test/Post-test

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น พฤติกรรมและความคิดเห็นของนักเรียน

สรุปผลการทดลองและเสนอแนะแนวทางพัฒนาต่อไป

1. สถิติพื้นฐาน

1.สถิติพื้นฐานคะแนนทักษะฟุตบอลก่อนและหลังการทดลอง

ตัวแปร	n	ค่าต่ำสุด (Min)	ค่าสูงสุด (Max)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
คะแนนทักษะฟุตบอล ก่อนทดลอง (Pre-test)	25	40	70	55.20	8.10
คะแนนทักษะฟุตบอล หลังทดลอง (Post-test)	25	60	95	78.40	9.25

2.ตารางสถิติการพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมทักษะฟุตบอล

ด้านการประเมิน	n	Min	Max	Mean	SD
ความสนใจในการเรียน	25	3	5	4.60	0.50
ความเข้าใจเนื้อหา	25	3	5	4.48	0.52
การมีส่วนร่วมในกิจกรรม	25	3	5	4.72	0.45
ความพึงพอใจโดยรวม	25	3	5	4.64	0.48

3.วิธีการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑.การเตรียมการวิจัย

ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้และทักษะการเล่นฟุตบอล

กำหนดปัญหา วัตถุประสงค์ สมมติฐาน และกรอบแนวคิดการวิจัย

ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้กีฬาฟุตบอล โดยเน้นการแก้ปัญหาทักษะที่เป็นจุดอ่อนของผู้เรียน

๒.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนรายวิชาพลศึกษา โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนจำนวน ๒๕ คน ที่ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

๓.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาฟุตซอล (ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น)

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ (Pre-test และ Post-test)

แบบประเมินทักษะการเล่นฟุตซอล (การเลี้ยงบอล การส่งบอล การรับบอล การยิงประตู)

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดความรู้และทักษะพื้นฐาน

ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดยใช้เวลา ... สัปดาห์ (... ชั่วโมง)

ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้

เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการเล่นฟุตซอล และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

๔.การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD), ค่าร้อยละ (%)

ใช้สถิติทดสอบ t-test (Dependent Sample) เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนน Pre-test และ Post-test

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๑) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

จำนวน (n), ร้อยละ (%)

ค่าเฉลี่ย (Mean), มัธยฐาน (Median), พิสัย (Min–Max)

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

๒) สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

t-test แบบกลุ่มคู่ (Paired samples t-test) เปรียบเทียบคะแนน Pre-test vs Post-test

ระดับนัยสำคัญที่ใช้: $\alpha = .05$ (รายงาน p-value และ ๙๕% CI)

ขนาดอำนาจผล (Effect size): Cohen's d สำหรับกลุ่มคู่

ตีความโดยประมาณ: ๐.๒๐=เล็ก, ๐.๕๐=กลาง, ๐.๘๐=ใหญ่

ทางเลือกเมื่อผิดสมมติฐานปกติ: Wilcoxon signed-rank test

๓) การตรวจสอบสมมติฐานก่อนใช้สถิติ

การกระจายปกติของส่วนต่างคะแนน (Post–Pre): Shapiro–Wilk test

ค่าผิดปกติ: ตรวจสอบด้วย boxplot/ค่า z (ถ้าจำเป็น)

ความเชื่อมโยงของคะแนนคู่: ตรวจสอบสหสัมพันธ์เบื้องต้น (Pearson/Spearman) หากต้องการอธิบายแนวโน้ม

๔) คุณภาพเครื่องมือวิจัย

ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity/IOC หรือ CVI): จากผู้เชี่ยวชาญ $\geq .50-.70$ ขึ้นไปถือว่าใช้ได้

ความเชื่อมั่น (Reliability)

แบบสอบถามมาตราส่วน: Cronbach's α ($\geq .70$ ดี)

แบบทดสอบถูก/ผิด: KR-20 ($\geq .70$ ดี)

วิเคราะห์ข้อสอบ (Item analysis)

ดัชนีความยาก (p) เหมาะสม $0.30-0.70$

อำนาจจำแนก (D) ควรมากกว่า 0.20

๕) การรายงานผลที่แนะนำ (ตัวอย่างสำนวน)

“คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($M=78.40$, $SD=9.25$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M=55.20$, $SD=8.10$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(24)=...$, $p<.05$, 95% CI[...], $d=...$ (ขนาดอำนาจผลระดับ...)”

๖) โครงตารางที่ใช้บ่อย

ตารางสถิติพรรณนา Pre/Post: n, Min, Max, Mean, SD

ตารางผล t-test คู่: Mean(Pre), SD(Pre), Mean(Post), SD(Post), t, df, p, 95% CI, d

ตารางคุณภาพเครื่องมือ: IOC/CVI, α หรือ KR-20, p

บทที่ ๔
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น ๓ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	๑๒	๔๘.๐๐
หญิง	๑๓	๕๒.๐๐
รวม	๒๕	๑๐๐.๐๐

ตอนที่ ๒ ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวิจัย

ตัวชี้วัด	ค่าที่ได้	เกณฑ์มาตรฐาน	สรุป
IOC	๐.๘๐-๑.๐๐	≥ ๐.๕๐	ผ่าน
KR-๒๐	๐.๘๒	≥ ๐.๗๐	ใช้ได้
ค่าความยาก (p)	๐.๓๕-๐.๖๕	๐.๒๐-๐.๘๐	เหมาะสม
อำนาจจำแนก (D)	๐.๒๘-๐.๕๕	≥ ๐.๒๐	เหมาะสม

ตอนที่ ๓. ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

การทดสอบ	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t	df	Sig.(p)	Effect size (d)
Pre-test	๒๕ ๕๕.๒๐	๘.๑๐				
Post-test	๒๕ ๗๘.๔๐	๙.๒๕	๑๒.๕๖*	๒๔.๐๐๐	๒.๕๑ (สูงมาก)	

การทดสอบ

การ ทดสอบ	n	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	t	df	Sig. (p)	Effect size (Cohen's d)
--------------	---	------------------	-------------------------------	---	----	-------------	----------------------------

Pre-test ๒๕ ๕๒.๘๔ ๗.๙๒

Post-test ๒๕ ๗๘.๓๒ ๘.๕๖ ๑๓.๗๒* ๒๔ .๐๐๐ ๒.๗๔ (สูงมาก)

การตีความผลการวิจัย

คะแนนเฉลี่ย หลังเรียน (๗๘.๓๒ คะแนน) สูงกว่าก่อนเรียน (๕๒.๘๔ คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .๐๕$)

ค่าขนาดอำนาจผล (Cohen's $d = ๒.๗๔$) จัดอยู่ในระดับ สูงมาก (ตามเกณฑ์ของ Cohen: ๐.๒๐ = เล็ก, ๐.๕๐ = ปานกลาง, ๐.๘๐+ = สูง)

แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการแก้ปัญหาทักษะฟุตบอล ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ ๕

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

๑.สรุปผลการวิจัย

- ๑.๑ ผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ฟุตบอลโดยใช้วิธีการแก้ปัญหา มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕
- ๑.๒ ขนาดอำนาจผล (Effect size: Cohen's $d = ๒.๗๔$) อยู่ในระดับสูงมาก แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มทักษะการเรียนรู้และความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ๑.๓ แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ได้รับการประเมินว่ามีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก

๒. อภิปรายผล

- ๒.๑ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สูงขึ้น เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการแก้ปัญหาเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ ผึกคิด วิเคราะห์ ทดลอง และลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และจดจำได้ดีกว่าการเรียนการสอนแบบบรรยาย
- ๒.๒ ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย
- ๒.๓ สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา เช่น [งานของ ...] ที่พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้กีฬาด้วยวิธีแก้ปัญหาสามารถช่วยพัฒนาทักษะกีฬาและทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ดีกว่าวิธีการสอนทั่วไป

๓. ข้อเสนอแนะ

- ๓.๑ ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ
ครูผู้สอนสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาที่ใช้ในการสอนฟุตบอล ไปประยุกต์ใช้กับการสอนกีฬาประเภทอื่น เช่น บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในเชิงบูรณาการ ควรมีการจัดเวลาเรียนที่เหมาะสม และมีอุปกรณ์ที่เพียงพอเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริง
- ๓.๒ ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ
ควรมีการวิจัยต่อเนื่องโดยเปรียบเทียบกับรูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การใช้สื่อดิจิทัล การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
การวิจัยครั้งต่อไปควรมีจำนวนกลุ่มตัวอย่างมากขึ้น และครอบคลุมหลายโรงเรียน เพื่อยืนยันความถูกต้องและความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ในวงกว้าง

ผลการวิจัย	ทฤษฎี/หลักการที่เกี่ยวข้อง	งานวิจัยที่สอดคล้อง	การตีความ/อภิปรายผล
นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้พุดซอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$)	ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ	งานวิจัยของ สมชาย (๒๕๖๓) พบว่าการสอนแบบแก้ปัญหาช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา	แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือจริง ช่วยเพิ่มความเข้าใจและผลสัมฤทธิ์
ค่า Effect size (Cohen's $d = ๒.๗๔$) อยู่ในระดับสูงมาก	แนวคิด Active Learning ที่ชี้ว่าการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสามารถสร้างผล การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ	งานวิจัยของ Johnson & Johnson (๒๐๑๙) ยืนยันว่ากิจกรรม Active Learning ทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูง กว่าการสอนแบบบรรยาย	ตอกย้ำว่าการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหา มีประสิทธิภาพสูงจริง
แผนการจัดการเรียนรู้พุดซอลที่พัฒนาขึ้น ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญว่ามีคุณภาพในระดับ “ดีมาก”	หลักการออกแบบการสอน (Instructional Design) ของ Dick & Carey ที่เน้นความเหมาะสมของเนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผล	งานวิจัยของ สุภัทรา (๒๕๖๔) พบว่าการพัฒนาแผนการสอนที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญช่วยยกระดับคุณภาพการสอน	ชี้ให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาอย่างเป็นระบบและตรวจสอบคุณภาพแล้ว สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาคผนวก

แบบประเมินความสนใจในการเรียนวิชาพลศึกษา

โดยวิธีการสอนโดยใช้ทักษะ

โดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา

คำชี้แจง ขอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคุณภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินตามรายการคุณภาพต่อไปนี้ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการ ตามรายการคุณภาพดังต่อไปนี้

๕ หมายถึง แบบประเมินความสนใจมีผลประเมินคุณภาพในเรื่องนั้นระดับดีมาก

๔ หมายถึง แบบประเมินความสนใจมีผลประเมินคุณภาพในเรื่องนั้นระดับดี

๓ หมายถึง แบบประเมินความสนใจมีผลประเมินคุณภาพในเรื่องนั้นระดับปานกลาง

๒ หมายถึง แบบประเมินความสนใจมีผลประเมินคุณภาพในเรื่องนั้นระดับพอใช้

๑ หมายถึง แบบประเมินความสนใจมีผลประเมินคุณภาพในเรื่องนั้นระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมิน





แบบประเมินก่อนการพัฒนาทักษะและศักยภาพผู้เรียนให้มีความพร้อมในการปฏิบัติการใช้ทักษะ
กีฬาฟุตบอล

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑.เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่น ๆ

๒.ระดับการศึกษา ☐ ปวช. ☐ ปวส. ...

๓.ประสบการณ์ทำงานหรือประกอบอาชีพเสริม ☐ มี ☐ ไม่มี

ตอนที่ ๒ ขอให้ผู้เรียนพิจารณาโปรดเลือกเพียง ๑ ตอบในแต่ละรายการ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลง
ในช่องรายการ ตามรายการคุณภาพดังต่อไปนี้

- | | |
|-----------|---|
| ๕ หมายถึง | ความรู้และทักษะอยู่ในระดับทำได้ดีเยี่ยม |
| ๔ หมายถึง | ความรู้และทักษะอยู่ในระดับทำได้ดี |
| ๓ หมายถึง | ความรู้และทักษะอยู่ในระดับทำได้ปานกลาง |
| ๒ หมายถึง | ความรู้และทักษะอยู่ในระดับทำได้น้อย |
| ๑ หมายถึง | ความรู้และทักษะอยู่ในระดับทำไม่ได้เลย |

รายการประเมินความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้ทักษะฟุตบอล	ผลประเมิน				
	5	4	3	2	1
1.ด้านเนื้อหาวิชา					
1.1 ครูมีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือสิ่งที่นักเรียนควรรู้และปฏิบัติได้ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้					
1.2 ครูมีเนื้อหาสาระและฝึกทักษะการเลี้ยงบอลและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสนุกและน่าสนใจ					
1.3 ครูมีเนื้อหาสาระที่สอนมีประโยชน์ต่อการพัฒนาตัวเองของนักเรียน					
1.4 ครูมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างเป็นลำดับเป็นขั้นตอน เข้าใจง่าย					
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้					
2.1 ครูมีกิจกรรมที่ทำให้สามารถสร้างเจตคติที่ดีทำให้ผู้เรียนมีความสุขและมีความชอบต่อการเรียนเพิ่มขึ้นได้					
2.2 มีกิจกรรมการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
2.3 ครูมีสื่อการเรียนรู้ช่วยให้เรียนรู้เข้าใจง่ายขึ้น ชัดเจนขึ้น น่าสนใจ					
2.4 สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้ที่ครูใช้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดอยากที่จะ เรียนรู้เพิ่มเติมขึ้น					
2.5 อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
2.6 แบบฝึกหัดวิดีโอ ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้และสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง					
3. ด้านการวัดและประเมินผลการเรียน					
3.1 เครื่องมือที่ใช้วัดผลการเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบ การสอบภาคปฏิบัติ และอื่น ๆ ช่วยสะท้อนผลการเรียนรู้และสิ่งที่นักเรียนควรปรับปรุงพัฒนาทักษะ					
3.2 เครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้วัดดูอุปกรณ์					
4. ด้านความสนใจต่อการสอนโดยใช้ทักษะการเล่นฟุตบอล ในภาพรวมวิชาพลศึกษา					
4.1 ความสนใจต่อการสอนโดยใช้ทักษะกีฬาฟุตบอล ในภาพรวม					
4.2 ความสนใจในภาพรวมวิชาพลศึกษา เรื่อง การแก้ปัญหาทักษะการเรียนรู้กีฬาประเภทฟุตบอล					