ประสบการณ์และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล

เกษมสันต์ พานิชเจริญ ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี ประทีป ปุณวัฒนา และกฤษดา สุรำไพ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี จำนวน 31 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกต การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง การเขียนแผนที่ความคิด และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยวิธีสามเส้า ผลการศึกษาแบ่งได้ 2 หัวข้อ โดยหัวข้อแรกได้แก่ ประสบการณ์ในการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ประกอบด้วย ประสบการณ์ที่ดี ได้แก่ (1) เข้าใจกลยุทธ์ในเกมการเล่นแบดมินตันมากขึ้น (2) สนุกสนานกับการแข่งขันในชั้นเรียน ส่วนประสบการณ์ที่ไม่ดีคือ เสียใจหรือผิดหวังกับผลการแข่งขัน ส่วนหัวข้อที่ 2 คือปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ประกอบด้วย ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ได้แก่ (1) เพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยช่วยเหลือ (2) ความสนุกสนานของการเล่นเกมกลยุทธ์ (3) กิจกรรมการเรียนหลากหลายและสนุกสนาน และ (4) มีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาที่ส่งผลต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ได้แก่ (1) ตารางเรียนตรงกับวันหยุด ทำให้การเรียนไม่ต่อเนื่อง (2) ทักษะพื้นฐานไม่ดี ทำให้เล่นเกมกลยุทธ์ไม่ได้ (3) สนามแบดมินตันร้อนอบอ้าวและอากาศไม่ถ่ายเท และ (4) สนามแบดมินตันไม่เพียงพอ

คำสำคัญ: แบดมินตัน; การสอนแบบแทคติคอล; ประสบการณ์ในการเรียนรู้; ปัจจัยเกี่ยวข้อง

Corresponding Author: ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. Email: rapeepat@go.buu.ac.th

LEARNING EXPERIENCES AND FACTORS THAT INFLUENCED ON LEARNING BADMINTON THROUGH TACTICAL GAME APPROACH TEACHING

Kasemsan Panitcharoen, Raphiphat Dueanphensi, Prateep Poonwatana, and Kritsada Surumpai
Faculty of Education, Burapha University

Abstract

The objective of this qualitative research is to study the experiences and factors influencing the impact on the learning badminton through tactical game approach teaching. The key informants were 31 graduate students. Data were collected through observation, semi-structured interview, concept maps, and critical incidences. Data were inductively analyzed using a constant comparison method and data triangulation. There were two main topics. The first topic focuses on the learning experiences of badminton through tactical game approach teaching. It includes positive experiences such as (1) improved understanding of badminton gameplay strategies and (2) enjoyment of class competition. Negative experiences involve disappointment or frustration with competition results. The second topic is related factors influencing the teaching of badminton in a tactical context. It includes supportive factors for teaching badminton in a tactical context such as (1) classmates helping each other, (2) enjoyable learning form tactical game play, (3) diverse and enjoyable learning activities, and (4) effective feedback. Obstacles to learning badminton in a tactical context include (1) class schedules conflicting with days off, leading to discontinuous learning, (2) poor fundamental skills affecting strategic gameplay, (3) hot and poorly ventilated badminton courts, and (4) inadequate badminton court facilities.

Keywords: Badminton; tactical game approach teaching; Learning Experience; factors influencing

Corresponding Author: Raphiphat Dueanphensi, Faculty of Education, Burapha University.
Email: rapeepat@go.buu.ac.th

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสอน (Teaching) หมายถึงกระบวนการ วิธีการ หรือรูปแบบกิจกรรมที่ทั้งครูและผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในการแลกเปลี่ยนหรือถ่ายทอดข้อมูล ความคิดเห็น หรือประสบการณ์ต่าง ๆ โดยใช้วิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ ตามความเหมาะสมและบริบทที่แตกต่างกันไปตามตัวผู้เรียนหรือปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายทั้งด้านความรู้ ทักษะปฏิบัติ และคุณลักษณะส่วนบุคคล การสอนจึงนับได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน ครูที่มีประสบการณ์และให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น จะไม่ยึดติดหรือเลือกใช้การสอนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งในทุกครั้งที่สอน แต่จะเลือกใช้หรือเฟ้นหาวิธีการสอนให้มีความหลากหลายและสอดคล้องเหมาะสมกับจุดมุ่งหมายของการสอนในแต่ละครั้ง รวมถึงต้องเลือกวิธีการสอนที่สอดคล้องกับปัจจัยอื่น ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผลการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ตัวผู้เรียน สถานที่หรือสภาพแวดล้อม วัสดุอุปกรณ์ หรือสิ่งสนับสนุนต่าง ๆ รวมถึงวิธีการวัดประเมินผล ดังนั้น การเลือกวิธีการสอนจึงนับว่ามีส่วนสำคัญผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก การสอนหรือการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งจึงควรมีรูปแบบหรือวิธีการสอนที่แตกต่างกันไปหรือไม่ควรจะใช้วิธีสอนแบบเดิมตลอดในทุกครั้งที่สอนหรือการจัดการเรียนรู้

การศึกษาค้นคว้าที่ผ่านมาทำให้วิธีการสอนพลศึกษาได้รับการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง จนปัจจุบันมีวิธีการสอนรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น การสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) การสอนแบบตรงด้วยวิธีการสั่งหรือควบคุมโดยครูผู้สอน (Command Teaching) การสอนแบบร่วมมือ (Cooperative Teaching) หรือการสอนแบบสืบค้นหรือค้นคว้า (Inquiry Teaching) เป็นต้น (Usakorn Punvanich, 2015) ครูผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญและจำเป็นต้องเลือกเฟ้นหาว่าวิธีการสอนแบบใดจะเหมาะสมกับชั้นเรียนและนักเรียนของตนเอง โดยพิจารณาทั้งในเรื่องของเป้าหมายในการสอน บริบทและข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และสถานที่ ลักษณะธรรมชาติของวิชา (กิจกรรมหรือชนิดกีฬาที่สอน) ระดับความสามารถและความต้องการของผู้เรียน หรือเรื่องของความปลอดภัยในการเรียน เป็นต้น

แม้ว่าวิธีการสอนพลศึกษาจะมีให้เลือกหลายวิธี แต่วิธีสอนตรงหรือวิธีการสั่งหรือควบคุมโดยครูผู้สอน (Direct or Command style) มักเป็นวิธีการสอนที่ครูพลศึกษาส่วนใหญ่นิยมเลือกใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยเพราะเป็นวิธีสอนที่คุมชั้นเรียนที่มีจำนวนผู้เรียนกลุ่มใหญ่ได้ง่าย ดูแลความปลอดภัยได้ดี ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน กล่าวคือเป็นวิธีการที่ได้ผลที่ดีสำหรับการสอนทักษะกีฬาให้กับนักเรียนกลุ่มใหญ่ อย่างไรก็ตามมีการศึกษาพบว่าผู้เรียนไม่สนุกกับการเรียนและไม่ชอบในบรรยากาศของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยตรงหรือสอนแบบสั่งการ เพราะรู้สึกขาดอิสระในการเรียนรู้หรือไม่ได้ตัดสินใจแก้ปัญหาหรือเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เวลาส่วนใหญ่ในเวลาเรียนจะหมดไปกับการฝึกทักษะตามแบบที่ครูกำหนดหรือต้องคอยทำตามในสิ่งต่าง ๆ ที่ครูบอกให้ทำ (Boyce. 1992) อีกทั้ง การเรียนกีฬาชนิดต่าง ๆ มิได้เรียนรู้เฉพาะทักษะกีฬาเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องสอนเกี่ยวกับวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์ในการวางแผนและแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในระหว่างเกมการเล่นหรือแข่งขัน รวมถึงการเรียนรู้ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียน เช่น ความมุ่งมั่นตั้งใจ การยอมรับ การให้เกียรติ หรือความมีน้ำใจนักกีฬา เป็นต้น ซึ่งวิธีการสอนที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเป้าหมายการสอนที่ต้องการช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในกลยุทธ์ สนุกสนานไปกับเกมการเล่นของแต่ละชนิดกีฬา เรียกว่า การสอนแบบแทคติคอลหรือการสอนเกมกลยุทธ์

การสอนแบบแทคติคอลหรือแทคติคอล เกม แอพโพรช (Tactical Game Approach) เป็นเทคนิควิธีการสอนที่พัฒนาการจากแนวคิดของบันเคอร์และโธรป (Bunker & Thorpe. 1986) ที่ต้องการค้นคว้าหาวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถเลือกใช้กลวิธีการเล่นให้เหมาะสมหรือแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์ของเกมหรือการแข่งขันได้ จนได้การสอนที่เรียกว่า การสอนเกมเพื่อความเข้าใจ (Teaching Games for Understanding: TGfU) ซึ่งต่อมา มิเชลล์ ออสลิน และกริฟฟิน (Mitchell, Oslin, & Griffin. 1997) ได้พัฒนาต่อยอดจนได้การสอนที่เรียกว่าแทคติคอล เกม แอพโพรช (Tactical Game Approach) ที่มีขั้นตอนการสอน

3 ขั้นสำคัญ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 คือกำหนดรูปแบบเกม (Game Form or Representation & Exaggeration) คือ เริ่มสอนด้วยเกมการเล่นที่ให้ผู้เรียนได้เผชิญกับคิดแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์ตามเป้าหมายของการสอน จากนั้นตามด้วยขั้นที่ 2 คือขั้นสอนให้ผู้เรียนรับรู้กลยุทธ์หรือปัญหา (Tactical Awareness or What to do?) หมายถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามหาคำตอบว่าจะต้องใช้กลยุทธ์ใดหรือต้องทำอย่างไรกับปัญหาที่เผชิญอยู่ในเกม และขั้นสุดท้ายคือการปฏิบัติทักษะ (Skill Execution or How to do it?) ในขั้นนี้ครูจะช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าทักษะที่ต้องใช้ในเกมมีวิธีปฏิบัติอย่างไร (Griffin, & Butler, 2005)

การศึกษาที่ผ่านมาพบว่า การสอนพลศึกษาด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหาในเกมได้ดี เข้าใจการใช้กลยุทธ์ในเกมการเล่น รวมถึงยังสร้างความสนุกสนานและความท้าทายในช่วงของการเรียนรู้มากขึ้น (Ferudun, Lale, Meliha, Yasin, & Nilgun, 2018) แต่ในขณะเดียวกันก็พบว่า ผู้เรียนยังคงต้องการให้ครูใช้วิธีการสอนตรง (Direct teaching) ก่อนการสอนแบบแทคติคอล เพราะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะก่อนนำไปใช้ในการเล่นในเกมแทคติค (Salee Supaporn, 2013) ซึ่งทำให้เห็นว่า หากนำการสอนแบบแทคติคอลไปใช้ในการสอนวิชาพลศึกษาหรือกีฬา น่าจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเกมหรือเข้าใจในกลยุทธ์ของเกมได้ดีกว่าการสอนโดยตรง (Direct teaching) ที่ให้ผู้เรียนเน้นเรียนรู้ด้านทักษะเป็นหลัก

สำหรับกีฬาแบดมินตัน ถือได้ว่าเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน มีการเล่นและแข่งขันกันอย่างแพร่หลายเนื่องจากเป็นกีฬาที่ทักษะพื้นฐานส่วนใหญ่ไม่ซับซ้อนมากนัก มีความสนุกสนานและสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย สถานศึกษาในประเทศไทยจึงมักเปิดการเรียนการสอนกีฬาแบดมินตันในวิชาพลศึกษา โดยการเรียนการสอนส่วนใหญ่จะเน้นเกี่ยวกับกฎกติกาและทักษะพื้นฐาน เช่น การเสิร์ฟ การตีโยน การตบ หรือการหยอด เป็นต้น แต่ส่วนที่มีสนุกสนานท้าทายและเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยากที่จะสอนให้ผู้เรียนเข้าใจ ก็คือ การสอนกลยุทธ์ในเกมการเล่น ว่าจะทำอย่างไรจึงจะได้แต้มจากการหยอด หรือต้องตีลูกไปในทิศทางใดจึงจะได้เปรียบในการเล่น ซึ่งการสอนแบบแทคติคอล น่าจะเหมาะสมและมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้กลยุทธ์หรือกลวิธีในเกมการเล่นกีฬาแบดมินตันได้ดีกว่าวิธีการสอนอื่น ๆ

ดังนั้น ด้วยเหตุที่ครูพลศึกษาส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักวิธีการสอนแบบแทคติคอลมากนัก ประกอบกับงานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนพลศึกษาด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลในประเทศไทยก็ยังมีอยู่ค่อนข้างน้อย อีกทั้งผู้วิจัยในฐานะเป็นอาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาบัณฑิตซึ่งมีพันธกิจสำคัญในการผลิตบัณฑิตครูพลศึกษาเล็งเห็นความสำคัญของศึกษาวิจัยวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเกิดความเข้าใจในกลยุทธ์การเล่นในเกมนอกเหนือไปจากการสอนหรือการฝึกทักษะพื้นฐานในกีฬาชนิดต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับประสบการณ์และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล เพื่อที่ผลของการศึกษานี้ จะนำไปใช้สำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาแบดมินตัน รวมไปถึงน่าจะเป็นประโยชน์ต่อวิชาชีพพลศึกษาในการนำไปปรับใช้สำหรับการเรียนการสอนวิชากีฬาชนิดอื่น ๆ ได้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล

คำถามการวิจัย

1. ผู้เรียนได้รับประสบการณ์อะไรบ้าง จากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล
2. มีปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้าง ที่มีส่วนช่วยสนับสนุนหรือส่งผลดีต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล
3. ปัจจัยที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ได้แก่อะไรบ้าง

นิยามเฉพาะ

การสอนแบบแทคติคอล (Tactical Game Approach) เป็นแนวคิดที่ต้องการช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและสามารถเลือกใช้กลวิธีการเล่นหรือแก้ไขสถานการณ์ปัญหาในเกมการแข่งขันกีฬาได้ โดยช่วงแรกเรียกวิธีสอนนี้ว่า การสอนเกมเพื่อความเข้าใจ หรือ Teaching Games for Understanding: TGfU (Bunker, & Thorpe, 1986) ต่อมามีการศึกษาพัฒนาจนได้การสอนที่เรียกว่าแทคติดคอล เกม แอพโพรช (Tactical Game Approach) ที่มี 3 ขั้นตอนสำคัญ (Mitchell, Oslin & Griffin. 1997) ประกอบด้วย 1) กำหนดรูปแบบเกม (Game Form or Representation & Exaggeration) คือ เริ่มสอนด้วยเกมการเล่นที่ให้ผู้เรียนได้เผชิญกับคิดแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์ตามเป้าหมายของการสอน 2) ให้ผู้เรียนรับรู้แทคติคหรือปัญหา (Tactical Awareness or What to do?) หมายถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามหาคำตอบว่าจะต้องใช้กลยุทธ์ใดหรือต้องทำอย่างไรกับปัญหาที่เผชิญอยู่ในเกม และ 3) การปฏิบัติทักษะ (Skill Execution or How to do it?) ในขั้นนี้ครูจะช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าทักษะที่ต้องใช้ในเกมมีวิธีปฏิบัติอย่างไร (Griffin, & Butler, 2005)

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาพลศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวนรวม 31 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selected) โดยมีเกณฑ์ในการคัดผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้า คือ 1) เป็นนิสิตระดับปริญญาตรีสาขาวิชาพลศึกษาชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา 44112662 (Badminton Skills and Teaching: ทักษะและการสอนแบดมินตัน) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 2) เป็นนิสิตที่เข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา (รวม 16-18 สัปดาห์) และ 3) เป็นผู้สมัครใจยินยอมเข้าในร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยโดยการลงลายมือชื่อในใบยินยอม (Consent Form) ภายใต้เงื่อนไขว่า จะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญไม่ว่าจะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้ก็ตาม และสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ทุกเวลา แม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม ส่วนเกณฑ์ในการคัดผู้ให้ข้อมูลสำคัญออก คือ 1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้าเรียนหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนในรายวิชาดังกล่าว น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา หรือ 2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความประสงค์ขอถอนตัวหรือไม่สะดวกต่อการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในทุกกรณี โดยสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ทุกเวลา แม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และจะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับการถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย

ส่วนการรับสมัครผู้ให้ข้อมูลสำคัญใช้วิธีประชาสัมพันธ์โครงการวิจัยและรับสมัครผ่านช่องทางออนไลน์ร่วมกับการแจกเอกสารแนะนำ จากนั้นจะทำการนัดหมายนิสิตที่สนใจเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (สมัครหรือตอบรับผ่านช่องทางออนไลน์) ช่วงเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวก เพื่อให้ทีมผู้ช่วยวิจัย (ไม่ใช่ผู้วิจัยหรืออาจารย์ในหลักสูตร) เข้าชี้แจงรายละเอียดสำคัญพร้อมกับใบยินยอม (Consent Form) ให้ผู้ที่สนใจเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญนำกลับไปอ่านพิจารณาที่บ้านพัก และนัดหมายนำใบยินยอมมาส่งให้กับทีมผู้ช่วยวิจัยในภายหลัง รวมถึงงานวิจัยนี้ปกป้องสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคลโดยการใช้นามสมมุติแทนชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของการวิจัย คือ BM1 - BM14 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศชาย และ BW1-BW17 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศหญิง โดยการวิจัยนี้ผ่านการพิจารณาและได้รับการรับรองจริธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขรหัสรับรองโครงการวิจัย HU027/2566 ที่ IRB2-054/2566

สนามศึกษาและการเลือกสนามศึกษา

สนามศึกษาในการวิจัยนี้ เป็นชั้นเรียนวิชา 44112662 (Badminton Skills and Teaching: ทักษะและการสอนแบดมินตัน) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ซึ่งเป็นรายวิชาในกลุ่มวิชาเอกเลือก ของหลักสูตร

การศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา (4 ปี) ฉบับปรับปรุง 2562 โดยมีหน่วยกิต 1 (0-1-2) สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ทุกวันศุกร์เวลา 10.00-12.00 น. ช่วงระหว่างเดือนมิถุนายนถึงเดือนตุลาคม 2566 โดยใช้โรงพลศึกษา (สนามแบดมินตัน ขนาด 4 สนาม) ซึ่งเป็นสนามกีฬาของมหาวิทยาลัยบูรพา เป็นสถานที่จัดการเรียนการสอนและเก็บข้อมูลการวิจัย โดยกิจกรรมหลักของการเรียนการสอนใช้วิธีสอนแบบแทคติคอล (Tactical Game Approach) ซึ่งเป็นแนวคิดของกริฟฟิน มิทเชล และออกสลิน (Mitchell, Oslin, & Griffin, 1997) ที่มีเป้าหมายให้ผู้เรียนเข้าใจกลยุทธ์วิธีในเกมการเล่น คือ เล่นให้ได้เปรียบหรือไม่เสียเปรียบในเกมแข่งขัน แบ่งได้ 3 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นกำหนดรูปแบบเกม (Game Form) คือเริ่มต้นด้วยการสอนเกมกลยุทธ์เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเกมและแก้ไขปัญหาแทคติกได้ในขณะเล่น (2) ขั้นให้ผู้เรียนรับรู้กลยุทธ์หรือรู้วิธีแก้ไขปัญหากลยุทธ์ว่าต้องทำอย่างไร (Tactical Awareness or What to do?) และ (3) ขั้นปฏิบัติทักษะ คือช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าจะนำทักษะมาใช้ในเกมกลยุทธ์นั้นอย่างไร (Skills Execution or How to do?) โดยเวลาส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหากลยุทธ์การเล่นผ่านเกมอย่างน้อย 2-3 เกม และมีแบบฝึกทักษะบ้างเล็กน้อยในแต่ละครั้งที่เรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย 1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation) โดยทีมผู้ช่วยวิจัยจะเข้าสังเกตกิจกรรมการเรียนการสอนของรายวิชาทักษะและการสอนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล โดยเน้นไปที่บรรยากาศในการเรียนการสอน การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่อาจารย์ผู้สอนรายวิชาใช้จัดการเรียนรู้ รวมไปถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ผู้เรียนแสดงออกในเวลาระหว่างการเรียน 2) การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map) โดยให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนแผนที่ความคิดแสดงถึงประสบการณ์และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล โดยข้อมูลจากการเขียนแผนที่ความคิด จะถูกนำไปวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากการบรรยายเหตุการณ์สำคัญและการสังเกต เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident) เป็นวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่ให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนหรือพูดบรรยายเหตุการณ์ในวันที่เรียนรู้ได้ดีหรือรู้สึกประสบความสำเร็จในการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล และวันที่พบเจอปัญหาอุปสรรคจนส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล (เก็บข้อมูลในเดือนสุดท้ายของภาคการศึกษา) และ 4) การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi - structured Interview) โดยเน้นประเด็นคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์ต่าง ๆ (ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดี) ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้รับจากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล และข้อคำถามเกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุนการเรียนและปัจจัยที่เป็นปัญหาอุปสรรคต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล โดยจะเป็นการสัมภาษณ์รายบุคคลในช่วงเวลาที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสะดวก โดยจะดำเนินการการสัมภาษณ์ในช่วงเดือนสุดท้ายของภาคการศึกษาด้วยวิธีผสมผสานระหว่างการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ (Online) และการเก็บข้อมูลแบบแบบเชิญหน้า (Face to Face) โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ ความสะดวกหรือความสมัครใจของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิเคราะห์ข้อมูลและการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้ จะถูกนำไปพิมพ์บันทึกด้วยโปรแกรมเวิร์ด (Word) และทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย (Inductive) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การอ่านข้อมูลเพื่อหาหัวข้อ (Scanning Data for Common Category) จัดกลุ่มหัวเรื่อง (Classifying Common Theme) นำข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม (Placing Data into Common Category) และอธิบายหัวข้อ (Explaining of Category) เพื่อหาหัวเรื่องและหัวข้อเพื่อใช้สรุปผลการวิจัย ส่วนการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูล ใช้วิธีตรวจสอบโดยวิธีสามเส้า (Triangulation) ของข้อมูลที่ได้มาจากการ

สัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง การสังเกต การเขียนแผนที่ความคิด และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Salee Supaporn, 2007)

สรุปผลการวิจัย

1. ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล	2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล
1.1 ประสบการณ์ที่ดี 1.1.1 เข้าใจกลยุทธ์ในเกมการเล่นแบดมินตันมากขึ้น 1.1.2 สนุกสนานกับการแข่งขันในชั้นเรียน 1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี 1.2.1 เสียใจหรือผิดหวังกับผลการแข่งขัน	2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน 2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยช่วยเหลือ 2.1.2 ความสนุกสนานของการเล่นเกมกลยุทธ์ 2.1.3 กิจกรรมการเรียนหลากหลายและสนุกสนาน 2.1.4 มีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี 2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน 2.2.1 ตารางเรียนตรงกับวันหยุด ทำให้การเรียนไม่ต่อเนื่อง 2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ทำให้เล่นเกมกลยุทธ์ไม่ได้ 2.2.3 สนามแบดมินตันร้อนอบอ้าวและอากาศไม่ถ่ายเท 2.2.4 สนามแบดมินตันไม่เพียงพอ

ผลการวิจัยและการอภิปรายผล

1. ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล

1.1 ประสบการณ์ที่ดี

1.1.1 เข้าใจกลยุทธ์ในเกมการเล่นแบดมินตันมากขึ้น การสอนแบบแทคติคอลเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจกลยุทธ์ว่าต้องเล่นอย่างไรจึงจะได้เปรียบและไม่เสียเปรียบในเกมการเล่น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงกลยุทธ์ต่าง ๆ ผ่านเกมหรือแบบฝึกที่ครูเตรียมไว้ให้ในแต่ละสัปดาห์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในกลยุทธ์การเล่นแบดมินตันมากขึ้น ในประเด็นนี้ BM13 เล่าว่า “น่าจะเป็นเรื่องการยืนตำแหน่งตอนเล่นครับ อันนี้ผมว่าสำคัญมาก คือตอนแรกผมไม่รู้ว่าตำแหน่งการยืนมันสำคัญยังไงเพราะแค่เล่นตีโต้ไปโต้มา พอเรียนแล้วก็รู้ว่าจุดที่ยืนตอนเล่นจะมีส่งผลต่อการได้แต้มหรือเสียแต้ม เพราะถ้าเรายืนตำแหน่งพลาดหรือยืนไม่ถูกที่เราจะโดนสวนกลับและเสียแต้ม แต่ถ้าเรายืนตำแหน่งดี ก็มีโอกาสรับลูกได้หรือทำแต้มได้สูง” ส่วน BW8 บอกว่า “สำคัญเลย คือ ได้เรียนรู้กลยุทธ์การเล่น มันจำเป็นมากสำหรับใช้วางแผนการเล่น เพราะต้องคิดว่าต้องยืนตรงไหนแล้วตีไปตรงไหนถึงจะมีโอกาสได้แต้ม ถ้าเราตีหรือยืนแบบไม่ได้คิด เราก็จะเป็นฝ่ายเสียเปรียบ คือเราได้เรียนรู้ว่ามันไม่จำเป็นต้องตีแรง แต่ต้องหาวิธีที่จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามรับลูกของเราไม่ได้” ขณะที่ BW15 เล่าว่า “หนูเล่นแบดมินตันอยู่แล้ว แต่ว่าไม่รู้เทคนิควิธีเล่นแบบนี้ ตอนนี้รู้เรื่องกลยุทธ์การเล่นมากขึ้น รู้ว่าจะทำแต้มหรือเอาชนะคู่แข่งยังไง ต้องสังเกตและคิดว่าลูกไหนควรหยอดหรือลูกไหนควรตบ หรือถ้าโดนคู่ต่อสู้ตีใส่แล้วเราต้องแก้กลับไปยังไง” จึงสรุปได้ว่า การเรียนแบดมินตันด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอล ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกลยุทธ์การเล่นมากขึ้น

1.1.2 สนุกสนานกับการแข่งขันในชั้นเรียน การเรียนแบดมินตันในช่วง 8 สัปดาห์แรก จะเริ่มด้วยการเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์ในการเล่น จากนั้นจะเป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยว ประเภทคู่ และคู่ผสมในช่วง

8 สัปดาห์สุดท้าย ซึ่งผู้เรียนจะได้นำทักษะและกลยุทธ์ที่เรียนรู้ไปใช้ในการแข่งขันจริงภายในชั้นเรียน ซึ่งเป็นประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปกับการแข่งขันแบดมินตัน ดังเช่นที่ BM9 เล่าว่า “รู้สึกว่าชอบตอนที่ได้แข่งเดี่ยวกับคู่ครับ คือได้แข่งกับเพื่อน แข่งกับอาจารย์ ทุกคนดูจะชอบที่ได้แข่ง แล้วมันไม่ได้เครียดว่าต้องชนะอะไรเท่านั้น จะเน้นเล่นให้เต็มที่ ได้ประลองฝีมือมากกว่า ทุกคนก็จะดูมีความสุข มันดูสนุกกว่าช่วงอื่น ๆ ครับ” ขณะที่ BW15 เล่าว่า “หนูชอบตอนได้แข่งกับเพื่อนมากค่ะ คือตอนแข่งกันมันจะสนุกมาก มันเป็นเกมที่เราก็อยากชนะเพื่อนก็อยากชนะ ยิ่งถ้าแข่งกับคนที่ฝีมือสูสีกันเกมมันจะมันมาก เราต้องคอยสังเกตเพื่อนว่าเขาเล่นยังไงแล้วก็ค่อยแก้ทางเขา เขาเองก็ต้องหาวิธีเอาชนะเรา” ส่วน BM7 เล่าว่า “ชอบที่สุดน่าจะเป็นตอนแข่งประเภทคู่ผสมที่จับคู่ชายหญิง เป็นช่วงท้าย ๆ ของเทอมแล้ว รู้สึกว่าช่วงนั้นตีดีขึ้นเยอะ ส่วนใหญ่คู่เราก็จะชนะเพราะเราจะมีวางแผนกันด้วยว่าเจอคู่นี้จะตียังไง ก็จะเอาจริงกันพอสมควรแต่ก็ยังแบบขำ ๆ ครับ แต่ได้มีแข่งขันนี่สนุกจริงครับ” จึงสรุปได้ว่า การแข่งขันแบดมินตันภายในชั้นเรียน นอกจากจะเป็นการฝึกทักษะและความเข้าใจกลยุทธ์ให้กับผู้เรียนแล้ว ยังเป็นช่วงเวลาที่ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานจากการเข้าร่วมการแข่งขัน

1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี

1.2.1 เสียใจหรือผิดหวังกับผลการแข่งขัน เรียนแบดมินตันจะมีการแข่งขันภายในชั้นเรียนทั้งประเภทเดี่ยว คู่ และคู่ผสม (แบบพบกันหมดแยกชายหญิง) ซึ่งผู้เรียนมีโอกาสทั้งชนะและแพ้ เพื่อเก็บคะแนนสะสมเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินผลการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความคาดหวังกับผลการแข่งขัน และรู้สึกผิดหวังเมื่อแพ้ในการแข่งขัน ดังตัวอย่างเช่น BM12 บรรยายว่า “ผมเป็นคนที่ทักษะแบดมินตันไม่ค่อยจะดีแต่แรก ตีไม่ค่อยจะโดน บางทีเขาเรียนทักษะใหม่แล้วแต่ผมยังไม่ค่อยได้ทักษะเก่าเลย แล้วที่ทำให้รู้สึกไม่ดี ก็คือตอนเล่นประเภทคู่ ส่วนใหญ่ผมจะเป็นคนที่ทำให้เสียคะแนนแล้วคู่เราก็จะแพ้ เพื่อนก็จะบอกว่าสบาย ๆ ไม่ต้องคิดมาก แต่ก็รู้สึกว่าเหมือนผมเป็นตัวแจกแต้มครับ” ส่วน BW16 เล่าว่า “หนูคิดว่ามีปัญหาเรื่องการจับคู่กันตอนแข่งประเภทคู่ คืออาจารย์จะให้จับคู่กันเอง แล้วบางคู่คือเป็นคนเก่งจับคู่กัน แต่บางคู่คือไม่เก่งกันทั้งสองคนเลย เวลาแข่งก็จะแพ้ตลอด อย่างคู่ของเพื่อนหนูคือแพ้หมดเลยค่ะ มันเลยดูไม่ค่อยยุติธรรมเท่าไหร่” ส่วน BW3 บอกว่า “จะมีบ้างที่จะรู้สึกไม่ดีตอนแพ้ ตอนเล่นเดี่ยวก็จะระดับหนึ่ง แต่ถ้าเป็นประเภทคู่เราจะรู้สึกไม่ดี เพราะคู่ของเราจะแพ้ไปด้วย แต่ก็ไม่ได้เสียใจอะไรมากค่ะเพราะว่าคู่ของเราก็เล่นแบบไม่ได้จริงจังจนถึงกับต้องมานั่งเสียใจ” ในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การพ่ายแพ้ในการแข่งขันทำให้ผู้เรียนรู้สึกผิดหวังและเสียใจเป็นประสบการณ์ที่ไม่ดีจากการเรียนแบดมินตัน

2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล

2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน

2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยช่วยเหลือ กิจกรรมการฝึกทักษะหรือการเรียนรู้กลยุทธ์แบดมินตันครูผู้สอน ได้ออกแบบกิจกรรมที่ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมหรือเรียนรู้เป็นกลุ่ม ซึ่งทำให้มีโอกาสได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเป็นปัจจัยหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยประเด็นนี้ BW15 บอกว่า “นอกจากอาจารย์ที่ค่อยมาบอกว่าต้องทำยังไง ต้องแก้ไขแบบไหน แต่บางทีเราก็ยังทำไม่ค่อยได้ อย่างตอนที่หนูเสิร์ฟมือล่างไม่ได้ ก็ได้เพื่อนที่เขาทำได้มาคอยช่วยสอนเราอีกที เค้าก็จะพาเราไปซ้อมอยู่ข้าง ๆ สนาม แต่เราเองก็ต้องฝึกบ่อย ๆ ด้วย จนกว่าจะทำได้” ส่วน BM11 เล่าว่า “เพื่อนมีส่วนพอสมควร เพราะว่าเรียนแบบแทคติคอล กิจกรรมส่วนใหญ่จะต้องจับคู่หรือเล่นเป็นทีม เพื่อนเลยมีส่วนมาก ๆ กับการเรียน บางทีก็จะคอยบอกกันว่าทักษะนี่ต้องทำยังไง กลยุทธ์นี้ต้องฝึกยังไงคิดยังไง ก็จะได้เพื่อนช่วยพอสมควร” ส่วน BM12 เล่าว่า “นอกจากได้อาจารย์ที่คอยสอนเป็นหลัก ก็จะได้เพื่อนอีกหลายคนรวมถึงคู่ของเราที่คอยช่วยเหลือเวลาที่เราเล่นหรือตอนที่เราแพ้เขาก็ไม่ได้ว่าอะไรเรา เขาเข้าใจที่เราตีได้ในระดับหนึ่ง มันทำให้เราไม่รู้สึกกดดันมากเกินไป ก็พยายามพัฒนาตัวเองให้ทันเพื่อน หรือบางทีเขาก็มาช่วยซ่อมให้เราเพิ่ม” จึงสรุปได้ว่า การมีเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดีคอยให้การช่วยเหลือหรือสนับสนุน มีส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้แบดมินตันโดยวิธีสอนแบบแทคติคอล

2.1.2 ความสนุกสนานของการเล่นเกมกลยุทธ์ การเรียนแบดมินตันด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในวิธีการเล่นหรือกลยุทธ์การเล่นมากขึ้น ทำให้มีความท้าทายและสนุกสนานกับการเล่นเกมกลยุทธ์ในระหว่างการเรียน ดังเช่นที่ BM13 เล่าว่า “ผมรู้สึกว่าการเรียนแบบนี้มันค่อนข้างสนุกมากกว่าการเรียนแบบเก่าที่ต้องฝึกทักษะมาก ๆ เรียนแบบแทคติคอลเราได้ใช้ทั้งทักษะและเรากับคู่เล่นต้องคิดอยู่ตลอดเวลาว่าทำยังไงถึงจะได้แต้ม ยังไงถึงจะไม่เสียแต้ม ไม่ได้แค่ตีโต้ไปโต้มาแบบเดิม เกมมันจะมันมากขึ้น แต่ก็จะสนุกมากขึ้นด้วย” ขณะที่ BW15 บอกว่า “ส่วนตัวคิดว่าเรียนแบบนี้มันสนุกมากกว่า ยิ่งตอนเวลาที่เราทำได้แล้วเพื่อน (คู่แข่ง) ก็ทำได้ ต่างคนต่างใช้กลยุทธ์วิธีที่จะเอาชนะในแต่ละแต้ม มันทำให้เกมการเล่นมีความสนุกมากกว่าการตีโต้ไปมาค่ะ” ส่วน BM12 บรรยายว่า “พอเราเริ่มเข้าใจวิธีการเล่น เข้าใจกลยุทธ์ต่าง ๆ มากขึ้นว่าต้องเล่นแต่ละลูกยังไง เวลาเล่นมันก็จะสนุกมากขึ้นครับ ผมว่ามันสนุกมากกว่าตอนเรียน ม.ปลาย แบบที่อาจารย์เขาแค่ให้ตีกันไปมาด้วย เพราะแบบนี้เราจะต้องคิดหาวิธีทำแต้ม ต้องสู้กัน มันเลยสนุกครับ” ในประเด็นนี้สรุปได้ว่า การเรียนแบดมินตันด้วยวิธีการสอนแบบแทคติคอล ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเล่นเกมกลยุทธ์

2.1.3 กิจกรรมการเรียนหลากหลายและสนุกสนาน การเรียนแบดมินตันด้วยวิธีการสอนแบบแทคติคอล ผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมหรือแบบฝึกต่าง ๆ ที่ใช้ทักษะพื้นฐานผสมผสานกับการเล่นเกมรุกและเกมรับของกีฬาแบดมินตัน ซึ่งทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่หลากหลายและสนุกสนานท้าทายความสามารถ ในประเด็นนี้ BW9 บรรยายว่า “หนูว่าวิชานี้อาจารย์เตรียมการสอนดีมากค่ะ คือวิธีที่อาจารย์เขาใช้สอนมันทำให้เราเข้าใจง่าย ทั้งขั้นปฏิบัติทักษะต่าง ๆ แล้วก็วิธีเล่นเกมรุกเกมรับ ทุกอาทิตย์อาจารย์จะมีเกมกลยุทธ์สนุก ๆ มาให้เราเล่นอยู่ตลอด มันทำให้ดูน่าสนใจกับอะไรใหม่ ๆ ที่ได้เรียน” ส่วน BW7 เล่าว่า “หนูว่ากิจกรรมวิชานี้มันไม่เหมือนที่เคยเรียนมา คือ หนูเคยเรียนแบดมินตันมาตอน ม.ปลาย แต่มันแค่จับคู่ตีกัน มันไม่ใช่แบบนี้ค่ะ อันนี้คือมีแบบฝึกเกมให้เล่นเยอะ เน้นให้คิดว่าว่ะจะต้องตียังไงมากกว่า คือ มีทั้งเกม มีแข่งเดี่ยวแข่งคู่ รู้สึกว่ามันค่อนข้างแปลกกว่าที่เคยเรียนค่ะ” ขณะที่ BW14 บรรยายว่า “เรียนวิชานี้แล้วรู้สึกว่ามีกิจกรรมให้ทำเยอะดีค่ะ สนุกดี เพราะว่าอาจารย์เขาไม่ได้สอนทักษะอย่างเดียว แต่จะสอนพวกการเล่นเกมป้องกัน วิธีการทำแต้ม จะมีเกมให้เราต้องคิดหาวิธีเล่นให้ได้เปรียบ ต้องทำคะแนนโดยตีลูกต่าง ๆ ที่ไม่ใช่แค่การใช้แรงอย่างเดียว” ผลของการศึกษาในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่และสนุกสนาน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในวิชาพลศึกษาและกีฬา ครูผู้สอนจึงควรออกแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลายแปลกใหม่ เพื่อให้มีบรรยากาศของความสนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน

2.1.4 มีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ปัจจัยอีกประการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์ในการเล่นแบดมินตันได้ดี คือการที่อาจารย์ผู้สอนมีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดีสามารถช่วยให้ผู้เรียนแก้ไขทักษะที่ผิดพลาดหรือเรียนรู้กลยุทธ์ได้ดีมากขึ้น ตัวอย่างเช่น BW8 อธิบายว่า “ตอนแรกอาจารย์สอนเสิร์ฟลูกสั้นและลูกยาว แล้วให้ไปฝึกซ้อมกับคู่เล่น จากนั้นอาจารย์จะเรียกรวมแล้วอธิบายเพิ่มเติมว่าส่วนใหญ่ผิดพลาดกันตรงไหน แล้วก็จะมีเพื่อนบางคนที่อาจารย์จะเดินเข้าไปสอนแยกเป็นรายบุคคล หรือบางทีอาจารย์เขาจะยืนอยู่ข้างสนามแล้วค่อยสอนวิธีเล่นให้เรา มันก็ช่วยให้เราพัฒนาฝีมือได้เร็วมากขึ้น” ส่วน BW12 อธิบายเสริมว่า “อาจารย์สอนแล้วทำให้พวกเราดู จากนั้นก็ให้ไปลองฝึกทั้งทักษะและกลยุทธ์ที่อาจารย์สอน อย่างเช่น ท่าวิ่งสไลด์รับลูก การเสิร์ฟลูกสั้นลูกยาว หรือการยืนตำแหน่ง แล้วก็มีพวกวิธีเล่นว่าต้องยืนหรือต้องตีอย่างไรถึงจะไม่เสียเปรียบ ต้องตีไปจุดไหนฝ่ายตรงข้ามถึงจะรับไม่ได้ อาจารย์เค้าจะคอยดูตอนที่เราเล่นหรือฝึกซ้อม แล้วก็คอยบอกว่าที่ถูกต้องต้องทำยังไง” ส่วน BW11 ก็เล่าในประเด็นนี้ว่า “หนูว่าข้อดีอย่างหนึ่งคือ อาจารย์เขาคอยช่วยสอนเราแบบตัวต่อตัว หมายถึงตอนที่เราฝึกหรือกำลังเล่น ถ้าอาจารย์เห็นว่าเราทำไม่ได้หรือตีไม่ดี อาจารย์ก็จะเข้ามาบอกว่าลูกนี้ควรเล่นยังไง ต้องตียังไง ต้องยืนแบบไหนถึงจะมีโอกาสได้แต้ม มันทำให้เราเข้าใจมาขึ้นค่ะ” ผลการศึกษาในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี มีส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา ครูผู้สอนจึงควรให้ความสำคัญกับรูปแบบและวิธีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนมากขึ้น

2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน

2.2.1 ตารางเรียนตรงกับวันหยุด ทำให้การเรียนไม่ต่อเนื่อง การเรียนวิชาแบดมินตันในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 มีตารางเรียนตรงกับวันหยุดนักขัตฤกษ์และวันกิจกรรมของส่วนงานหลายครั้ง ส่งผลให้การเรียนไม่ต่อเนื่อง ดังเช่นที่ BM13 เล่าว่า “ผมว่ามีปัญหาเดียวคือหยุดเรียนบ่อย เพราะว่าเวลาเรียนมันตรงกับวันหยุดค่อนข้างบ่อย มันเรียนได้ไม่ค่อยต่อเนื่องเท่าไหร่ ยิ่งตอนช่วงแรก ๆ คือ ตรงกับวันหยุดบ่อยมาก อาจารย์เขาก็พยายามรวบเนื้อหามาสอนให้ครบในแต่ละสัปดาห์ แต่มันก็จะไปบีบเวลาตอนช่วงท้ายเทอมที่เป็นการแข่งขัน คือต้องรีบแข่งให้จบก่อนหมดเทอม” เช่นเดียวกับที่ BW6 เล่าว่า “รู้สึกว่าเวลาเรียนมันน้อยไป เพราะว่าวิชาแบดมินตันตรงกับวันศุกร์ แล้วมันก็จะตรงกับวันหยุดอยู่หลายวัน มันเลยเรียนได้น้อยไม่ครบตามตารางปกติ ได้เรียน ๆ หยุด ๆ แต่ก็มีที่อาจารย์นัดสอนชดเชยอีกรู้สึกจะสองครั้ง แต่ว่าก็ยังไม่เท่าที่หยุดอยู่ดี” ขณะที่ BM2 เล่าว่า “ผมคิดว่าเวลาเรียนมันขาด ๆ เป็นบางช่วงครับ อย่างช่วงเดือนแรก ๆ มีวันหยุดหลายอาทิตย์ เราเลยได้เรียนอาทิตย์เว้นอาทิตย์ มันก็เลยไม่ต่อเนื่องเท่าไหร่ แต่ช่วงหลัง ๆ มันไม่มีวันหยุดก็จะได้เรียนยาวเลย มีปัญหาตอนช่วงแรกครับ” ข้อค้นพบในประเด็นนี้สรุปได้ว่า การเรียนที่มีวันหยุดบ่อยครั้ง เป็นอุปสรรคปัญหาสำคัญที่ส่งผลให้การเรียนแบดมินตัน ขาดความต่อเนื่องและส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ทำให้เล่นเกมกลยุทธ์ไม่ได้ การเล่นเพื่อให้ได้เปรียบและไม่เสียเปรียบในเกมการเล่นหรือแข่งขันแบดมินตัน จำเป็นที่ผู้เล่นจะต้องใช้ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการใช้กลยุทธ์ หากทักษะพื้นฐานไม่ดี ย่อมส่งผลทำให้การใช้กลยุทธ์ไม่มีประสิทธิภาพ ถือเป็นปัญหาสำคัญของผู้เรียนแบดมินตันด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอล ประเด็นนี้ BW8 เล่าว่า “เพื่อนหนูที่เล่นคู่ด้วยกันเขาตีไม่เก่ง คือทักษะพื้นฐานไม่ดีเลย ลูกเสิร์ฟหรือตีโต้ก็ไม่ค่อยได้ แล้วเวลาที่เล่นเดี่ยวหรือแข่งคู่กับหนู เขาก็จะมีปัญหาในการตีลูกคือเสิร์ฟไม่ข้ามบ้าง ตีไม่โดนบ้าง มันเลยเล่นได้ไม่เต็มที่ เพราะว่าส่วนใหญ่เสียแต้มจากการตีไม่ค่อยโดนมากกว่าฝ่ายตรงข้ามทำแต้ม” หรือที่ BM14 บอกว่า “คิดว่าก่อนอื่นต้องเรียนทักษะให้เก่งก่อน อย่างน้อยคือต้องมีพื้นฐานพวกลูกเสิร์ฟ ลูกตีแบบต่าง ๆ เพราะอย่างตอนที่ผมตีกับเพื่อน เสิร์ฟไม่ผ่านไม่ข้ามเน็ต มันก็จะเล่นต่อไม่ได้ ยังไม่ได้ใช้เทคติกอะไรก็จะเสียแต้มตั้งแต่ตอนเสิร์ฟแล้ว ผมเลยคิดว่าการเรียนทักษะก็สำคัญพอ ๆ กับการเรียนกลยุทธ์” ขณะที่ BW3 บรรยายว่า “หนูว่ากลยุทธ์วิธีการเล่นมันต้องไปพร้อมกับทักษะด้วย เพราะถ้าทักษะไม่ดีมันก็ใช้กลยุทธ์ไม่ได้อยู่ดี เหมือนถ้าเราตี ไม่ข้ามหรือรับไม่ได้ พวกกลยุทธ์ต่าง ๆ ก็จะไม่มีประโยชน์ เราเลยต้องเน้นทักษะด้วย” ในประเด็นนี้สรุปได้ว่า ทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการเล่นเกมกลยุทธ์ของผู้เรียน หากมีทักษะพื้นฐานที่ไม่ดี จะส่งผลกระทบโดยตรงทำให้การเล่นเกมกลยุทธ์ไม่มีประสิทธิภาพ

2.2.3 สนามแบดมินตันร้อนอบอ้าวและอากาศไม่ถ่ายเท ด้วยธรรมชาติของลูกแบดมินตันซึ่งเป็นลูกขนไก่ที่มีน้ำหนักเบา สนามหรือโรงยิมแบดมินตันส่วนใหญ่จะออกแบบไม่ให้ลมจากภายนอกพัดผ่านเข้าไปในตัวอาคาร เพื่อไม่ให้แรงลมไปส่งผลกระทบต่อลูกขนไก่ในขณะที่เล่นหรือแข่งขัน ประกอบกับการเรียนวิชาแบดมินตันอยู่ในช่วงเวลา 10.00 - 12.00 น. ทำให้ผู้เรียนรู้สึกร้อนอบอ้าวและอากาศไม่ถ่ายเทในระหว่างการเรียน โดย BW12 เล่าว่า “หนูว่าปัญหาเดียวน่าจะเรื่องของสภาพอากาศในโรงยิมมันร้อนมาก รู้สึกว่าในโรงยิมอากาศมันไม่ถ่ายเท เพราะเหมือนมันจะมีประตูเข้าออกอยู่ด้านเดียว ด้านอื่นเขาก็ปิดหมด ส่วนพัดลมก็ไม่เคยเปิดแล้วไม่รู้ด้วยว่ามันเปิดได้รึเปล่า เวลาที่เราตีเล่นมันจะร้อนแล้วเหงื่อจะออกเยอะมาก พวกหนูก็จะออกมานั่งด้านนอกอาคารแล้วก็ค่อยกลับเข้าไปใหม่” ส่วน BW15 บรรยายว่า “ปัญหาหลักน่าจะเป็นเรื่องของอากาศในโรงยิมร้อนมาก เพราะมันเป็นอาคารปิด อากาศเลยไม่ถ่ายเท แบบไม่มีลมผ่านเข้ามาทางไหนได้เลย มันเลยร้อนแบบอบอ้าวมาก” ส่วน BM12 เล่าว่า “ผมว่าอากาศในโรงยิมมันร้อนไปหน่อย เพราะว่ามันเรียนตอนช่วง 10 โมงถึงเที่ยงพอดี คือ เข้าใจว่ามันเลี่ยงไม่ได้เพราะสภาพ โรงยิมมันเป็นอาคารปิดแบบนั้นด้วย แต่ทุกคนจะรู้เลยว่าข้างในมันร้อนอบอ้าวมาก ต้องคอยเดินออกมาหายใจข้างนอกแล้วค่อยกลับไปเล่นต่อ” ผลการศึกษาใน

ข้อนี้จึงสรุปได้ว่า การเรียนแบดมินตันในสภาพอากาศภายในอาคารเรียนที่ร้อนอบอ้าวและอากาศไม่ถ่ายเทเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเหนื่อยล้า และส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ไม่เต็มที่

2.2.4 สนามแบดมินตันไม่เพียงพอ สนามแบดมินตันที่ใช้ในการเรียนมีจำนวน 4 สนาม ซึ่งรองรับผู้เรียน จำนวน 35 คน ทั้งนี้พบปัญหาสนามไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียนในช่วงของการจัดการแข่งขันประเภทเดี่ยวภายในชั้นเรียน ซึ่งสามารถแข่งขันได้เพียงครั้งละ 8 คน โดยประเด็นนี้ BW6 เล่าว่า “อย่างหนึ่งคิดว่าสนามไม่พอ เพราะว่าโรงยิมมีแค่ 4 สนาม ปัญหาคือตอนแข่งขันประเภทเดี่ยวเพราะเล่นได้ทีละ 8 คน หรือ 4 คู่แค่นั้น เวลาแข่งเล่นกันแค่เกมเดียว 21 แต้มแต่มันก็นานพอสมควร บางทีก็ไปยืนดูเพื่อนเล่น แต่บางทีก็ต้องไปนั่งรออยู่ข้างสนามจนกว่าจะถึงคิวที่เราลงชื่อไว้” ส่วน BW13 บอกว่า “นอกจากอากาศในโรงยิมมันจะร้อนแล้ว อีกอย่างคือเรื่องสนามที่เราเล่นมันก็ค่อนข้างน้อย อย่างตอนแข่งเดี่ยวก็ต้องนั่งรอกันเพราะว่าเล่นกันได้ทีละไม่กี่คน กว่าจะถึงคิวที่เราลงทะเบียนไว้ก็นั่งรอนาน แต่ถ้าเป็นตอนประเภทคู่มันจะเร็วหน่อยเพราะได้เล่นที่ละหลายคน” หรือที่ BW16 บอกว่า “ช่วงแรกจะมีปัญหาเรื่องสนามพอสมควรเพราะว่ามีแค่ 4 สนาม แล้วเพื่อนบางคนเขาจะลงชื่อไว้สนามหลายคู่ ทำให้คนมาทีหลังลงชื่อไม่ทัน ก็ต้องไปต่อคิวของสนามอื่น ซึ่งมันก็จะเต็มเหมือนกัน ทำให้ต้องรอกันนาน” ผลการศึกษาในประเด็นนี้สรุปได้ว่า สนามแบดมินตันที่มีไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน คือปัจจัยที่เป็นปัญหาอุปสรรคของการเรียนแบดมินตันด้วยวิธีการสอนแบบเทคนิคอล

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้เป็น 2 ประเด็นคือ ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล และปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล โดยจะอภิปรายผลในแต่ละประเด็นตามลำดับ

1. ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล ผลการศึกษาในประเด็นนี้ แบ่งออกเป็น **1.1 ประสบการณ์ที่ดี** ประกอบด้วย ผู้เรียนเข้าใจกลยุทธ์ในเกมการเล่นแบดมินตันมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า การสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลช่วยให้ผู้เรียนแก้ปัญหาในเกมได้ดี โดยส่งผลให้การเล่นเกมเทนนิสของผู้เรียนดีขึ้น (Salee Supaporn, 2013) ปัจจัยต่อมา คือ ผู้เรียนสนุกสนานกับการแข่งขันในชั้นเรียน โดยพบว่าการแข่งขันภายในชั้นเรียน เป็นช่วงเวลาที่ผู้เรียนชื่นชอบและรู้สึกสนุกสนานที่ได้ร่วมแข่งขัน ดังนั้น การสอนกีฬาชนิดต่าง ๆ ควรจัดให้มีการแข่งขันกันภายในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรงและได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและแข่งขันกีฬา ส่วน **2.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี** คือ ผู้เรียนเสียใจหรือผิดหวังกับผลการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาการกีฬาที่พบว่า ความล้มเหลวหรือไม่ประสบความสำเร็จในการแข่งขัน จะส่งผลต่อสภาพจิตใจของนักกีฬาหรือผู้เล่น (Caruso, Dzewaltowski, Gill, & McElroy, 1990)

2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนแบดมินตันที่สอนแบบแทคติคอล โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็นคือ **2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน** ปัจจัยแรกคือมีเพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยช่วยเหลือ ซึ่งการเรียนที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดีหรือคอยให้ความช่วยเหลือกัน มีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วและสนุกสนานไปกับการเรียนมากขึ้น ปัจจัยต่อมาคือกิจกรรมที่มีความหลากหลายและผู้เรียนสนุกสนานกับการเล่นเกมกลยุทธ์ อาจด้วยเพราะการเรียนแบดมินตันด้วยวิธีการสอนแบบแทคติคอล จะมีแบบฝึกที่แปลกใหม่ที่ผู้เรียนต้องคิดแก้ไขปัญหาเกมการเล่นรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเล่นและการฝึก สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า การสอนเทนนิสด้วยวิธีการสอนแบบแทคติคอลและการสอนแบบโดยตรง ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานและเกมกลยุทธ์ในการเล่นเทนนิส ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานจากการเรียน (Salee Supaporn, 2013) อีกปัจจัยคือมีการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดี ซึ่งส่งผลช่วยให้ผู้เรียนแก้ไขข้อผิดพลาดหรือเรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาในเกมกลยุทธ์ต่าง ๆ ได้ดีมากขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาที่ศึกษาพบว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับที่ดีช่วยให้ทักษะการตีลูกซอฟท์บอลของผู้เรียนดีขึ้น (Ploypailin Ninlakan,

2009) และ **2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน** ปัจจัยแรกคือตารางเรียนตรงกับวันหยุด ทำให้การเรียนไม่ต่อเนื่อง สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า การเรียนที่ตรงกับวันหยุดนักขัตฤกษ์หรือวันหยุดอื่น ๆ ส่งผลให้การเรียนวินด์เซิร์ฟขาดความต่อเนื่องและกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (Kasemsan Panitcharoen and Raphiphat Dueanphensi, 2022) ปัจจัยต่อมา คือ ทักษะพื้นฐานไม่ดี ทำให้เล่นเกมกลยุทธ์ไม่ได้ ถือเป็นประเด็นที่สำคัญที่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนเรียนรู้ทักษะพื้นฐานให้เพียงพอก่อนการเล่นเกมกลยุทธ์ เพราะจะช่วยให้การเล่นหรือการแข่งขันนั้นสนุกมากยิ่งขึ้น (Raphiphat Dueanphensi, & Kasemsan Panitcharoen, 2019) อีกปัจจัย คือ สนามแบดมินตันร้อนอบอ้าว อากาศไม่ถ่ายเท และจำนวนสนามแบดมินตันที่มีไม่เพียงพอ ซึ่งส่งผลให้เกิดการรอคอยและลดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า ความไม่พร้อมหรือความไม่เพียงพอด้านสถานที่ และสภาพอากาศที่ร้อนอบอ้าว เป็นอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อที่ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนลดลง (Usakorn Punvanich, 2015; Raphiphat Dueanphensi, Panatda Jupao, & Kasemsan Panitcharoen, 2017)

การนำผลการวิจัยไปใช้

1. การสอนแบบแทคติคอล ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งทางด้านทักษะและกลยุทธ์การเล่นแบดมินตัน รวมทั้งยังสนุกสนานไปกับการเรียน จึงเป็นวิธีการสอนที่เหมาะสำหรับนำไปใช้ในวิชาพลศึกษาที่สอนด้วยกีฬาแบดมินตันหรือกีฬาชนิดอื่น ๆ ได้

2. สำหรับผู้เรียนใหม่ ควรได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตันก่อนการเรียนกลยุทธ์ เพราะจะทำให้การเล่นมีความสนุกสนานและประสบความสำเร็จในการเล่นเกมกลยุทธ์หรือการแข่งขันภายในชั้นเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ ควรจัดตารางเรียนที่คำนึงถึงปัจจัยด้านสภาพอากาศที่อาจส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้การสนับสนุนทุนวิจัยส่วนงานสำหรับบุคลากร (เงินรายได้ส่วนงาน) ประจำปีงบประมาณ 2566

References

Boyce, B. A. (1992). The effects of three styles of teaching on university students motor performance. *Journal of Teaching in Physical Education, 11*(4), 389 - 401.

Bunker, D. J. & Thorpe, R. D. (1986). Is there a need to reflect on our games teaching? In rethinking games teaching (pp. 25 - 34), edited by R. Thorpe, Bunker, & Almond. Loughborough: University of Technology.

Caruso, C. M., Dzewaltowski, D. A., Gill, D. L., & McElroy, M. A. (1990). Psycho logical and psychological change in competitive success and failure. *Journal of sport and exercise psychology*, *12*(1), 6 - 20.

Ferudun, D., Lale, Y., Meliha, A. C., Yasin, Y., & Nilgun, V. (2018). A comparison of the tactical Game approach and the direct teaching models in the teaching of handball: Cognitive – Psychomotor field and Game performance. *World Journal of Education, 8*(3), 76 - 85.

Griffin, L. L., & Butler, J. I. (2005). T*eaching game for understanding: Theory, Research and Practice.* Champaign, IL: Human Kinetics.

Kasemsan Panitcharoen, & Raphiphat Dueanphensi. (2022). Experience and relevant factor influencing windsurfing learning as perceived by learner. *Journal of Education Burapha University, 33*(2), 30 - 42.

Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (1997). *Teaching sport concepts and skills: A tactical-game approach.* Champaign, IL: Human Kinetics.

Ploypailin Ninlakan. (2009). *Effects of feedback upon softball hitting skill learning* (Master's thesis), Srinakharinwirot University.

Raphiphat Dueanphensi, & Kasemsan Panitcharoen. (2019). Affecting factors on the fun in basketball learning: Case study in high school class. *Journal of Education and Social Development, 15*(1), 183 - 192.

Raphiphat Dueanphensi, Panatda Jupao, & Kasemsan Panitcharoen. (2017). Qualitative study on water polo course of high school students: A case study in a demonstration school. *Journal of Education and Social Development, 13*(1), 46 - 56.

Salee Supaporn. (2007). *Qualitative research in physical education and sport*. Bangkok: 3 Lada Limited.

Salee Supaporn. (2013). Ter impact of learning tennis though tactical game approach and direct teaching. *Journal of Faculty of Physical Education, 16*(1), 20 - 34.

Usakorn Punvanich. (2015). Learners' perspective about learning a gymnastics course. *Journal of Faculty of Physical Education, 18*(1), 27 - 41.

Received: 2023, December 5
Revised: 2024, February 9
Accepted: 2024, February 11

TNSU JOURNAL