Academic Journal of Thailand National Sports University
ปีที่ 18 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) Vol. 18 No. 3 (September - December, 2026)

มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี[1] เอกยศ มานะสม[1] กฤษดา สุรำไพ[1] ประทีป ปุณวัฒนา[1]
เกษมสันต์ พานิชเจริญ[1] ปนัดดา จูเภาล์[1] มหาลาภ ป้อมสุข[2] อดิเทพ ณ พัทลุง[3] และชนะชนม์ กล้าหาญ[3]
[1]คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
[2]คณะวิทยาศาสตร์ ศรีราชา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา
[3]วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียน ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนและความต้องการของนักเรียนในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ทดลองเป็นแผนจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาที่เน้นการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลจำนวน 12 แผน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง การเขียนแผนที่ความคิด การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และการสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยวิธีสามเส้า ผลการศึกษาแบ่งได้ 3 หัวข้อ คือ (1) ประสบการณ์ในการเรียนได้แก่ ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนและทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น และได้รับบาดเจ็บจากการเรียน (2) ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนได้แก่ ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุน คือเพื่อนร่วมชั้นเรียนคอยช่วยเหลือ, เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจ, ไม่ร้อนจากแสงแดด และอาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเอง ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาคือ อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ, ทักษะพื้นฐานไม่ดีส่งผลต่อการเล่นเกมพลศึกษา, การเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา และใช้สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น (3) ความต้องการของนักเรียน ได้แก่ ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจนักกีฬา และเพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลาย โดยสรุป การใช้เกมพลศึกษาเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับการสอนบาสเกตบอลหรือกีฬาชนิดอื่น ๆ ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน อย่างไรก็ตาม นอกจากการออกแบบเกมให้มีความหลากหลายและช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนแล้ว ควรต้องเน้นเรื่องความมีน้ำใจนักกีฬาซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของวิชาพลศึกษา

คำสำคัญ: วิชาบาสเกตบอล; เกมพลศึกษา; นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

Corresponding Author: เอกยศ มานะสม สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Email: sanea@buu.ac.th

Academic Journal of Thailand National Sports University
ปีที่ 18 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) Vol. 18 No. 3 (September - December, 2026)

HIGH SCHOOL STUDENTS' PERSPECTIVE ON LEARNING BASKETBALL COURSE THROUGH PHYSICAL EDUCATION GAME

Raphiphat Dueanphensi[1], Aekkayos Manasom[1], Kritsada Surumpai[1], Prateep Poonwatana[1], Kasemsan Panitcharoen[1], Panatda Jupao[1], Mahalap Pomsook[2], Aditep Na Phatthalung[3], and Chanachon Klahan[3]

[1]Faculty of Education, Burapha University

[2]Faculty of Science at Sriracha, Kasetsart University Sriracha Campus

[3]College of Teacher Education, Phranakhon Rajabhat University

Abstract

This qualitative research aimed to study the learning experiences, related factors affecting the learning, and needs of high school students learning basketball through physical education games (PEG). The key informants were 35 high school students. Research instrument: 12 basketball learning management plans using physical education games focused on game-based learning for skills and strategies. Data were collected through moderate participant observation, mind mapping, critical incident technique, and semi-structured interviews. The data were analyzed inductively using the constant comparison method, and the credibility of the data was verified through triangulation. The results were divided into three main topics. The first topic, learning experiences, the positive experiences were improved classroom peer relationships, enhanced basketball skills of learners, and more enjoyment and increased participation in activities. The negative experience was injuries during learning. The second topic, factors affecting learning, supportive factors were classmates support and help each other, PEG made learning more fun and interesting, learning in sheltered areas avoiding direct sunlight, and teachers teach fun and approachable manner. Challenging factors were wet equipment or playing fields, poor basic skills affecting participation in PEG, aggressive play and lack of sportsmanship, and crowded fields due to sharing spaces with other classes. The Last topic, student needs were reducing aggressive play and increase sportsmanship and increase diversity in physical education games.

Keywords: Basketball course, Physical education game, High school student

Corresponding Author: Aekkayos Manasom, Faculty of Education, Burapha University

Email: sanea@buu.ac.th

บทนำ

พลศึกษา เป็นรายวิชาที่มีความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้สำคัญ 3 ประการ คือ ด้านทักษะทางการเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบด้วยทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานและทักษะกีฬาประเภทต่าง ๆ ด้านความรู้ ประกอบด้วยวิธีการดูแลสมรรถภาพและสุขภาพ เกมกีฬา กฎ กติกา กลวิธีในการเล่นเกมหรือกีฬาชนิดต่าง ๆ และด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล ประกอบด้วย ความมุ่งมั่นตั้งใจ ความรับผิดชอบ การเคารพและให้เกียรติ ตนเองและผู้อื่น รวมถึงความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า วิชาพลศึกษามีความสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในลักษณะองค์รวม คือ เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (Ministry of Education Thailand, 2008)

การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาให้ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายได้นั้น จำเป็นที่ครูผู้สอนจะต้องเลือกสื่อการจัดการเรียนรู้ เช่น กีฬาไทย กีฬาสากล กิจกรรมทางกาย การออกกำลังกาย หรือนันทนาการ รวมถึงเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและชั้นเรียน เช่น สอนแบบตรง (Direct Teaching) สอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Teaching) หรือสอนแบบแทคติคอล (Tactical Game Approach) เป็นต้น ทั้งนี้ จะพบว่าครูพลศึกษาส่วนใหญ่นิยมใช้คือวิธีการสอน 5 ขั้นในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับผู้เรียนในระดับชั้นต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียน ขั้นอธิบายสาธิตโดยครู ขั้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ขั้นนำไปใช้ และขั้นสรุปหรือประเมินผล อีกทั้งยังพบว่า ครูพลศึกษาแต่ละคนมีรายละเอียดในวิธีการสอน 5 ขั้นที่ไม่เหมือนกัน เช่น เน้นการฝึกปฏิบัติ หรือใช้เวลามากกับการอธิบายสาธิต เป็นต้น ปัญหาที่สำคัญคือหากครูพลศึกษาเลือกวิธีการสอนหรือมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนการสอนที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สอดคล้องกับบริบทหรือความต้องการของผู้เรียน อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ เจตคติ หรือความสนุกในการเรียนของผู้เรียนได้ (Mahalap Pomsook, Salee Supaporn, & Usakorn Punvanich, 2016)

จากงานศึกษาวิจัยของผู้วิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสนุกในการเรียนวิชาบาสเกตบอล พบว่า ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีและสนุกไปกับการเรียนที่มีกิจกรรมที่หลากหลายและแปลกใหม่ มีเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดี มีครูผู้สอนที่เป็นกันเองและสอนดี และได้เล่นหรือแข่งขันเป็นทีม ขณะเดียวกันผู้เรียนจะเรียนรู้ได้น้อยและไม่สนุกกับการเรียนเมื่อมีส่วนร่วมกับกิจกรรมน้อย (Raphiphat Dueanphensi, & Kasemsan Panitcharoen, 2019) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังทำการศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาวินด์เซิร์ฟ โดยพบว่า การมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีส่วนสนับสนุนหรือช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน (Kasemsan Panitcharoen, & Raphiphat Dueanphensi, 2022) ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัยประกอบกับงานศึกษาของนักพลศึกษาท่านอื่น ๆ และรวมถึงศึกษาหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางพลศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ทำการสังเคราะห์องค์ความรู้ และนำเสนอแนวคิดรวมถึงแนวทางปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้พลศึกษาเชิงรุกภายใต้โครงการบริการวิชาการและโครงการสัมมนาวิชาการทางพลศึกษา เพื่อยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ของครูพลศึกษาและมุ่งประสิทธิผลทางการเรียนรู้พลศึกษาของผู้เรียน (Raphiphat Dueanphensi, 2021, Raphiphat Dueanphensi, & Mahalap Pomsook, 2023) โดยผู้วิจัยนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ขั้นนำไปใช้ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ขั้น ด้วยการใช้เกมพลศึกษา

การใช้เกมพลศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ในขั้นนำไปใช้ (ขั้นที่ 4) ของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ขั้น นอกจากเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายสำคัญของวิชาพลศึกษาคือ เรียนรู้ด้านความรู้ (Cognitive Domain) คือการปฏิบัติตามกติกาของการเล่นเกมพลศึกษา เรียนรู้ด้านทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย

(Psychomotor Domain) คือการเคลื่อนไหวร่างกายหรือปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ที่เรียนผ่านการเล่นเกมพลศึกษา และเรียนรู้ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล (Affective Domain) คือ การแสดงออกถึงความมีน้ำใจนักกีฬา การเคารพในตนเองและผู้อื่น การมุ่งมั่นตั้งใจในการเล่นเกม และมีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมพลศึกษา เกมพลศึกษายังเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานและมีความสุขไปกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาให้ประสบความสำเร็จ

หลักการแนวคิดของการใช้เกมพลศึกษามีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การแข่งขัน (Competition) เป้าหมาย (Goal) และกติกา (Rule) เป็นพื้นฐานสำคัญ (Nuttawut Sittichai, 2018) โดยเกมพลศึกษาจะมีลักษณะของการจัดการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ในเกม และมีลักษณะพิเศษคือผู้เรียนจะได้สนุกสนานและมีความสุขไปกับการเล่นเกมพลศึกษาซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวคิดของเกมพลศึกษานี้ ไปใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นนำไปใช้ (ขั้นที่ 4) ผ่านเกมการเล่นอย่างน้อย 2-3 เกมที่ต้องใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่เรียน ควบคู่ไปกับการได้เรียนรู้กฎกติกาด้วยการปฏิบัติ ได้เรียนรู้ความมีน้ำใจนักกีฬา และสนุกสนานไปกับการเรียน

สำหรับการใช้เกมพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนพลศึกษา 5 ขั้น จะเริ่มต้นด้วยขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อมของผู้เรียน (8-10 นาที) ด้วยเกมอบอุ่นร่างกายและยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (Game Warm Activity) ต่อด้วยขั้นที่ 2 อธิบายสาธิตทักษะ (1-2 นาที) โดยใช้การนำเสนอขั้นตอนปฏิบัติทักษะด้วยคิวการสอน (Teaching Cues) ในขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติทักษะ (10-15 นาที) เป็นการให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติทักษะที่เรียนผ่านแบบฝึก 1-2 แบบฝึก จากนั้นเป็นขั้นที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (15-20 นาที) ขั้นตอนนี้ครูจะเป็นผู้ออกแบบเกมพลศึกษาอย่างสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับทักษะต่าง ๆ ของกีฬาบาสเกตบอล เช่น ทักษะการเลี้ยงบอล จะมีการออกแบบเกม 2-3 เกม ให้สอดคล้องกับทักษะการเลี้ยงบอล เช่น เกมแบ่งทีมเลี้ยงบอลไป-กลับ เกมเลี้ยงบอลอ้อมหลัก หรือเกมวิ่งเปี้ยวเลี้ยงบอล เป็นต้น และสุดท้ายคือขั้นที่ 5 ขั้นสรุป (5-8 นาที) โดยจะเป็นการสรุปผลการเรียนรู้ในภาพรวมหรือรายกลุ่มและประเมินผลการเรียนพร้อมกับการคลายอุ่นรางกาย (Cool Down)

การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาขั้นนำไปใช้ด้วยเกมพลศึกษา ถือเป็นแนวทางหรือเป็นทางเลือกที่สอดคล้องเหมาะสมกับเป้าหมายการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ผู้วิจัยในฐานะเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่หลักในการผลิตบัณฑิตสาขาวิชาพลศึกษาและศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาชีพพลศึกษา อีกทั้งยังมีภารกิจตามแผนยุทธศาสตร์คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564-2567 แพลตฟอร์ม 2 การเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเป้าหมายและเป็นที่พึ่งในการพัฒนาพื้นที่ภาคตะวันออกอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำองค์ความรู้จากการศึกษาค้นคว้าวิจัยของผู้วิจัยและงานวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา ไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลที่สูงขึ้น จึงได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยศึกษาเชิงลึกไปที่ประสบการณ์ในการเรียน ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนและความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา เพื่อที่ผลการวิจัยที่ได้จะเป็นแนวทางในการนำเกมพลศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาด้วยกีฬา กิจกรรมทางกายหรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายรูปแบบต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนในทุกระดับและในสถานศึกษาต่าง ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

คำถามการวิจัย

1. ประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
2. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้าง ที่ส่งผลดีหรือช่วยสนับสนุนการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
3. ปัจจัยที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ได้แก่อะไรบ้าง
4. ผู้เรียนมีความต้องการอะไรบ้าง จากการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญและวิธีการได้มาของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 1 ห้องเรียน รวม 35 คน (ชาย 20 คน และหญิง 15 คน) จากโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตพื้นที่จังหวัดชลบุรี ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selected) โดยมี**เกณฑ์ในการคัดผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้า** คือ 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ลงทะเบียนเรียนวิชาบาสเกตบอล ในปีการศึกษา 2567 2) เป็นนักเรียนที่เข้าเรียนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา (รวม 16-18 สัปดาห์) และ 3) เป็นผู้สมัครใจร่วมกับผู้ปกครองในการยินยอมเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยโดยการลงลายมือชื่อร่วมในใบยินยอม (Consent Form) ภายใต้เงื่อนไขว่า จะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญไม่ว่าจะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้ก็ตาม และสามารถถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญได้ทุกเวลา แม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และ**เกณฑ์ในการคัดผู้ให้ข้อมูลสำคัญออก** คือ 1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเข้าเรียนหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนในรายวิชาน้อยกว่าร้อยละ 80 จากเวลาเรียนทั้งหมดตลอดภาคการศึกษา หรือ 2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความประสงค์ขอถอนตัวหรือไม่สะดวกต่อการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในทุกกรณีและทุกเวลา แม้ว่างานวิจัยจะยังไม่สิ้นสุดลงก็ตาม และจะไม่มีผลกระทบใด ๆ กับนักเรียนที่ถอนตัวจากการเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย โดยงานวิจัยนี้ปกป้องสิทธิ์และข้อมูลส่วนบุคคลโดยการใช้นามสมมุติแทนชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการนำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ของการวิจัย คือ MB1 –MB20 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศชาย และ WB1-WB15 แทนผู้ให้ข้อมูลเพศหญิง โดยการวิจัยนี้ผ่านการพิจารณาและได้รับการรับรองจริธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา เลขรหัสโครงการวิจัย HU036/2567 ที่ IRB2-048/2567 รับรองวันที่ 7 พฤษภาคม 2567

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย การทดลองในงานวิจัยนี้ใช้แผนจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียม (8-10 นาที) เน้นการยืดเหยียดกล้ามเนื้อและอบอุ่นร่างกายผ่านเกม (Game Warm Activity) 2) ขั้นอธิบายสาธิต (3-5 นาที) ใช้การนำเสนอขั้นตอนการปฏิบัติทักษะด้วยคิวการสอน (Teaching Cues) หรือนำเสนอกลยุทธ์การเล่นเกมรุกและเกมรับกีฬาบาสเกตบอล 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ (8-10 นาที) โดย

ใช้แบบฝึกทักษะหรือแบบฝึกกลยุทธ์การเล่นบาสเกตบอล 2-3 แบบฝึก 4) ขั้นนำไปใช้ (20-25 นาที) เน้นการใช้เกมพลศึกษาเพื่อการเรียนรู้ทักษะและกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล 2-3 เกม และ 5) ขั้นสรุป (3-5 นาที) ยืดเหยียดกล้ามเนื้อและคลายอุ่นร่างกายร่วมกับการทำแบบประเมินผลการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้นจำนวน 12 แผน ๆ ละ 1 สัปดาห์ ๆ ละ 1 ชั่วโมง ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมรวม 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.55 และไปทดลองใช้ (Tryout) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (Rattana Buason, 2013) การเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย **1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมปานกลาง (Moderate Participation Observation)** โดยทีมวิจัยเข้าสังเกตชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอลระหว่างสัปดาห์ที่ 1-16 รวม 8 ครั้ง เพื่อสังเกตบรรยากาศในชั้นเรียน พฤติกรรมต่างๆ ที่นักเรียนแสดงออกในระหว่างการเรียน รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในระหว่างการเรียน โดยบันทึกการสังเกตที่ไม่ระบุชื่อของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมถึงไม่มีการบันทึกภาพใดๆ ในระหว่างการสังเกต **2) การเขียนแผนที่ความคิด (Concept Map)** โดยให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนแผนที่ความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์ ปัจจัยเกี่ยวข้อง (ปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหา) และความต้องการในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนแผนที่ความคิด ในช่วง 3-4 สัปดาห์สุดท้ายของการเรียน และนำส่งคืนทีมวิจัยในช่วงสัปดาห์สุดท้ายของภาคการศึกษา **3) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incident)** เป็นวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพทางพลศึกษาที่ให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเขียนหรือพูดบรรยายเหตุการณ์ในวันที่เรียนรู้ได้ดีหรือรู้สึกประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา และวันที่พบเจอปัญหาอุปสรรคจนส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา **4) การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi - structured Interview)** โดยเน้นประเด็นคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์จากการเรียน (ประสบการณ์ที่ดีและไม่ดี) ปัจจัยสนับสนุนการเรียนและปัจจัยที่เป็นปัญหาอุปสรรคต่อการเรียน และความต้องการในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา 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 ใช้วิธีสามเส้า (Triangulation) ของข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง การสังเกต การเขียนแผนที่ความคิด และบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิจัย

1. ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	3. ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา
1.1 ประสบการณ์ที่ดี 1.1.1 ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น 1.1.2 ทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น 1.1.3 สนุกสนานกับการเรียนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมมากขึ้น 1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี 1.2.1 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน	2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน 2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอยช่วยเหลือ 2.1.2 เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น 2.1.3 เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ร้อนจากแสงแดด 2.1.4 อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับนักเรียน 2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน 2.2.1 อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ 2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกมพลศึกษา 2.2.3 มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา 2.2.4 ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น	3.1 ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจนักกีฬา 3.2 เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. ประสบการณ์ในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.1 ประสบการณ์ที่ดี

1.1.1 ความสัมพันธ์ของเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น การเรียนบาสเกตบอลโดยการใช้เกมพลศึกษา มีบรรยากาศที่สนุกสนานและช่วยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งมีส่วนช่วยทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนดีขึ้น ในประเด็นนี้ MB1 เล่าว่า “ประสบการณ์ที่ดีก็คือ พอได้เล่นเกมกับเพื่อนแล้วมันเป็นการแข่งขันกันแบบไม่ได้จริงจังมาก ออกไปทางสนุกมากกว่า เพื่อนในห้องก็เลยได้คุยได้หัวเราะกันมากกว่าปกติ ทำให้ในห้องสนิทกันมากขึ้นครับ” ส่วน WB7 เล่าว่า “ข้อดีคือมันออกเป็นเล่นหรือเป็นนันทนาการมากกว่า ไม่ได้เน้นผลการแข่งขันอะไรมากมาย เวลาเรียนเลยไม่เครียด ออกไปทางสนุกมากกว่า ก็จะได้เล่นได้หัวเราะสนุกกันกับเพื่อน ทำให้ได้คุยได้เล่นกันในห้องมากขึ้น บรรยากาศของห้องตอนเรียนบาสเกตบอลก็จะต่างกันเวลาเรียนกีฬาอื่นที่จะต่างคนต่างเรียน ไม่ได้เล่นกันมาก” ประเด็นนี้สรุปได้ว่า การใช้เกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอล ช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางด้านสังคม สอดคล้องการศึกษาที่พบว่า การฝึกชิกงร่วมกับโยคะที่มีต่อสุขภาพและความกลัวการล้มของผู้สูงอายุช่วยให้กลุ่มตัวอย่างมีสังคมกับกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น (Rungkarn Saetae, Salee Supaporn, & Prasit Peeptum, 2018)

1.1.2 ทักษะบาสเกตบอลของผู้เรียนดีขึ้น เกมพลศึกษาที่ใช้ในการเรียนรู้วิชา บาสเกตบอลของการศึกษานี้ ใช้ทักษะพื้นฐานต่าง ๆ ในกีฬาบาสเกตบอล มาประยุกต์ใช้การเล่นเกม ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้

ทักษะกีฬาบาสเกตบอลได้ดีขึ้น โดย WB6 บรรยายว่า “อย่างเกมเลี้ยงบอลวิ่งเปี้ยวค่ะ เป็นเกมที่ต้องใช้ทักษะการเลี้ยงลูกเร็ว ๆ แล้วต้องควบคุมทิศทางให้ได้ด้วย พอได้เล่นหลายๆ รอบก็รู้สึกว่าเราได้ใช้ทักษะในการเลี้ยงลูกมากขึ้น พอจับจังหวะได้เวลาไปเล่นจริงก็ทำให้ไม่เกิดการ Walking ด้วยค่ะ” ส่วน WB1 บรรยายว่า “หนูว่ามันดีนะ เพราะพอเราได้เล่นเกมมันก็เหมือนเราได้ฝึกทักษะไปด้วยในตัว เพราะเกมส่วนใหญ่ก็จะเอาทักษะที่เรียนมาใช้เล่นเกมอยู่แล้ว อย่างเลี้ยงบอล การส่งบอลค่ะ มันก็เลยทำให้เราได้ฝึกทักษะมากขึ้น พอเล่นจริงหรือตอนไปลงทีมมันก็เลยทำได้ง่ายขึ้นค่ะ” ประเด็นนี้จึงสามารถสรุปได้ว่า การใช้เกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอล มีส่วนช่วยทำให้ผู้เรียนมีทักษะบาสเกตบอลดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการสอนพลศึกษาที่ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์เหมือนจริง ทั้งการเล่นเกมพลศึกษาหรือการแข่งขันกีฬา ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานแล้ว ยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการทางทักษะทางกายที่ดีขึ้น (Worasak Pianchob & Thanomwong Kritphet, 2018; Wasana Khuna-Apisit, 2018)

1.1.3 สนุกสนานกับการเรียนและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมมากขึ้น คุณลักษณะพิเศษของการใช้เกมพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอล คือช่วยให้บรรยากาศในการเรียนมีความสนุกสนาน และยังมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น โดยในประเด็นนี้ MB6 บรรยายว่า “ในแต่ละเกมจะมีการเล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นทีม แต่ละกลุ่มก็จะเก่งไม่เท่ากันแต่ทุกคนต้องช่วยกัน เพราะต้องเล่นด้วยกัน จะมีการคุยกันว่าต้องเล่นยังไงหรือให้กำลังใจกัน เน้นสนุกมากกว่า มันเหมาะกับทุกคนทั้งที่เล่นเก่งและเล่นไม่เก่ง” หรือที่ WB11 เล่าว่า “หนูคิดว่าประสบการณ์ดีก็คือเวลาเรียนส่วนใหญ่เราจะได้เล่นเป็นเกม หรือจะได้เล่นเป็นทีมกับเพื่อน ค่อนข้างมีความสนุกในแบบของเกมอยู่แล้ว แถมเป็นกิจกรรมที่ได้ทำเป็นทีมด้วย ก็เลยสนุกมากกว่าที่เรียนแบบต้องฝึกทักษะอย่างเดียว” ในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียน ได้มีส่วนร่วมและได้เข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับที่ธวัช เติมญวน (Tawat Teamyuan, 2018) ได้ศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของผู้เรียนคือต้องการความสนุกสนานในการเรียน

1.2 ประสบการณ์ที่ไม่ดี

1.2.1 ได้รับบาดเจ็บจากการเรียน ในการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น ผู้เรียนจะได้เล่นหรือแข่งขันเกมที่ใช้ทักษะต่าง ๆ ของกีฬาบาสเกตบอล และด้วยลักษณะบริบทที่ผู้เรียนจะต้องมีการเคลื่อนที่ หรือเกิดการเคลื่อนไหวอย่างอิสระในระหว่างการเล่นเกม จึงมีโอกาสที่จะเกิดการบาดเจ็บจากการเล่นเกมได้ ดังเช่นที่ MB11 เล่าว่า “บางทีพอเราเล่นไปเล่นมาก็รู้สึกว่าบางเกมก็จะมีจริงจังกันระดับหนึ่ง ก็มีการปะทะหรือมีกระทบกระทั่งกัน มันก็บาดเจ็บกันบ้างแต่ไม่ได้เจ็บเยอะอะไรมาก ซึ่งก็เข้าใจได้ว่ามันเป็นเกมก็มีโอกาสบาดเจ็บได้ ถลอกบ้าง เขียวช้ำบ้าง แต่พอเกมจบเราก็ขอโทษขอโพยกัน ไม่มีอะไรครับ” หรืออย่างเช่นที่ WB17 เล่าว่า “ที่ไม่ดีหลัก ๆ เลยก็คือเจ็บตัวค่ะ เจ็บเกือบทุกอาทิตย์เลย แขนบ้างขาบ้าง เข้าใจค่ะว่าเป็นกีฬาที่มีการปะทะ เวลาเล่นหรือเวลาแข่งก็จะต้องโดนตัวเป็นเรื่องปกติ ก็จะมีระวังกันบ้าง แต่พอเวลาเล่นเกมหรือตอนที่ลงทีมสถานการณ์มันทำให้เรากับเพื่อนเล่นกันเต็มที่ด้วย มันก็มีจังหวะที่จะเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย” ประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า การบาดเจ็บจากการเรียน ถือเป็นประสบการณ์ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยทางพลศึกษาที่พบว่า การบาดเจ็บจากการเรียน เป็นประสบการณ์ไม่ดีที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนพลศึกษาและกีฬา (Mahalap Pomsook, 2018, Kasemsan Panitcharoen, & Raphiphat Dueanphensi, 2022)

2. ปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษาตามมุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.1 ปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียน

2.1.1 เพื่อนร่วมชั้นเรียนสนับสนุนและคอยช่วยเหลือ ในการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาในการเรียนวิชาบาสเกตบอลนั้น ลักษณะส่วนใหญ่จะเล่นหรือแข่งขันเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสในการช่วยเหลือกัน ให้กำลังใจกัน เพื่อให้ทีมหรือกลุ่มประสบความสำเร็จในการเล่นเกมพลศึกษา ซึ่งถือเป็นปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดย WB1 บรรยายว่า “ปกติหนูก็เล่นบาสเกตบอลไม่เป็น แต่ตอนเล่นเกมแล้วต้องแข่งกับทีมอื่น จะมีเพื่อนที่เขาเล่นเป็นอยู่แล้วเพื่อนเขาจะคอยช่วยคอยสอนเพื่อนๆ ในทีมด้วย แต่ละคนก็จะช่วยกันแล้วก็จะส่งบอลให้เราบ่อย ก็รู้สึกว่าเรียนแบบนี้เราก็ได้เล่นเยอะขึ้นกว่าเรียนปกตินะ” ขณะที่ WB8 บอกว่า “ในตอนที่เล่นเกมหรือตอนที่ฝึกทักษะส่วนใหญ่ก็จะช่วย ๆ กันค่ะ ใครไม่ได้ก็จะช่วยกันสอนช่วยกันเชียร์ โดยเฉพาะตอนที่เล่นเกมด้วยกันก็จะเชียร์กันแบบสนุก ๆ ไม่ได้มุ่งมั่นอะไร ผู้ชายเขาก็จะมาคอยบอกพวกหนูว่าต้องทำยังไง ส่วนใหญ่ก็จะช่วยกันค่ะ” ข้อสรุปในประเด็นนี้ชี้ให้เห็นว่า เพื่อนร่วมชั้นเรียนมีส่วนสำคัญต่อการเรียนพลศึกษา โดยเฉพาะชั้นเรียนที่มีเพื่อนคอยสนับสนุนหรือช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีส่วนทำให้การเรียนประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของ ลินเดีย และคณะ (Lydia et al., 2022) ที่ศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาหรือการออกกำลังกายของเด็ก คือเพื่อนร่วมกิจกรรมซึ่งถือเป็นการเข้าสังคมและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนของเด็ก และสอดคล้องกับที่ ฮอดกิ้น (Hodgkin, 2018) ศึกษาพบว่า วิชาพลศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทางสังคมและสร้างมิตรภาพ

2.1.2 เกมพลศึกษาทำให้การเรียนสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น การใช้เกมพลศึกษาในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลนั้น ช่วยให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน มีเสียงหัวเราะ มีความท้าทาย และสร้างความน่าสนใจให้กับการเรียนมากขึ้น ในประเด็นนี้ WB3 บอกว่า “ส่วนสำคัญคือมาจากเกมที่ครูเอามาให้เราเล่นค่ะ คือแบบครูก็จะบอกว่าวันนี้เรียนทักษะนี้นะ ทำแบบนี้นะ พอเรียนทักษะแล้วก็จะเล่นเกมนี้นะ จะมีการสอนกติกาและให้เล่นเกมที่ใช้ทักษะที่เราเรียนอะไรแบบนี้ค่ะ พอทุกคนเข้าใจวิธีเล่นแล้วก็จะได้เล่นเกม สนุกดีค่ะ” และสุดท้ายคือ MB4 ที่บรรยายว่า “คิดว่าเกมที่อาจารย์เอามาดัดแปลงให้เข้ากับกีฬาบาสทำให้ไม่น่าเบื่อจนเกินไปครับ พอใช้เกมเข้ามาก็ทำให้สนุกสนานมากขึ้นครับ อย่างกีฬาบาสเกตบอลเนี่ยมันเหมือนจะเล่นได้อย่างเดียว แต่พอมีเกมหรือกิจกรรมนันทนาการอย่างอื่นเข้ามา มันก็ทำให้ปรับเปลี่ยนรูปแบบในการเรียน ทำให้มีความสนุกสนานขึ้นแล้ว ก็ทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องมากยิ่งขึ้นครับ” จึงสรุปในประเด็นนี้ได้ว่า เกมพลศึกษามีส่วนช่วยทำให้การเรียนพลศึกษาหรือกีฬามีความน่าสนใจและสนุกสนานกับการเรียนมากขึ้น โดยความสนุกนั้นไม่ใช่แต่เพียงเล่นเกม แต่ขึ้นอยู่กับความท้าทายความสามารถของผู้เรียนในการเล่น (Sitthiphong Pannak, 2020; Kasemsan Panitcharoen, & Raphiphat Dueanphensi, 2022)

2.1.3 เรียนในที่ร่ม ทำให้ไม่ร้อนจากแสงแดด ด้วยวิชาบาสเกตบอลใช้สถานที่เรียนเป็นอาคารเรียนในร่ม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนไม่ต้องรับผลกระทบจากความร้อนของแสงแดดเหมือนกับการเรียนกีฬาชนิดอื่น ๆ เช่น กีฬาฟุตบอล ดังเช่นที่ WB4 บอกว่า “ก็น่าจะเป็นเรื่องสถานที่มันไม่มีแดดด้วย เพราะว่าเรียนในโรงยิม ก็เลยเล่นได้ชิว ๆ เล่นได้ยาวนานมากขึ้นค่ะ เพราะว่าถ้ามีอากาศร้อนเข้ามาก็ทำให้เล่นไม่สนุก หรือบางคนเขาก็กลัวผิวเสียอะไรอย่างนี้ค่ะ เขาก็อาจจะไม่กล้ามาเล่นแต่ว่าอันนี้โชคดีที่เรียนในโรงยิมทำให้เพื่อนแล้วก็ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้นค่ะ” ส่วน WB9 บอกว่า “อย่างหนูเป็นผู้หญิงจะไม่ชอบกีฬาที่เล่นกลางแดดร้อน ๆ แต่ข้อดีของวิชานี้ (บาสเกตบอล)

คือได้เรียนในโรงยิมที่มีหลังคา แม้ว่ามันจะอบ ๆ แต่ก็ไม่ได้ร้อนจากแสงแดด ก็พอเล่นได้อยู่ ถ้าเกมไหนมันสนุกก็เล่นเต็มที่” ในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่า ความพร้อมและความเหมาะสมด้านสถานที่ในการเรียนพลศึกษา โดยเฉพาะการเรียนในสถานที่หรือสภาพอากาศที่ไม่ร้อน เป็นปัจจัยสำคัญที่มีส่วนสนับสนุนและส่งผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา (Hanafee Yeesunsong, Ibrohim Yeesunsong, & Ken Kimata, 2023)

2.1.4 อาจารย์สอนสนุกและเป็นกันเองกับนักเรียน การสอนที่สนุกสนานและมีความเป็นกันเองของครูผู้สอน เป็นปัจจัยที่มีส่วนสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และมีส่วนช่วยทำให้บรรยากาศในการเล่นหรือแข่งขันเกมพลศึกษาเป็นไปด้วยความสนุกสนาน โดยประเด็นนี้ WB6 เล่าว่า หนูว่าอาจารย์เขาสอนดีค่ะ เรียนกับอาจารย์คนนี้แล้วรู้สึกไม่ค่อยอึดอัดมากเท่าไหร่ อาจารย์เขาจะสอนแบบสบาย ๆ เป็นกันเอง เวลาเล่นเกมเขาก็จะคอยบอกว่าต้องเล่นยังไง ต้องทำยังไง แล้วคอยเล่นคอยหัวเราะไปด้วย ทำให้เราเรียนแล้วรู้สึกสนุกดีค่ะ” ส่วน WB14 บอกว่า “เกมที่อาจารย์เตรียมมาให้เล่นส่วนใหญ่จะสนุกค่ะ เหมือนอาจารย์เขาคิดเกมมาค่อนข้างดี แล้วเขาก็จะคอยอยู่ด้วยข้าง ๆ สนามตอนที่เราเล่นเกมกัน อารมณ์แบบว่าคอยดูนักเรียนเล่นเกม เขาก็จะมาพูดเล่นมาเชียร์ตอนที่พวกเรากำลังเล่น ก็สนุกดีค่ะ” ผลการวิจัยนี้จึงสอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่า ครูที่เชี่ยวชาญในการสอนวิชาพลศึกษา มีความรู้ในเนื้อหาวิชา มีวิธีการสอนที่ดี มีส่วนทำให้การเรียนมีความท้าทายและช่วยให้พัฒนาการของผู้เรียนดีขึ้น (Mahalap Pomsook, 2018; Hodgkin, 2018)

2.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคปัญหาต่อการเรียน

2.2.1 เวลาเรียนเป็นช่วงหน้าฝน ทำให้อุปกรณ์หรือสนามเปียกน้ำ ด้วยวิชาบาสเกตบอลซึ่งเป็นสนามศึกษาในงานวิจัยนี้ ตรงกับช่วงฤดูฝน โดยในบางครั้งชั่วโมงเรียนตรงกับช่วงที่มีฝนตก แม้ว่าตัวอาคารจะมีหลังคา แต่ด้วยสภาพโดยรอบของอาคารเรียนจะมีน้ำขัง ทำให้พื้นสนามบาสเกตบอลในตัวอาคารเรียนเปียกชื้นจากการที่มีผู้เรียนเดินเข้าออกในอาคารเรียนอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงบางครั้งที่ลูกบาสเกตบอล กลิ้งออกไปนอกอาคารเรียนจนเปียกน้ำ และกลายเป็นปัญหาอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนบาสเกตบอล ด้วยเกมพลศึกษาดังเช่นที่ MB3 เล่าว่า “ก็มีปัญหาบ้างครับ อย่างเวลาฝนตกก็จะมีน้ำหรือดินทรายติดมากับรองเท้าเพราะว่าบางคนเข้ามาจากข้างนอกแล้วมาเล่นในสนาม แล้วมันทำให้สนามลื่นครับเวลาเล่น ก็ต้องวิ่งระวังกันหน่อยเพราะมันจะลื่นมาก” ส่วน WB8 เล่าในประเด็นนี้ว่า “ถ้าวันไหนฝนตก พอเราเดินตากฝนไปเรียนมันจะเปียกทั้งรองเท้าเราแล้วก็ไปเปียกพื้นสนามด้วย เวลาเล่นมันก็จะลื่นค่ะ แถมโรงยิมก็จะเปิดประตูทั้งหมด พอลูกไหนกลิ้งออกไปโดนน้ำนอกโรงยิม มันก็จะเปียกน้ำทั้งลูก เพื่อนก็จะไม่เอามาเล่นกัน” ข้อสรุปนี้สอดคล้องกับการศึกษาของเกษมสันต์ พานิชเจริญ และระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี (Kasemsan Panitcharoen, & Raphiphat Dueanphensi, 2022) ที่ศึกษาพบว่าสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียน เป็นปัญหาอุปสรรคสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา

2.2.2 ทักษะพื้นฐานไม่ดี ส่งผลต่อการเล่นเกมพลศึกษา เกมพลศึกษาส่วนใหญ่ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาบาสเกตบอลนั้น เป็นลักษณะการนำทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอลมาประยุกต์ใช้เกม ซึ่งมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่ไม่เคยเรียนหรือไม่มีทักษะพื้นฐานกีฬาบาสเกตบอล ทำให้เป็นปัญหาอุปสรรคในการเล่นเกมพลศึกษา ประเด็นนี้ MB2 เล่าว่า “ปัญหาที่ผมเจอคือจะมีเพื่อนที่เขาเล่นไม่ค่อยเป็นหรือทักษะไม่ดี โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนผู้หญิง เวลาที่เล่นเกมหรือเป็นเกมที่ต้องแข่งขันกัน โดยเฉพาะเกมที่ต้องใช้ทักษะยากหน่อย อย่างการเลี้ยงอ้อมกรวย หรือการเลี้ยงเร็ว เขามักจะทำไม่ค่อยได้ แต่โดยรวมมันก็สนุกดีนะครับ” หรืออย่างเช่นที WB9 บอกว่า “ถ้าพูดถึงปัญหาตอนเรียนน่าจะเป็นตอนที่เล่นเกมหรือตอนที่ฝึกทักษะ เราจะไม่ค่อยได้บาสเกตบอลเท่าไหร่ คือหนูไม่เคยเล่นมาก่อนเลย เพิ่งมา

เรียนครั้งแรกด้วย บางทักษะอย่างเช่นตอนเลี้ยงบอล เราก็จะช้ากว่าเพื่อนคนอื่น เพื่อนเขาก็จะเชียร์เรา แต่เราก็จะได้ประมาณนั้นค่ะ” ข้อสรุปประเด็นนี้สอดคล้องกับที่เกษมสันต์ พานิชเจริญ ระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี ประทีป ปุณวัฒนา และกฤษดา สุรำไพ (Kasemsan Panitcharoen, Raphiphat Dueanphensi, Prateep Poonwatana, & Kritsada Surumpai, 2025) ศึกษาพบว่า ผู้เรียนที่มีทักษะพื้นฐานไม่ดี จะมีปัญหาในการเล่นเกมกลยุทธ์ในกีฬาแบดมินตันที่ต้องอาศัยทักษะไปพร้อมกับวิธีการเล่นเกมรุกเกมรับ และส่งผลให้ความสนุกในการเรียนพลศึกษาและกีฬาลดลง

2.2.3 มีการเล่นรุนแรงและขาดความมีน้ำใจนักกีฬา ปัญหาอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา คือจะมีผู้เรียนส่วนหนึ่งที่เล่นหรือแข่งขันเกมด้วยการเล่นที่รุนแรง และยังขาดความมีน้ำใจนักกีฬา ซึ่งส่งผลทำให้ผู้เรียนคนอื่นได้รับบาดเจ็บ หรือไม่สามารถเล่นร่วมด้วยได้ เช่นที่ WB1 บรรยายไว้ว่า “บางเกมที่ต้องแข่งขันหรือเวลาเล่นเป็นทีมค่ะ เพื่อนฝ่ายตรงข้ามที่เป็นกลุ่มผู้ชายก็จะเล่นแบบว่าด้วยแรงของผู้ชาย เขาก็จะเล่นแบบใส่เต็มที่เลย ไม่ได้คิดว่ามีเราเป็นผู้หญิงเล่นอยู่ด้วย หรือบางสถานการณ์ควรจะเบาลงบ้าง แต่เขาก็จะจริงจังเล่นกันแรงมากไป กับเราก็จะมองว่าไม่ค่อยมีน้ำใจนักกีฬากับผู้หญิงอย่างเราเท่าไหร่ค่ะ ก็จะไม่ชอบตรงนี้เท่าไหร่ค่ะ” ขณะที่ MB5 เล่าว่า “มีเหตการณ์ที่เพื่อนทะเลาะกันเองครับ คือวันนั้นแข่งกันเป็นกลุ่ม แล้วต่างก็เล่นกันแบบจริงจังมาก เอาตรง ๆ ก็ออกแนวผิดกติกากันทั้งคู่ครับ แต่ก็โทษกันไปโทษกันมา สุดท้ายก็ทะเลาะกันโกรธกันไป” โดยข้อสรุปนี้ พบว่าในชั้นเรียนพลศึกษายังมีการเล่นที่รุนแรง ในลักษณะขาดความมีน้ำใจนักกีฬา เป็นประเด็นสำคัญที่ครูพลศึกษาควรพิจารณาให้ผู้เรียนได้เรียนวิชาพลศึกษาและกีฬาด้วยการเล่นที่มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับให้เกียรติผู้อื่น ยอมรับในผลการแข่งขัน เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระที่ 3 มาตรฐานที่ 3.2 ตัวชี้วัดระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ข้อที่ 3 ที่ระบุว่า แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดูแล การเล่น และการแข่งขันด้วยความมีน้ำใจนักกีฬา และนำไปใช้ปฏิบัติทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี (Raphiphat Dueanphensi, & Mahalap Pomsook, 2023; Nuttawut Sittichai, 2018)

2.2.4 ในสนามมีคนจำนวนมาก เพราะใช้สถานที่ร่วมกับชั้นเรียนอื่น สนามบาสเกตบอลที่ใช้ในการเรียนเป็นสนามขนาดมาตรฐานในอาคารแบบปิดมีหลังคา แต่เนื่องด้วยเป็นอาคารที่ใช้ร่วมกันกับการเรียนวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาแบดมินตัน หรือวิชาวอลเลย์บอล ซึ่งจะมีนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เดินเข้าออกหรือทำกิจกรรมอยู่บริเวณเดียวกันกับชั้นเรียนวิชาบาสเกตบอล ส่งผลทำให้เกิดความแออัดและเป็นอุปสรรคประการหนึ่งของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา ประเด็นนี้ WB4 บอกว่า “เวลาเรียนในสนามบาสจะต้องเรียนรวมกับวิชาอื่น แล้วก็มีการเกิดเสียงรบกวนบางทีก็ฟังไม่รู้เรื่อง หรือบางทีก็จะมีเด็กมาเล่นกีฬา รอบ ๆ สนามก็จะมีคนเดินไปเดินมาเยอะมาก บางทีมันก็ทำให้ตอนที่เราเรียนอยู่ก็อาจจะสติหลุด ไม่มีสมาธิ หรือไม่ก็ฟังอาจารย์เขาไม่รู้เรื่อง” ส่วน WB9 บอกว่า “น่าจะเป็นปัญหาเกี่ยวกับสนามบาสเก็ตบอลในโรงยิมค่ะ คือในชั่วโมงที่หนูเรียนจะเรียนพร้อมกับวิชาแบดมินตันกับวอลเลย์บอล คนในโรงยิมก็จะค่อนข้างเยอะ แล้วเสียงมันก็จะค่อนข้างดัง ทุกคนก็จะต้องแข่งตะโกนเพื่อให้ได้ยินเสียงกัน” ในประเด็นนี้สอดคล้องการศึกษาที่พบว่า ปัญหาอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา คือด้านสถานที่และอุปกรณ์การเรียนที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการและจำนวนของผู้เรียน (Kittisak Phongcho, 2019) จึงควรมีการวางแผนทั้งเรื่องจำนวนของผู้เรียนและแผนตารางการใช้สถานที่เรียนหรือสนามกีฬาร่วมกันชั้นเรียนอื่น ๆ ให้มีความเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน (Raphiphat Dueanphensi, Panatda Jupao, & Kasemsan Panitcharoen, 2017)

3. ความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษา

3.1 ลดการเล่นรุนแรงและเพิ่มความมีน้ำใจนักกีฬา บริบทของการเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น จะมีการเล่นหรือแข่งขันทั้งแบบเป็นทีมหรือเป็นกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนอยากให้ลดการเล่นที่รุนแรงและเน้นเรื่องของการแสดงน้ำใจนักกีฬาระหว่างกัน เพื่อลดการบาดเจ็บและเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น ตัวอย่างเช่น MB10 แสดงความเห็นว่า “อยากให้ทุกคนช่วยระวังการเล่นที่รุนแรงหน่อยครับ หรืออาจจะต้องเป็นอาจารย์บอกก่อนว่าไม่ควรเล่นรุนแรงอย่างไร เพราะถ้าไม่เล่นกันแรง เกมมันก็จะสนุกมากขึ้น ทุกคนก็จะได้เล่นด้วยกันแบบไม่เจ็บตัว” ขณะที่ WB13 บอกว่า “หนูอยากให้ทุกคนเล่นเกมแบบมีน้ำใจนักกีฬามากกว่า คือทุกคนจะรู้ว่าถ้าโกงกันไปโกงกันมา สุดท้ายก็จะทะเลาะกันแล้วก็ไม่สนุก หรือถ้าแพ้ก็ไม่ควรโวยวาย ส่วนคนชนะก็ต้องมาจากความสามารถจริง ๆ ไม่ใช่โกงกัน เกมมันจะสนุกมากกว่า” ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับ หลักการและเป้าหมายวิชาพลศึกษา คือเรียนรู้ทักษะการเคลื่อนไหว ไปพร้อมกับคุณธรรม จริยธรรมและความมีน้ำใจนักกีฬา โดยเฉพาะการยอมรับในผลการแข่งขัน เคารพในกฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา จับมือคู่แข่งขันหรือเพื่อนร่วมทีมเมื่อจบเกม ช่วยเหลือเพื่อนหรือหยุดการเล่นเมื่อมีผู้บาดเจ็บ (Nuttawut Sittichai, 2018)

3.2 เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น การเรียนวิชาบาสเกตบอลด้วยเกมพลศึกษานั้น มีเวลาเรียนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ครูผู้สอนจึงเตรียมเกมพลศึกษาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2-3 เกม แต่เนื่องจากอาจเสียเวลากับการเดินทางไปกลับของนักเรียนในช่วงรอยต่อของชั่วโมงเรียน ทำให้ในแต่ละชั่วโมงสามารถเรียนเกมพลศึกษาได้ 1-2 เกม ประกอบกับบางเกมนั้นมีความคล้ายคลึงกัน ด้วยเพราะใช้ทักษะเดียวกันในการประยุกต์เป็นเกมพลศึกษา จึงเป็นประเด็นที่ผู้เรียนต้องการให้เพิ่มเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายมากขึ้น ตรงกับที่ WB10 บอกว่า “จริง ๆ คือโอเคอยู่แล้วนะคะ เกมที่อาจารย์เอามาให้เล่นมันก็สนุกทุกเกม แต่ก็จะมีบางเกมที่ซ้ำ ๆ กันบ้าง ก็น่าจะเพิ่มให้มันเยอะหน่อย หรือบางเกมจะนานไปนิด ถ้าย่อยให้หลาย ๆ เกมแล้วไม่นานมากก็จะดีมากขึ้นค่ะ” ขณะที่ WB6 บอกว่า “คือถ้ามีเกมให้เยอะขึ้นอีกหน่อยดีมากค่ะ คือในแต่ละครั้งอาจารย์จะมีประมาณ 1-2 เกม แล้วแต่เวลาด้วย บางเกมมันก็จะคล้าย ๆ กัน ก็จะไม่ค่อยสนุกมาก ถ้ามีให้เยอะขึ้นก็น่าจะดี” ผลการศึกษาในประเด็นนี้จึงสรุปได้ว่าครูผู้สอนควรเตรียมเกมพลศึกษาให้หลากหลายและเพียงพอกับความต้องการของผู้เรียน สอดคล้องกับการศึกษาของระพีพัฒน์ เดือนเพ็ญศรี และเกษมสันต์ พานิชเจริญ (Raphiphat Dueanphensi, & Kasemsan Panitcharoen, 2019) ที่พบว่า ผู้เรียนต้องการให้กิจกรรมพลศึกษามีความหลากหลายแปลกใหม่ เพื่อเพิ่มความสนุกสนานในการเรียน ขณะที่ ณัฐวุฒิ สิทธิชัย (Nuttawut Sittichai, 2018) ได้เสนอแนวปฏิบัติที่ดีในการสอนเกมพลศึกษาว่า ควรใช้เกมที่ท้าทายความสามารถและกำหนดจำนวนผู้เล่นให้เหมาะสม และต้องเตรียมเกมพลศึกษาให้หลากหลายในแต่ละชั่วโมงที่สอน เพื่อให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายและมีเวลาในการเล่นเกมมากขึ้น

การนำผลการวิจัยไปใช้

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ เป็นการใช้ทักษะการเคลื่อนไหวกีฬาบาสเกตบอลไปใช้ในการเล่นเกมพลศึกษา จึงเหมาะที่ครูพลศึกษาจะนำผลการวิจัยนี้ไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมกีฬาชนิดต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะกีฬาไปพร้อมกับความสนุกสนาน เรียนรู้การปฏิบัติตามกฎกติกาของเกมหรือกีฬา อย่างไรก็ตาม ควรมีการพิจารณาออกแบบเกมพลศึกษาให้มีความหลากหลายแปลกใหม่ ท้าทายความสามารถและสร้างความสนุกสนานตามบริบทของผู้เรียนหรือชั้นเรียน รวมถึงให้ความสำคัญและระมัดระวังการเล่นที่รุนแรงเพื่อลดโอกาสเกิดการบาดเจ็บและเน้นย้ำเรื่องของความมีน้ำใจนักกีฬา เคารพให้เกียรติซึ่งกันและกันทั้งในฐานะผู้ดูแลผู้เล่น ซึ่งถือเป็นเป้าหมายสำคัญของการเรียนวิชาพลศึกษาและกีฬา

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้ได้รับสนับสนุนทุนวิจัยส่วนงานสำหรับบุคลากร (เงินรายได้ส่วนงาน) ประจำปีงบประมาณ 2567 ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา คณะผู้วิจัยขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

References

Hanafee Yeesunsong, Ibrohim Yeesunsong, & Ken Kimata. (2023). Setting up a classroom atmosphere to promote learning for Physical Education. *Journal of Health, Physical Education and Recreation. 49*(2), 10-19.

Hodgkin, K. (2018). Pupils' expectations and experiences of PE across the primary–secondary transition in south wales. *Wales Journal of Education, 20*(1), 93-113. http://doi: https://doi.org/10.16922/wje.20.1.6

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.

Kasemsan Panitcharoen, Raphiphat Dueanphensi, Prateep Poonwatana, & Kritsada Surumpai. (2025). Learning and factors that influencing on learning badminton through tactical game approach teaching. *Academic Journal of Thailand National Sport University. 17*(1), 113-125.

Kittisak Phongcho. (2019). Status and problems of school physical education teaching of the Rajamangala University of technology. *Journal of Kanchanaburi Rajabhat University*, *8*(1), 67-76.

Lydia, E. C., Rosina, C., Maria, G. G., Debbie, W., Charlie, F., & Russell, J. (2022). Children's voices in physical activity research: A qualitative review and synthesis of UK children's perspectives. *International Journal of Environment Research and Public Health, 19*(7), 3993. http://doi: 10.3390/ijerph19073993

Mahalap Pomsook. (2018). Learners' perspective about learning a handball for health course. *Journal of Faculty of Physical Education, 21*(2), 23-33.

Mahalap Pomsook, Salee Supaporn, & Usakorn Punvanich. (2016). Attitudes toward physical education activities as perceived by students. *Journal of Faculty of Physical Education*, *19*(1), 167-182.

Ministry of Education Thailand. (2008). *Basic education core curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008).* Bangkok: Kurusapa Ladprao Publishing.

Nuttawut Sittichai. (2018). The best practices of physical education game teaching. *Phuket Rajabhat University Academic Journal, 14*(1), 23-42.

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, & Mahalap Pomsook. (2023). *Connecting theory and knowledge to learning management through 5-step education*. Free Academic Service Project "EDU SHARE 5th Edition: Lifelong Learning Without Being Confined to Existing Knowledge Frameworks," April 26-27, 2023. Academic Services and Special Affairs Division, Faculty of Education, Burapha University.

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

Raphiphat Dueanphensi. (2021). *Just exerting effort doesn't equal being active: learning management strategies for maintaining proactive engagement*. EDUCA 2022. https://event.educathai.com/educa2022/online-workshop/2911?fbclid=IwAR0UYDj3-7CSusk4m4ovLTfmnRPsQTwpR61LQCE_EwKVgVvNeNEMH-8DYn8

Rattana Buason. (2013). *Qualitative research in education*. Bangkok: Chulalongkorn University.

Rungkarn Saetae, Salee Supaporn, & Prasit Peeptum. (2018). Effects of qigong combined with Yoga training on health and fear of falling among elderly: A qualitative study. *Journal of Faculty of Physical Education, 21*(2), 43-54.

Sitthiphong Pannak. (2020). *The application of games in physical education instruction*. *Valaya Alongkorn Rajabhat University Graduate Journal*, *14*(1), 257–268.

Tawat Teamyuan. (2018). Factors affecting recreation activity participation of students in bunditpatanasilpa institute. *Patanasilpa Journal*, *2*(Supplement), 367-378.

Wasana Khunaaphisit. (2018). *Physical education curriculum and learning management*. Bangkok: Academic Promotion Center.

Worasak Pianchob & Thanomwong Kritphet. (2018). *Compilation of articles on philosophy, principles, teaching methods, and assessment in physical education (2nd ed.).* Bangkok: Chulalongkorn University.

Received: June, 30, 2025

Revised: July, 16, 2025

Accepted: July, 22, 2025