

การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

THE APPLICATION OF GAMES IN LEARNING MANAGEMENT IN PHYSICAL EDUCATION

สิทธิพงษ์ ปานนาค

Sittipong Pannak

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
499 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพมหานคร 10250

Teacher health and physical education, Triam Udom Suksa Pattanakarn School, 499 Pattanakarn
Road, Suan Luang Subdistrict, Suan Luang District, Bangkok 10250

E-mail: nice_thecop@hotmail.com

Received: November 17, 2019

Revised: February 15, 2020

Accepted: February 18, 2020

บทคัดย่อ

เกมคือกิจกรรมที่ผู้สอนหรือผู้นำเกมได้กำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ที่ดีอย่างมีเป้าหมาย เช่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เกิดความสมัครสมานสามัคคี ได้รับปลูกฝังทางด้านการเคารพกฎและกติกา มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย โดยในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาครูผู้สอนสามารถประยุกต์และสอดแทรกกิจกรรมที่เป็นเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย เกมนำไปสู่กีฬา เกมผลัดเกมการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมผู้นำ และเกมนันทนาการ เข้ากับลำดับขั้นตอนของการจัดกระบวนการเรียนรู้ในคาบเรียน สอดคล้องกับเนื้อหาหลักของแต่ละประเภทกีฬาและเป็นไปตามตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร ทั้งนี้การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี รู้จักการเรียนรู้ด้วยวิธีลงมือปฏิบัติ สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เรียนรู้ขีดจำกัดความสามารถของตนเองและสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้อยู่เสมอ

คำสำคัญ

เกม การจัดการเรียนรู้พลศึกษา เกมประยุกต์

ABSTRACT

The teaching and learning of games and sport-based activities has been a main form of physical education. Teaching games for students to understand the rules and concept can be highlighted as a Student-Centered Approach. Teacher choose content which can be further developed and managed in the class so that the students have

more opportunities to respond, get involved cognitively and make decisions about the game. The independent variable is the lesson structure and dependent variables are the learning means. The game presents a problem that students must face and allows students to apply their knowledge from practice, game sense, tactical problem solving, declarative knowledge, enjoyment, motivation and developing leadership skills. These proposals are based on situated learning, with meaningful and contextualized situations that favor students' learning.

Keywords

Games, Learning Management in Physical Education, Applied Games

บทนำ

ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ได้กำหนดตัวชี้วัดและมาตรฐานสาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ในสาระที่ 3 ด้านการเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากลนั้น หากพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่า เกมถือเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในหลักสูตรที่ได้มีการกำหนดไว้ เพื่อให้ครูได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน และเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมพัฒนาทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาที่ดี ซึ่งในความสำคัญของการเล่นเกมนั้น Kulthawatwichai (2011) ได้อธิบายไว้ว่าการเล่นเกม ถือเป็นกิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมความสุขทางใจของมนุษย์ซึ่งแฝงด้วยคุณค่าและความหมายมากมาย เช่น การเล่นเพื่อความสนุกสนาน การเล่นเพื่อพัฒนาคุณภาพทางสติปัญญา การเล่นเพื่อเป็นกรณีศึกษา และการเล่นเพื่อตอบสนองความพึงพอใจต่อความต้องการทางสัญชาตญาณ เป็นต้น ดังนั้นในด้านการศึกษาหรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูในส่วนองรายวิชาพลศึกษา หากมีการนำหลักการและเทคนิควิธีปฏิบัติของเกมมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม การเรียนรู้ของผู้เรียนก็ย่อมจะเกิดผลดี เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนานท้าทาย ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ดี นอกเหนือจากการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเฉพาะทางด้าน การปฏิบัติและการฝึกทักษะทางกีฬา โดยจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับความสำคัญของการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้พลศึกษา สามารถยกตัวอย่างเพื่อสะท้อนให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม เช่น การศึกษาวิจัยด้านการนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนยิมนาสติก ซึ่งมีผลการวิจัยประเด็นหนึ่งที่ระบุว่า การนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ส่งผลให้ผู้เรียนจำทักษะได้ง่ายและสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างถูกต้อง (Soonchan, 2018) ทั้งนี้หากเราลองพิจารณาศึกษาความหมายของเกมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ประเภท คุณสมบัติและองค์ประกอบอื่น ๆ ของเกม ในภาพรวมจะสามารถพบได้ว่าเกมนั้นมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ที่ครูผู้สอนเองควรให้ความสนใจตระหนักในการศึกษาทำความเข้าใจ เรียนรู้เพื่อให้เกิดแนวความคิดในสิ่งใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์สามารถที่จะประยุกต์ใช้หรือออกแบบกิจกรรมในการเรียนการสอนรายวิชาพลศึกษาสำหรับผู้เรียนได้อย่างสอดคล้องมีความเชื่อมโยงระหว่างตัวชี้วัดและมาตรฐานสาระการเรียนรู้ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดไว้ได้อย่างเหมาะสม

คุณสมบัติและประเภทของการเล่นเกม

ความหมายของเกมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ ได้มีนักวิชาการหลายท่านที่ได้อธิบายและให้คำจำกัดความและความหมายต่าง ๆ ซึ่งจากการศึกษาและสังเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า เกม คือ กิจกรรมรูปแบบหนึ่ง ที่ผู้สอนหรือผู้นำเกมได้มีการกำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วม เกิดการเรียนรู้ที่ตืออย่างมีเป้าหมาย อาทิเช่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน การเคลื่อนไหวและออกกำลังกาย เพื่อสร้างเสริมสุขภาพและสมรรถภาพ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก ความสมัครสมาน สามัคคี การเคารพกฎและกติกา ความมีน้ำใจ การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย เป็นต้น

Pianchob (2018) ได้อธิบายถึงคุณสมบัติที่สำคัญทั่ว ๆ ไปของเกมมีดังต่อไปนี้ คือ

1. เป็นกิจกรรมที่มีความเป็นอิสระในการเล่น ผู้เล่นจะเล่นในเวลาว่างด้วยความสมัครใจ โดยจะเริ่มเล่นหรือเลิกเล่นเมื่อใดก็ได้ตามความพอใจ
2. สถานที่และเวลาของการเล่นจะแยกออกจากกิจกรรมที่เป็นกิจวัตรประจำวันตามปกติและมักจะกำหนดไว้ล่วงหน้าตามความพอใจ
3. มีกฎและระเบียบของการเล่น กฎและระเบียบการเล่นนี้อาจจะได้มาจากระหว่างผู้เล่นด้วยกันเป็นผู้วางและกำหนดขึ้นเอง เพื่ออำนวยความสะดวกเรียบร้อยและเพื่อความสนุกสนานในการเล่น กฎและระเบียบเหล่านี้ อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงหรือวางไว้เพื่อการเล่นในระยะเวลายาวนานก็ได้
4. การมีส่วนร่วมในการเล่นในกิจกรรมแต่ละครั้งผู้เล่นไม่หวังผลตอบแทนหรือสินจ้างรางวัลอื่นใดนอกเหนือจากความสุขสนุกสนานที่ได้จากกิจกรรมการเล่นเท่านั้น
5. การเล่นเกมแต่ละครั้งผู้เล่นจะไม่สามารถคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นล่วงหน้าได้ ผลของการเล่นเกมแต่ละครั้งจะบอกผลได้ก็ต่อเมื่อการเล่นได้สิ้นสุดลงแล้วเท่านั้น
6. เกมการเล่นจะมีคุณสมบัติเช่นเดียวกับกิจกรรมนันทนาการ

ประเภทของเกม เกมเป็นคำที่มีความหมายกว้างครอบคลุมกีฬาต่าง ๆ ทุกประเภท ดังนั้นจึงจำแนกเกมออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 3 กลุ่มด้วยกัน คือ เกมเกี่ยวกับทักษะทางร่างกาย (Games of Physical Skills) เกมเกี่ยวกับกลวิธีการเล่น (Games of Strategy) และเกมเกี่ยวกับโชค (Games of Chance) นอกจากนี้เกมแต่ละกลุ่มที่กล่าวมาแล้วนั้น ยังสามารถแบ่งเป็นกลุ่มย่อยออกไปอีก ดังนี้

ก. เกมเกี่ยวกับทักษะทางร่างกาย (Games of Physical Skills) สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทได้แก่ 1) เกมเกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายล้วน ๆ คือ เกมที่มีทักษะทางด้านร่างกายเพียงอย่างเดียวเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่นเช่นกีฬาว่ายน้ำหนัก 2) เกมเกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายและกลวิธีการเล่น คือ เกมที่ต้องอาศัยทั้งทักษะทางด้านร่างกายและกลวิธีในการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่น เช่น กีฬาฟุตบอล บาสเกตบอล และแบดมินตันเทนนิส เป็นต้น 3) เกมเกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายและโชคประกอบกัน คือ เกมที่ต้องอาศัยทั้งทักษะทางด้านร่างกายและโชคเป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะเล่นเพื่อให้ได้ชัยชนะคู่แข่ง เช่น เกมเก้าอี้ดนตรี 4) เกมเกี่ยวกับทักษะทางด้านร่างกายกลวิธีและโชคเป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยปัจจัยทั้ง 3 อย่างประกอบกันในการเล่นจึงจะได้รับชัยชนะ เช่น เกมสุนัขแย่งกระดูก เป็นต้น

ข. เกมเกี่ยวกับกลวิธีการเล่น (Games of Strategy) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) เกมเกี่ยวกับกลวิธีล้วน ๆ เป็นเกมที่มีกลวิธีการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญ เช่น เกมหมากรุก 2) เกมเกี่ยวกับ

กลวิธีและโชคเป็นเกมที่มีปัจจัยทั้งกลวิธีและโชคประกอบกันในการเล่นจึงจะประสบผลสำเร็จได้ เช่น เกมบริดจ์ เป็นต้น

ค. เกมเกี่ยวกับโชคเพียงอย่างเดียว (Games of Chance) เกมประเภทนี้ได้แก่ เกมที่ต้องอาศัยโชคอย่างเดียวในการเล่นไม่สามารถใช้ปัจจัยอื่นมาเกี่ยวข้องได้ เช่น การโยนหัวโยนก้อย เกมบิงโก เป็นต้น

ประโยชน์และคุณค่าของการเล่นเกม

Kulthawatwichai (2011) ได้กล่าวถึง ประโยชน์และคุณค่าของเกมไว้ ดังนี้

1. เกมช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ใช้เกมเป็นกิจกรรมใช้การเคลื่อนไหวของร่างกาย ในการประกอบกิจกรรม ซึ่งการออกกำลังกายการเคลื่อนไหวเป็นปัจจัยที่สำคัญของมนุษย์ ผลของการออกกำลังกายทำให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง มีการทำงานของระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท ระบบขับถ่ายที่ดี และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี ซึ่งเป็นการเสริมสร้างสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของร่างกายรวมถึงพัฒนาบุคลิกภาพแก่บุคคลให้ดีขึ้น
2. เกมช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริงแจ่มใสมีอารมณ์ดีและมั่นคง ฝึกให้รู้จักยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น สมหวัง ผิดหวัง ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
3. เกมช่วยพัฒนาด้านสังคมให้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกัน โดยจำลองสภาพของสังคมให้เป็นลักษณะของการเล่น รู้จักมารยาทของสังคมการยอมรับซึ่งกันและกัน พัฒนาแนวทางของระบบประชาธิปไตยเสริมคุณค่าการเป็นลักษณะผู้นำและผู้ตามที่ดีรู้จักเคารพกฎระเบียบกติกาที่กำหนดไว้
4. เกมช่วยพัฒนาสติปัญญาให้ใช้ความสามารถเพื่อแสดงออกมาให้เต็มที่ เป็นการฝึกฝนและพัฒนาสติปัญญาเพราะเกมเป็นลักษณะท้าทายความสามารถและเป็นเชิงการแข่งขันที่ทุกคนต้องใช้ความสามารถและสติปัญญา
5. เกมช่วยถ่ายทอดการเล่นวิถีชีวิตของคนรุ่นก่อนสู่คนรุ่นหลังได้รับรู้เข้าใจความเป็นมาของบรรพบุรุษอันเป็นพัฒนาการของมนุษย์อย่างหนึ่งและเป็นการสืบทอดประเพณีวัฒนธรรมของชนกลุ่มต่าง ๆ

ทั้งนี้จากประโยชน์และคุณค่าของการเล่นเกม สามารถสรุปและอธิบายได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาคนใน 5 ด้านประกอบด้วย 1) ด้านสุขภาพร่างกาย เกมช่วยส่งเสริมให้บุคคลที่เข้าร่วมเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดี มีสุขภาพกายที่แข็งแรง มีภูมิคุ้มกันในการป้องกันโรค 2) ด้านจิตใจ เกมช่วยส่งเสริมให้บุคคลที่เข้าร่วมได้เกิดความสุขสนุกสนาน มีจิตใจที่แจ่มใสเบิกบาน 3) ด้านอารมณ์ จากการที่บุคคลเหล่านั้นได้เข้าร่วมการเล่น เกม ทำให้ได้รับการฝึกฝนสภาวะทางจิตใจ ซึ่งจะสะท้อนและแสดงออกผ่านทางอารมณ์ที่ดี คือการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย 4) ด้านสังคม เกมช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์อันดีร่วมกันในระหว่างหมู่คณะ รู้จักการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เกิดความสมัครสมานสามัคคี และ 5) ด้านสติปัญญา เกมช่วยพัฒนาและกระตุ้นกระบวนการทางความคิด รู้จักการวางแผนต่าง ๆ ในการทำงาน ตามขั้นตอนและเงื่อนไขรูปแบบของการเล่นเกมประเภทนั้น ๆ

หลักในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่สำคัญ

หลักการเรียนรู้ทางพลศึกษาสรุปมาจากหลักและทฤษฎีการเรียนรู้ทางจิตวิทยาต่าง ๆ ซึ่งจะมีประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับการจัดการเรียนการสอนของครู โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้ (Sports Authority of Thailand, 2007)

1. ให้นักเรียนได้มีการปรับตัวที่ดี โดยครูควรสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อนักเรียนและเสริมสร้างให้นักเรียนมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทั้งภายในและนอกชั้นเรียน
2. ให้นักเรียนสร้างจุดมุ่งหมาย โดยครูควรชักจูงให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน เพื่อที่จะได้ตั้งจุดมุ่งหมายของตนเองขึ้นมา ซึ่งถือเป็นการเรียนด้วยความตั้งใจและสมัครใจ เช่น ขยันฝึกซ้อมกีฬาเพราะอยากเก่งอยากเป็นนักกีฬา เป็นต้น
3. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูมีหน้าที่แนะแนวทางและควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้แบบฝึกและวิธีสอนหลาย ๆ แบบ เพื่อสนองความสนใจของนักเรียนให้มากที่สุด
4. ความสนุกสนานและความพอใจก่อให้เกิดอารมณ์ดี ครูจึงควรสร้างความมั่นใจจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความสนุกสนานและมีความปลอดภัย
5. การเรียนรู้ทางพลศึกษาเป็นเรื่องของการลงมือกระทำด้วยตนเอง นักเรียนต้องลงมือฝึกปฏิบัติด้วยตนเองอย่างถูกต้อง มีระยะเวลาในการฝึกฝนทักษะที่เหมาะสม จากทักษะที่ง่ายไปสู่ยาก
6. ให้นักเรียนได้รู้ผลการเรียนของตนเอง เพราะการได้รู้ตนเองอยู่เสมอจะช่วยให้กระตุ้นให้การเรียนรู้ได้ดีขึ้น มีความเพียรพยายามมากยิ่งขึ้น
7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จะมีประโยชน์สำหรับนำไปปรับปรุงวิธีสอนของครู รวมถึงช่วยชี้แนะแนวข้อผิดพลาดของนักเรียนได้ตรงตามความเป็นจริง แก้ไขปัญหาได้ตรงจุด
8. เน้นการถ่ายโยงการเรียนรู้ทางบวก เพราะจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี มีพัฒนาการเรียนรู้ที่ความก้าวหน้า

ทั้งนี้หลักในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาที่สำคัญสามารถพอที่จะสรุปในภาพรวมได้ว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาสำหรับครูผู้สอนถือเป็นศาสตร์และศิลป์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล โดยการจัดการเรียนรู้ที่ดี และเกิดประโยชน์สำหรับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนนั้น ครูผู้สอนต้องคำนึงถึงหลักการสอนที่หลากหลายปัจจัย เช่น การสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน รวมถึงเพื่อนร่วมชั้นเรียน การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีจุดมุ่งหมายตามความสนใจ การออกแบบกิจกรรมการฝึกหรือการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสม การคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล การสร้างความสนุกสนานในชั้นเรียน การเรียนรู้โดยการลงมือกระทำ และการเสริมแรงในเชิงบวก เป็นต้น ฯลฯ

ตัวอย่างของแนวคิดและเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

แนวคิดและเทคนิควิธีในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษามีนักทฤษฎีและนักวิจัยที่ได้มีการคิดค้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไว้ต่าง ๆ มากมาย ทั้งนี้การนำหลักการหรือรูปแบบในลักษณะใดมาใช้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ความคุ้นเคยของครูผู้สอนและผู้เรียน ระดับชั้นหรือช่วงวัยของผู้เรียน บริบทของโรงเรียน รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ควรนำมาพิจารณาในการเลือกใช้เทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนอย่างสูงสุด ดังตัวอย่างของรูปแบบและเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ที่นำเสนอ ดังนี้

1. เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เป็นทักษะ (process skill) ในการจัดการเรียนรู้ บทเรียนที่เป็นทักษะจะมีการแบ่งเวลาที่แตกต่างกันไป (Panakul, et al., 2013) จากการแบ่งการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเนื้อหาความรู้ คือ ประมาณร้อยละ 15 ของเวลาเรียนนั้น ทั้งหมดจะใช้ในการแนะนำทักษะที่จะให้ผู้เรียนได้รับ เป็นการนำเสียก่อน ส่วนเวลาประมาณร้อยละ 25 จะใช้สำหรับการสาธิตทักษะ ซึ่งอาจจะเป็นครูสาธิตเองหรือผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญเชิญมาก็ได้ ซึ่งในนี้อาจเป็นนักเรียนตัวอย่างที่มีทักษะมีความสามารถช่วยในการสาธิต และเวลาประมาณร้อยละ 60 เป็นเวลาให้ผู้เรียนใช้ในการฝึกฝนภายใต้การแนะนำของครู ดังนั้นการจัดการเรียนรู้อาจกระทำเป็นขั้นตอนดังนี้

- 1) ขั้นแนะนำทักษะที่จะให้ผู้เรียนได้รับ
- 2) ขั้นพัฒนาทักษะ อธิบายประกอบการสาธิต ครั้งที่ 1 ซึ่งเป็นการสาธิตทักษะทั้งหมดในภาพรวม ด้วยจังหวะความเร็วปกติ เพื่อให้ผู้เรียนได้มองเห็นจุดประสงค์ของทักษะนี้ทั้งหมด จากนั้นอธิบายประกอบการสาธิต ครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นการสาธิตแยกทักษะนั้นทีละส่วนและสาธิตอย่างช้า ๆ เมื่อสาธิตแยกส่วนอย่างช้า ๆ ครบทุกส่วนแล้วจะสาธิตทักษะโดยรวมอีกครั้งในจังหวะความเร็วปกติ
- 3) ขั้นฝึกและนำไปใช้ ผู้เรียนฝึกทักษะโดยการเลียนแบบหลังจากที่ดูครูสาธิตแล้ว ในขณะที่ผู้เรียนฝึกทักษะครูจะคอยให้คำแนะนำ ครูผู้สอนทำการแก้ไขข้อผิดพลาดของผู้เรียน โดยครูควรแก้ไขหลังจากที่ผู้เรียนได้ลงมือฝึกพอสมควรแล้วและพยายามเน้นสิ่งที่ผู้เรียนทำถูกให้มากเพื่อเป็นการส่งเสริมกำลังใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าใจวิธีการนำทักษะไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
- 4) ขั้นสรุปและกระตุ้นให้เกิดการนำไปใช้ได้ สรุปความสำคัญของหลักการและแนวคิด ประเมินว่าผู้เรียนได้เรียนรู้แล้ว และกระตุ้นให้เกิดการนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

2. เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยการสาธิต (Demonstration Method) การจัดการเรียนรู้โดยการสาธิต (Inlakorn, 2011) เป็นการสอนที่แสดงหรือกระทำไปพร้อม ๆ กันกับการบอกหรืออธิบาย โดยครูผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงหรือฝึกปฏิบัติจริง โดยที่ผู้เรียนเห็นแบบอย่างที่ถูกต้อง มีเจตนาที่ดีและมีความคิดรวบยอดที่ถูกต้อง ในการจัดการเรียนรู้แบบสาธิตให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามที่ถูกต้องแล้วให้ผู้เรียนนำเสนอการสาธิตโดยแบ่งให้ฝึกปฏิบัติในลักษณะทำงานเป็นคู่ หรือกลุ่มย่อย 3-4 คน หรือผู้สอนอาจใช้วิธีการสาธิตร่วมกับการสอนโดยใช้คำถาม การสอนแบบอภิปราย การทดลองและการสอนโดยการปฏิบัติสาธิต ครูอาจใช้วัตถุต้นมาเป็นสื่อการสอนก็ได้ ซึ่งขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยการสาธิต ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นเตรียม ขั้นฝึกปฏิบัติ ขั้นดำเนินการสาธิต ขั้นฝึกปฏิบัติกลุ่มย่อย และขั้นสรุปความรู้

3. เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยตรงหรือแบบคอมมาน (Direct or Command Teaching Style) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ การเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาในแต่ละเรื่อง โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนที่สำคัญ (Poompak, et al., 2009) ได้แก่ การนำเข้าสู่บทเรียน การกิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกฝนทักษะและประสบการณ์ การนำไปใช้ และการสรุปความรู้ ทั้งนี้เทคนิคการสอนโดยตรงหรือแบบคอมมานนี้เป็นการสอนที่ได้รับความนิยมจากครูพลศึกษาเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้การสอนในลักษณะเทคนิคดังกล่าวได้มีความสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาของ (Kuna-apisit, 1996) ที่ได้อธิบายความมุ่งหมายในการสอนพลศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตามลำดับ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย

- 1) ขั้นเตรียม ซึ่งได้แก่ การให้เด็กเข้าแถว สำนวณรายชื่อนักเรียนและให้อบอุ่นร่างกายให้พร้อม เพื่อจะให้ทำการฝึกกิจกรรมในชั้นเรียน
- 2) ขั้นอธิบายและการสาธิต ได้แก่ ครูอธิบายถึงสิ่งที่นักเรียนจะต้องปฏิบัติเพียงสั้น ๆ และทำการแสดงตัวอย่างให้ดู ตัวอย่างของการสาธิต ได้แก่ ครูอธิบายถึงสิ่งที่นักเรียนเป็นผู้สาธิต หรือครูและนักเรียนทำการสาธิตร่วมกัน
- 3) ขั้นฝึกหัด แบ่งกลุ่มให้นักเรียนฝึกกิจกรรมต่าง ๆ โดยทั่วถึง แบบฝึกอาจจะกำหนดให้แต่ละกลุ่มฝึกทักษะแต่ละอย่างแล้วหมุนเวียนกันไป หรืออาจจะใช้วิธีการเหมือน ๆ กันทั้งหมดก็ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการสอนแต่ละชนิด
- 4) ขั้นนำไปใช้ ได้แก่ การนำเอาทักษะต่าง ๆ จากที่นักเรียนได้เรียนไปแล้วนั้นนำมาทดลองใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเล่นและการแข่งขัน
- 5) ขั้นสรุปและประเมินผล ได้แก่ การสรุปผลการเรียนจากบทเรียนที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเองให้เกิดสุขนิสัย อาจจะมีการวัดผลประเมินผลหลังจากนักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมไปแล้วว่าได้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์หรือไม่อย่างไร สำหรับการสอนพลศึกษาในปัจจุบันอาจแบ่งขั้นตอนต่าง ๆ ให้น้อยลงเหลือเพียง 4 ขั้นตอน เป็นขั้นเตรียม ขั้นอธิบายและสาธิต ขั้นสอนฝึกหัด และขั้นสรุปและประเมินผล อาจทำได้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครู

4. เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบแทคติคอลหรือแทคติคอล เกม แอปโพรช (Tactical Game Approach) การสอนแบบแทคติคอลเริ่มขึ้นในประเทศอังกฤษจากแนวความคิดของบังเกอร์และโธร์พ (Bunker & Thorpe, 1986 cited in Supaporn, 2013) โดยในช่วงประมาณปี ค.ศ. 1980-1985 บังเกอร์และโธร์พ เชื่อว่าครูสอนพลศึกษาควรเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจในเกม โดยรู้จักตัดสินใจและเลือกใช้แทคติการเล่นได้เหมาะสมกับสถานการณ์ของเกม ด้วยเหตุนี้จึงเรียกวิธีการสอนดังกล่าวนี้ว่า การสอนเกมเพื่อความเข้าใจ (Teaching Games for Understanding: TGfU) คือมีการเน้นให้ผู้เล่นตระหนักถึงแทคติการเล่น (Tactical Awareness) ต่อมา (Griffin et al., 1997 cited in Supaporn, 2013) ได้พัฒนาโครงสร้างของการสอนแบบดังกล่าวเพื่อให้ครูพลศึกษานำไปใช้สอนได้สะดวกขึ้นและเรียกชื่อใหม่ว่า การสอนแบบแทคติคอล เกม แอปโพรช (Tactical Game Approach)

การจัดการเรียนรู้แบบแทคติคอลทำให้ผู้เรียนที่มีทักษะการเคลื่อนไหวและทักษะกีฬาต่างกันสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานและเรียนรู้แทคติการเล่นไปพร้อม ๆ กัน กล่าวโดยสรุป คือการจัดการเรียนรู้แบบแทคติคอล เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้เกมเป็นศูนย์กลางเพื่อปรับปรุงความสามารถในการเล่น เกม ตลอดจนกลยุทธ์และการปฏิบัติทักษะของผู้เรียน ใช้การเล่นและเรียนรู้ทักษะในบริบทของเกมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มพูนความรู้ด้านกลยุทธ์ในการเล่นไปสู่การปรับปรุงแทคติในการเล่นของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการเล่นเกมก็จะสามารถถ่ายโยงความรู้จากเกมหนึ่งไปยังเกมอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้แบบแทคติคอล ประกอบด้วยลำดับขั้นตอน 3 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นกำหนดรูปแบบเกม (Game Form) หมายถึง การเริ่มสอนแบบแทคติคอลด้วยเกมหรือรูปแบบเกมที่ประยุกต์มาเพื่อให้นักเรียนแก้ปัญหาแทคติที่ต้องการได้

2) ขั้นการสอนให้ผู้เรียนรับรู้แทคติคหรือปัญหาแทคติคที่ตนเผชิญอยู่ โดยพยายามหาคำตอบว่าจะทำอะไร (Tactical Awareness or What to Do?) และเมื่อเล่นเกมผ่านไปแล้วจึงส่งต่อถึงขั้นลำดับต่อไป

3) ขั้นการปฏิบัติทักษะ ครูจะต้องช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าทักษะที่ต้องใช้ในเกมมีวิธีการปฏิบัติอย่างไร (Skill Execution or How to Do?)

การจัดการเรียนรู้แบบแทคติคอล จะเน้นการเล่นเกมนั้น คือในคาบเรียน 50 นาที จะมีการเล่นเกมอย่างน้อย 2 เกม การฝึกหัดตามแบบฝึกอาจจะมีหรือไม่ก็ได้ ถ้ามีก็ฝึกเพียง 1-2 แบบฝึก คือใช้เวลาสั้นมาก เวลาส่วนใหญ่จึงเน้นไปที่การแก้ปัญหาแทคติคของเกมตามที่ครูออกแบบให้

การประยุกต์ใช้เกมสู่การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา

Chatzipanteli (2014) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาด้วยวิธีการเล่นเกม โดยใช้เทคนิคของการสอนเกมเพื่อความเข้าใจ (Teaching Games for Understanding: TGfU) ซึ่งเป็นเป็นวิธีการสอนที่ผู้เข้าร่วมจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการภายในกิจกรรมการเล่น เกม จุดมุ่งหมายของการศึกษา คือ เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของรูปแบบเกมที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เข้าร่วมเป็นนักเรียนที่ได้รับการยินยอมผ่านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จำนวน 71 คน อายุระหว่าง 11-12 ปี ประกอบด้วยกลุ่มทดลอง ชาย 13 คน หญิง 16 คน และกลุ่มควบคุม ชาย 19 คน หญิง 23 คน วิธีการทดลองโดยครูจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนเกม (TGfU) ในกีฬาบอลเลย์บอล จากการรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยพบว่า การประเมินพฤติกรรมก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนเกม แสดงให้เห็นว่านักเรียนในกลุ่มทดลองในภาพรวมได้รับผลการเรียนรู้เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งร้อยละ 22.53 ของนักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับที่สูง ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าการเล่นเกมนั้นสามารถช่วยปรับปรุงพฤติกรรมการเรียนรู้ในการเรียนพลศึกษาของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

จากการรวบรวมแนวคิด ผลการวิจัยและเทคนิควิธีในการประยุกต์ใช้เกมสำหรับการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา สามารถอธิบายได้ว่า ในเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาแต่ละรูปแบบ จะประกอบไปด้วยขั้นของการเตรียมหรือการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการฝึกทักษะ ในบางรูปแบบอาจแบ่งเป็นขั้นนำไปใช้และขั้นสรุป ทั้งนี้จากธรรมชาติของวิชาพลศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกายและการออกกำลังกาย ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน โดยการประยุกต์ใช้เกมช่วยเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น เกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย เกมนำไปสู่กีฬา เกมผลัด เกมการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมผู้นำ เกมันทนาการ เป็นต้น ฯลฯ ซึ่งสามารถอธิบายและยกตัวอย่างได้ดังนี้

1. เกมการเคลื่อนไหวร่างกายและเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาในขั้นการเตรียมโดยการอบอุ่นร่างกาย (Warm up) เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของระบบต่าง ๆ ในร่างกายและเป็นการป้องกันการบาดเจ็บจากการเคลื่อนไหวร่างกาย ควรเริ่มจากการเคลื่อนไหวโดยใช้กิจกรรมที่ไม่หนักมากเกินไป รวมทั้งควรมีการยืดเหยียดกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ โดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ที่เป็นมัดสำคัญ ๆ เช่น กล้ามเนื้อขา แขน หัวไหล่ ลำตัว เป็นต้น ทั้งนี้การ

ประยุกต์เกมเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นการเตรียม ครูผู้สอนสามารถนำอุปกรณ์ต่าง ๆ มาช่วยเสริมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมกับผู้เรียน โดยเกมการเคลื่อนไหวร่างกาย และเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ช่วยส่งเสริมให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง มีการทำงานของระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี ดังตัวอย่างภาพประกอบที่ 1 เกมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบง่าย ประกอบด้วย เกมการกระโดด เกมการวิ่งสลับฟันปลา เกมการก้าวข้ามสิ่งกีดขวาง เกมการสไลด์เท้า ทั้งนี้ครูผู้สอนต้องกำหนดเงื่อนไขหรือเกณฑ์ขึ้นนักเรียนที่ปฏิบัติได้สำเร็จถือเป็นผู้ชนะ ส่วนนักเรียนที่ไม่สามารถปฏิบัติตามเงื่อนไขที่กำหนดให้เป็นผู้แพ้ เป็นต้น



ภาพที่ 1 เกมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบง่าย

2. เกมนำไปสู่กีฬา การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาในชั้นการนำไปใช้ คือการนำเอาทักษะต่าง ๆ ของการฝึกจากที่ผู้เรียนได้เรียนไปแล้วนั้นนำมาทดลองใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเล่นและการแข่งขัน โดยเกมจะช่วยพัฒนาสติปัญญาให้ผู้เรียนใช้ความสามารถเพื่อแสดงออกมาซึ่งทักษะได้อย่างเต็มที่ เป็นการฝึกฝนและพัฒนาสติปัญญาเนื่องจากเกมเป็นลักษณะของความท้าทายในเชิงการแข่งขันที่ทุกคนต้องใช้ความสามารถและสติปัญญาในการเล่น นอกจากนี้เกมยังช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริงแจ่มใส มีอารมณ์ดีที่และมั่นคง ฝึกให้รู้จักยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น ความสมหวัง ความผิดหวัง และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น ดังตัวอย่างภาพประกอบที่ 2 เกมการฝึกทบทวนทักษะกีฬาในรูปแบบของการแข่งขัน เช่น เกมเดาะลูกเทเบิลเทนนิส เกมรับ-ส่งลูกบอล ที่ผู้เรียนได้รับการฝึกทักษะจากการเรียนแล้ว นำมาทบทวนในรูปแบบของเกมการแข่งขัน เป็นต้น



ภาพที่ 2 เกมการฝึกทบทวนทักษะกีฬาในรูปแบบของการแข่งขัน

3. เกมผลัดและเกมกลุ่มสัมพันธ์ การจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษาในรูปแบบแทคติคอล หรือแทคติคอล เกม แอปโพรช (Tactical Game Approach) ขั้นตอนที่ 2 คือ ครูสอนให้ผู้เรียนรับรู้ เรื่องแทคติคหรือปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ โดยให้ผู้เรียนพยายามหาคำตอบว่าการปฏิบัติทักษะนั้นจะต้อง ทำเช่นไร (Tactical Awareness or What to Do?) ซึ่งในส่วนนี้ถือเป็นการช่วยพัฒนาทักษะทางด้าน สังคมให้ผู้เรียนได้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกัน โดยจำลองสภาพของสังคมให้เป็นลักษณะของการเล่น รู้จัก มารยาทของสังคมการยอมรับซึ่งกันและกัน รู้จักเคารพกฎระเบียบกติกาที่กำหนดไว้ ดังตัวอย่าง ภาพประกอบที่ 3 เกมเคลื่อนที่แยกสีอุปกรณ์ เป็นเกมที่มีเป้าหมายในการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึก การเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน ได้แก่ การเปลี่ยนทิศทางในการวิ่งด้วยระยะเวลาอันรวดเร็วภายใน เวลาที่กำหนด เพื่อเป็นการพัฒนาความคล่องแคล่วว่องไวของผู้เรียน โดยมีอุปสรรค ในการเคลื่อนที่คือ การจับมือวิ่งพร้อมกันกับคู่ ซึ่งต้องอาศัยความสัมพันธ์ในการเคลื่อนที่ในทิศทาง เดียวกัน รวมถึงต้องคำนึงถึงสีของอุปกรณ์ในการหยิบสลับเปลี่ยนตำแหน่ง เพื่อให้อุปกรณ์เป็นกลุ่ม สีเดียวกัน ตามเงื่อนไขที่ครูกำหนดขึ้น

ทั้งนี้จากตัวอย่างของเกมเคลื่อนที่แยกสีอุปกรณ์ ซึ่งอยู่ในขั้นตอนที่ 2 ของการจัดการเรียนรู้ ทางพลศึกษาในรูปแบบแทคติคอล หรือแทคติคอล เกม แอปโพรช และในขั้นตอนที่ 3 ขั้นการปฏิบัติ ทักษะ ครูจะต้องช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าการเคลื่อนไหวร่างกายขั้นพื้นฐาน ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความ คล่องแคล่วว่องไวของผู้เรียนนั้นต้องมีการปฏิบัติอย่างไร ประกอบด้วยหลักการที่สำคัญอะไรบ้าง หลังจากนั้นจึงทำการฝึก เป็นต้น



ภาพที่ 3 เกมผลัดและเกมกลุ่มสัมพันธ์

สรุป

ในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา การนำเกมมาประยุกต์ใช้ถือเป็นเทคนิควิธีที่มีความสำคัญรูปแบบหนึ่ง โดยเกมคือกิจกรรมที่ครูผู้สอนหรือผู้นำเกมได้กำหนดเงื่อนไขและวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ที่ต่ออย่างมีเป้าหมาย เช่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เกิดการเคลื่อนไหวและการออกกำลังกาย เพื่อสร้างเสริมสุขภาพและสมรรถภาพ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก เกิดความสมัครสมานสามัคคี ได้รับปลูกฝังทางด้านการเคารพกฎและกติกา มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ทางพลศึกษา ครูผู้สอนสามารถนำเกมประยุกต์และสอดแทรกเข้ากับลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ในคาบเรียนตามรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น ขั้นตอนเตรียมความพร้อมหรือขั้นการอบอุ่นร่างกาย (Warm up) และขั้นการนำไปใช้ การจัดการเรียนรู้บทเรียนที่เป็นทักษะ การจัดการเรียนรู้โดยการสาธิต การจัดการเรียนรู้โดยตรงหรือแบบคอมมาน และการจัดการเรียนรู้แบบแทคติคอล หรือแทคติคอล เกม แอปโพรช เป็นต้น โดยในลำดับขั้นตอนดังกล่าวของการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมเพื่อให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาหลักของแต่ละประเภทกีฬา รวมถึงมีความเหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เป็นไปตามตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร โดยการประยุกต์ใช้หลักการของเกมนั้น สามารถนำรูปแบบเกมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย เกมนำไปสู่กีฬา เกมผลัด เกมการเคลื่อนไหวร่างกาย เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมผู้นำ เกมเน้นทนทานการ ฯลฯ มาผสมผสานเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ มีการทำงานของระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี รู้จักการเรียนรู้ด้วยวิธีลงมือปฏิบัติ สามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เรียนรู้ขีดจำกัดความสามารถของตนเองและสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้อยู่เสมอ

References

- Chatzipanteli, A. (2014). A tactical-game approach and enhancement of metacognitive behaviour in elementary school students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(2), 1-16.

- Inlakorn, S. (2011). **Theknikwithikan lænawatkam thichaichatkitkamkanriankanson thinnakriānpensunklāng** [Techniques, methods, and innovations used to organize student-centered teaching and learning activities]. Ubonratchathani: UbonKit Offset Printing.
- Kulthawatwichai, T. (2011). **Kānnanthanakān** [Recreation]. Bangkok: Publisher of Chulalongkorn University.
- Kuna-apisit, W. (1996). **Kānsōnphonlasuksā** [Physical Education Teaching]. Company pimdee.
- Panakul, S. et al. (2013). **Laksutlækānchatkānriānrū** [Curriculum and Learning Management]. 3rd edition. Publisher of Ramkhamhaeng University.
- Pianchob, T. (2018). **Ruāmbotkhwāmkiāokapradchaya lakkān withisōnlækānwat phūāpramōēnphonthāngphonlasuksā** [Collection of articles about philosophy, principles, teaching methods, and measurement for assessment in physical education]. Bangkok: Publisher of Chulalongkorn University.
- Poompak, C. et al. (2009). **Khūmukhrū phāēnkānchatkānriānrū klumsārānkānriānrū suksuksālæphonlasuksā tāmlaksutkēnklāngkānsuksānaphunthān phutthasakrāt sōngphanharōjhasip‘et** [Teacher Manual, Learning Management Plan, Health Education and Physical Education According to the core curriculum of basic education, 2008]. Bangkok: Thaiwattanapanich Printing Co., Ltd.
- Soonchan, R. (2018). **Phonlakarot‘onyimnatsatik duāiwithisōnbæpthēktikkhōn tāmkanraprūkhōngphurīan** [The effect of gymnastics teaching by using tactics as perceived by students]. Institute of Physical Education Chaiyaphum Campus.
- Sports Authority of Thailand. (2007). **Laksutphufuksōnkilāfandāpradapsūng** [Advanced Fencing Trainer Course]. Bangkok: Drokbia Printing house.
- Supaporn, S. (2013). **Phonkrathopkhōngkānsōnthēnnit duāiwithisōn bæpthæktikhōn lækānsōnbæpdōitrong** [The impact of learning tennis through tactical game approach and direct teaching]. **Journal of Faculty of Physical Education**, 16(1), 20-34.