

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

The Implementation of Cooperative Learning Using the Teams-Games-Tournament (TGT) Technique to Develop Basic Handball Skills of Grade 7 Students

จิระภัทร มอญทวี¹, พิเชษฐ์ เลิศสุนทรชัย², ไพรัช จุ่นเกตุ³

¹โรงเรียนวัดราชโอรส, art.handball@gmail.com

²โรงเรียนสารสาสน์วิเทศบางบอน, pichettae@gmail.com

³บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธนบุรี, phairat@thonburi-u.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโอรส จำนวน 66 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 33 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม 2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 3) แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent Samples)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลแตกต่างกันอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.53, S.D. = 0.66)

คำหลัก: เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT), ทักษะกีฬาแฮนด์บอล, ความพึงพอใจ

Abstract

The purposes of this research were: 1) to compare the basic handball skills of Grade 7 students between those who received collaborative learning through the Teams-Games-Tournament (TGT) technique and those who received regular instruction, and 2) to investigate the satisfaction of Grade 7 students with collaborative learning through Teams-Games-

Tournament activities. The sample consisted of 66 Grade 7 students at Wat Ratchabut School, divided into two groups: an experimental group and a control group, with 33 students in each group. The research instruments included: 1) a lesson plan for collaborative learning using the TGT technique, 2) a lesson plan for regular instruction, 3) a basic handball skills evaluation form, and 4) a satisfaction questionnaire. Statistical methods used for data analysis were the independent samples t-test, mean, and standard deviation.

The findings revealed that: 1) there was a statistically significant difference at the .05 level in basic handball skills between students who received collaborative learning through the Teams-Games-Tournament (TGT) technique and those who received regular instruction, and 2) students reported a very high level of satisfaction with collaborative learning through the TGT technique ($\bar{X} = 3.53$, S.D. = 0.66).

Keywords: Teams-Games-Tournament (TGT) Technique, Handball Skills, Satisfaction

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาพลศึกษาเป็นหนึ่งในวิชาที่มีความสำคัญในการพัฒนานักเรียนให้มีสุขภาพที่ดีและสมรรถภาพทางกายที่เหมาะสม ช่วยให้นักเรียนมีการเจริญเติบโตทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กีฬาแฮนด์บอล เป็นกีฬานานาชาติหนึ่งที่ต้องใช้ทักษะการเคลื่อนที่ลักษณะต่างๆ เช่น การวิ่งรับส่งลูกบอล การเลี้ยงลูกบอล การหมุนตัว การกระโดดขว้างลูกบอล และการยิงประตู เป็นต้น ดังนั้น นักเรียนที่มีความเร็วและความคล่องแคล่วว่องไวจะได้เปรียบคู่ต่อสู้ เพราะกีฬาแฮนด์บอลมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว และเปลี่ยนทิศทางอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนที่ด้วยความเร็วในระยะสั้น และความคล่องแคล่วว่องไวที่จะหลบหลีกคู่ต่อสู้ เพื่อเข้าทำประตูหรือป้องกันคู่ต่อสู้ที่เคลื่อนที่เข้าทำประตู จะเห็นได้ว่าความเร็วและความคล่องแคล่วว่องไวมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้รับการฝึกฝน (อติเทพ วิชาญ และคณะ, 2565)

จากการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษา ผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบวิชาพลศึกษา (กีฬาแฮนด์บอล) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโอรส พบว่า ปัญหาที่พบส่วนใหญ่ คือ นักเรียนไม่สามารถเล่นกีฬาแฮนด์บอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ วัดได้จากการประเมินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาและผลการแข่งขันกีฬาแฮนด์บอลในกิจกรรมกีฬาสีของโรงเรียน เมื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาดังกล่าวบ่งชี้ว่าเกิดจากนักเรียนขาดทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาแฮนด์บอล ไม่ว่าจะเป็นทักษะการเคลื่อนที่รับส่งลูกแฮนด์บอล และการยิงประตู ซึ่งสาเหตุของการเกิดปัญหาเหล่านี้ก็คือ นักเรียนขาดความรู้เกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหว และขาดทักษะปฏิบัติการตามขั้นตอนวิธีการเล่นกีฬาแฮนด์บอลที่ถูกต้องเหมาะสม รวมถึงครูผู้สอนขาดวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งผลทำให้การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาไม่บรรลุจุดประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้เท่าที่ควร สอดคล้องกับผลการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาพลศึกษา (กีฬาแฮนด์บอล) ปีการศึกษา 2566 พบว่า นักเรียนบางส่วนมีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ

80 โดยมีนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 59.43 คน และไม่ผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ 40.57 คน (โรงเรียนวัดราชโอรส, 2567)

ในการแก้ปัญหาหนี้ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (Team Game Tournament: TGT) เป็นวิธีที่เหมาะสม เนื่องจากเทคนิคนี้เน้นการทำงานร่วมกันในกลุ่ม โดยนักเรียนแต่ละคนจะได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้และการแข่งขันในรูปแบบที่สนุกสนานและมีการกระตุ้นจากเพื่อนร่วมทีม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความกระตือรือร้นและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (ทิตินา แชมมณี, 2566) โดยเทคนิค TGT เป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบร่วมมือและการแข่งขัน นักเรียนจะได้รับการสนับสนุนจากเพื่อนในทีมในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ และยังมีความกระตือรือร้นจากการแข่งขันที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง การแข่งขันที่ใช้ใน TGT จะช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ที่เน้นความร่วมมือระหว่างนักเรียน อีกทั้งยังช่วยในการพัฒนาทักษะทางสังคมและการสื่อสารที่ดี (Johnson & Johnson, 1999) การนำเทคนิค TGT มาใช้ในการสอนสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากนักเรียนที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ท้าทายและสนุกสนานมักจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้สูงขึ้น (Slavin, 1995) นอกจากนี้ TGT ยังเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางกีฬาของนักเรียน โดยเฉพาะในกีฬาที่ต้องการการทำงานร่วมกันเป็นทีม เช่น กีฬาแฮนด์บอล ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสามารถในการประสานงานและการตัดสินใจร่วมกันในสถานการณ์ต่าง ๆ (Cohen, 1994) อีกทั้ง การนำเกมออนไลน์เช่น Silver Games มาใช้ในการฝึกซ้อมจะเพิ่มความเข้าใจในการเล่นกีฬาแฮนด์บอล โดยการเล่นเกมเหล่านี้ นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการเคลื่อนที่ การส่งบอล และการหลบหลีกคู่ต่อสู้ในสถานการณ์จำลอง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถนำทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการแข่งขันจริง (Silver games, 2014) การใช้เกมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในวิธีการเล่นกีฬาแฮนด์บอล แต่ยังช่วยเสริมสร้างทักษะการประสานงานและการตัดสินใจที่สำคัญในการเล่นกีฬาแฮนด์บอล (Cohen, 1994)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (Team-Game Tournament : TGT) ร่วมกับการใช้ Silver Games ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนให้สูงขึ้น เนื่องจากเทคนิคนี้เหมาะสมกับวิชาพลศึกษาที่เน้นการออกกำลังกายและการทำงานร่วมกันในทีม โดยจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการฝึกซ้อมและเรียนรู้ทักษะการเล่นกีฬาแฮนด์บอลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม

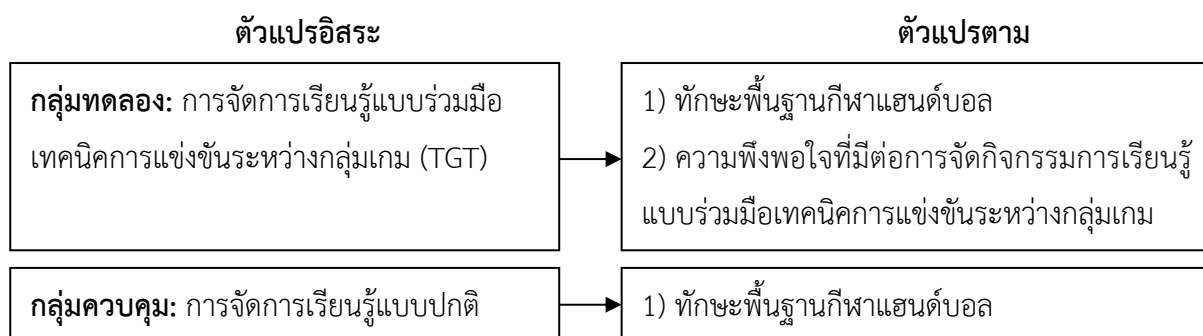
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ครูผู้สอนสามารถเข้าใจถึงประสิทธิภาพของการเรียนรู้ในแต่ละรูปแบบได้อย่างชัดเจน โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) อาจช่วยเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนที่ การรับส่งลูกบอล และการยิงประตู ซึ่งเป็นพื้นฐานการเล่นกีฬาแฮนด์บอลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาพลศึกษาของนักเรียนได้อย่างยั่งยืน

2. ครูผู้สอนสามารถนำสารสนเทศที่ได้จากการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมไปใช้ประโยชน์ในการปรับปรุง หรือพัฒนาวิธีการสอนให้มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนกีฬาแฮนด์บอล ทำให้การเรียนการสอนมีความสุขสนุกสนาน และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กรอบแนวคิด

เป็นการผสมผสานระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) และ การใช้เกมในการส่งเสริมการเรียนรู้ จะช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเล่นกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบ TGT มุ่งเน้นให้การเรียนการสอนเป็นไปในลักษณะของการเรียนรู้ร่วมมือ โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ ซึ่งจะร่วมมือกันในการศึกษาความรู้ในเนื้อหาต่างๆ ก่อนที่จะแข่งขันกันในลักษณะของเกม มีขั้นตอนการสอนที่ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหา กระตุ้นความสนใจ การแบ่งกลุ่มนักเรียน การแข่งขัน และการสรุปบทเรียน ช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม ความร่วมมือ และการแก้ปัญหาของนักเรียน (ทิตนา แคมมณี, 2566; วัชรรา เล่าเรียนดี, 2550) เนื่องจากกีฬาแฮนด์บอลต้องอาศัยผู้เล่นที่มีทักษะที่หลากหลาย เช่น การเคลื่อนไหว การรับส่งลูกบอล การเลี้ยงลูกบอล และการยิงประตู ซึ่ง จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู และคณะ (2565) กล่าวว่า ทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่นักเรียนต้องพัฒนา เพื่อให้เล่นกีฬาแฮนด์บอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย TGT จะช่วยเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ผ่านการฝึกฝนในกลุ่มและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแข่งขัน อีกทั้งการใช้ Silver Games ประกอบการสอนเป็นเกมออนไลน์ที่ช่วยฝึกการสังเกตท่าทางการเคลื่อนไหว รับส่งลูกบอล และการยิงประตู สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการฝึกฝนทักษะอย่างต่อเนื่อง ทำให้การเรียนการสอนมีความสุขสนุกสนาน (ปรีศนา มัชฌิมา, 2565) แสดงดังภาพ 1



ภาพ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโอรสที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 ห้อง รวมทั้งสิ้น 545 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดราชโอรสที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 66 คน โดยใช้วิธีการสุ่มวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) กำหนดให้ "ห้องเรียน" เป็นหน่วยในการสุ่มตัวอย่าง เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือกับกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มทดลอง (Experimental Group) คือ นักเรียนห้อง ม.1/1 จำนวน 33 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) และ 2) กลุ่มควบคุม (Control Group) คือ นักเรียนห้อง ม.1/2 จำนวน 33 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (Traditional Learning)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ใช้เวลาทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 6 คาบ

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย พัฒนามาจากรายวิชาพลศึกษา หน่วยการเรียนรู้: ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล โดยยึดตามโครงสร้างเนื้อหาและเวลาเรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนวัดราชโอรส ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 2 เรื่อง รวม 6 คาบ ดังนี้

เรื่องที่ 1 ความรู้พื้นฐานการเล่นแฮนด์บอล	จำนวน 1 คาบ
เรื่องที่ 2 ทักษะการเคลื่อนที่รับส่งลูกแฮนด์บอล	จำนวน 3 คาบ
เรื่องที่ 3 ทักษะการยิงประตู	จำนวน 2 คาบ

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตัวแปรตาม คือ 1) ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล และ 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม

แบบแผนการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Randomized Control – Group Pretest – Posttest Design

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1.1 แผนการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) หน่วย ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล จำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง ประกอบด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1.1 ขั้นนำ ครูผู้สอนจัดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อเชื่อมโยงความรู้เข้าสู่เรื่องที่จะสอน เช่น การใช้เกม เพลง นิทาน ฯลฯ

1.1.2 ขั้นสอน ครูผู้สอนนำเสนอเนื้อหาให้นักเรียนทั้งชั้นก่อน โดยใช้เทคนิควิธีการที่เหมาะสม ทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนในเรื่องที่จะเรียน เพื่อเชื่อมโยงให้เข้ากับเนื้อหาใหม่ นักเรียนต้องสนใจและตั้งใจฟังครู เพื่อที่จะได้นำความรู้ความเข้าใจในบทเรียนไปใช้ในการแข่งขัน

1.1.3 ขั้นจัดทีม ครูผู้สอนแบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4-6 คน โดยคละนักเรียนที่มีความสามารถเก่งปานกลาง และอ่อน เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันก่อนการปฏิบัติกิจกรรม และเตรียมความพร้อมก่อนที่จะแข่งขัน และมีการจัดกลุ่มใหม่ทุกคาบเรียน โดยพิจารณาจากความสามารถของแต่ละบุคคล

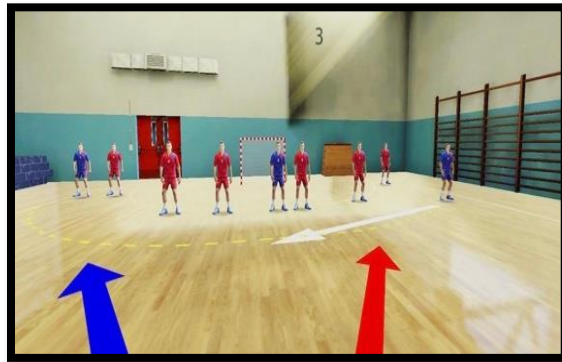
1.1.4 ขั้นการแข่งขัน นักเรียนแต่ละกลุ่มจะแข่งขันกันตอบคำถามหลังการเล่นเกมส์ซิลเวอร์ (Silver games) ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียน โดยยึดหลักนักเรียนที่มีความสามารถทัดเทียมกัน คือ นักเรียนเก่งของแต่ละทีมแข่งขันกัน นักเรียนปานกลางของแต่ละทีมแข่งขันกัน และนักเรียนอ่อนของแต่ละทีมแข่งขันกัน คนที่ปฏิบัติไม่ได้จะต้องเรียนรู้จากกลุ่ม หรือขอคำแนะนำจากครูผู้สอน แล้วกลับไปปฏิบัติซ้ำที่กลุ่ม จากนั้นให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้มาฝึกเข้าร่วมกิจกรรมเกมการแข่งขันแฮนด์บอล โดยให้นำคะแนนการแข่งขันของแต่ละคนมารวมกันเป็นคะแนนรวมของทีม สำหรับกลุ่มที่มีคะแนนรวมของกลุ่มสูงสุดจะได้คะแนนโบนัสสะสม ตามลำดับ

1.1.5 ขั้นสรุป ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนและมอบรางวัลทีมที่ได้คะแนนสูงสุด

ทั้งนี้ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.81 ระดับเหมาะสมมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.08 ระดับเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ระดับเหมาะสมมาก



ภาพ 1 Silver games ด้าน 1 สังเกตให้เป็น



ภาพ 2 Silver games ด้าน 2 รับส่งให้ไว



ภาพ 3 Silver games ด้าน 3 นักแม่นประตู ยิ่งให้ตรงเป้า

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ หน่วย ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล จำนวน 3 แผน 6 ชั่วโมง
ประกอบด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาทั่วไป 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.2.1 ขั้นเตรียม เป็นการกระตุ้นเร้าความสนใจและอบอุ่นร่างกาย

1.2.2 ขั้นอธิบายและสาธิต ครูผู้สอนอธิบายและสาธิตทักษะให้นักเรียนดู และสังเกต

1.2.3 ขั้นปฏิบัติ นักเรียนฝึกทักษะให้ชำนาญอาจเป็นกิจกรรมกลุ่ม หรือเดี่ยว หากไม่เข้าใจ

สอบถามครูผู้สอน ครูผู้สอนจะให้ความรู้เพิ่มเติมสำหรับนักเรียนที่ปฏิบัติไม่ได้ให้ไปฝึกนอกเวลาเรียน และกลับไป
ฝึกทักษะเพิ่มเติมที่บ้าน

1.2.4 ขั้นนำไปใช้ ทดสอบทักษะทางการกีฬาทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

1.2.5 ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ นักเรียนสรุปความรู้ที่ได้เรียน ชักถามข้อสงสัย และทำสรุปปฏิบัติ

ทั้งนี้ ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยรวม
มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 ระดับเหมาะสมมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า แผนการจัดการ

เรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 ระดับเหมาะสมมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ระดับเหมาะสมมาก และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ระดับเหมาะสมมาก

2. แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล เป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 3 ระดับ ใช้เกณฑ์การประเมิน (Rubric Score) สำหรับประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล 3 ทักษะ ได้แก่ 1) การทดสอบการรับลูกแฮนด์บอล 2) การทดสอบการส่งลูกแฮนด์บอล 3) การทดสอบความแม่นยำในการยิงประตู ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ โดยแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าดัชนีสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขออนุญาตผู้บริหาร และผู้ปกครองนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งจัดปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำความเข้าใจถึงวิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทของนักเรียน จุดประสงค์ของการเรียน วิธีการวัดและประเมินผล การเรียนรู้

2. ดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล ใช้เวลา 1 คาบ

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วย ทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แต่ละกลุ่มใช้เวลาจัดการเรียนรู้กลุ่มละ 6 คาบ

4. ดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยแบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอล ซึ่งเป็นแบบประเมินฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 1 คาบ

5. ดำเนินการประเมินความพึงพอใจ กลุ่มทดลองทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้การทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent Samples)

2. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ แสดงดังตาราง 1 - 2

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

กลุ่ม	n	Mean	S.D.	t	df	p
กลุ่มทดลอง	33	5.67	2.99	1.03	64	0.056
กลุ่มควบคุม	33	4.64	2.15			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนก่อนการทดลองนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลไม่แตกต่างกันอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมมีคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลเท่ากับ 5.67 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 คะแนน

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการทดลองระหว่างนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

กลุ่ม	n	Mean	S.D.	t	df	p
กลุ่มทดลอง	33	6.58	2.63	1.674*	64	0.050
กลุ่มควบคุม	33	5.55	2.36			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลของนักเรียน หลังการทดลองนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลแตกต่างกันอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมมีคะแนนเฉลี่ยทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลเท่ากับ 6.58 คะแนน และนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.55 คะแนน

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม แสดงดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นทุกคาบ	3.61	0.66	มากที่สุด
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม	3.70	0.64	มากที่สุด
3. นักเรียนสนุกสนานและตื่นเต้นกับกิจกรรม	3.79	0.82	มากที่สุด
4. นักเรียนเข้าใจเทคนิคการรับส่งลูกแฮนด์บอล	3.55	0.56	มากที่สุด
5. นักเรียนเข้าใจเทคนิคการยิงประตู	3.48	0.67	มาก
6. นักเรียนมั่นใจในการปฏิบัติทักษะแฮนด์บอล	3.45	0.62	มาก
7. นักเรียนภูมิใจในคะแนนที่ได้	3.45	0.67	มาก
8. นักเรียนใช้ทักษะแฮนด์บอลในการออกกำลังกาย	3.48	0.67	มาก
9. นักเรียนสามารถสอนเพื่อนเล่นแฮนด์บอล	3.39	0.66	มาก
10. นักเรียนใช้เทคนิคการเล่นแฮนด์บอลในการแข่งขัน	3.42	0.61	มาก
รวม	3.53	0.66	มาก

จากตาราง 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.53$, S.D.= 0.66) เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ นักเรียนสนุกสนานและตื่นเต้นกับกิจกรรม ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.82) รองลงมามีนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ($\bar{X} = 3.70$, S.D. = 0.64) และนักเรียนมีความกระตือรือร้นทุกคาบ ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = 0.66) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ นักเรียนสามารถสอนเพื่อนเล่นแฮนด์บอล ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 0.66)

สรุปผลการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลหลังการทดลองของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ นักเรียนสนุกสนานและตื่นตากับกิจกรรม ขณะที่ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ นักเรียนสามารถสอนเพื่อนเล่นแฮนด์บอล

อภิปรายผล

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สะท้อนให้เห็นว่า การใช้เทคนิค TGT ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการฝึกฝนทักษะต่างๆ ได้ดีกว่าแบบปกติ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) มีลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่ม นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะและเนื้อหาผ่านการทำกิจกรรมที่ท้าทาย โดยมีการแข่งขันระหว่างกลุ่มและการใช้ความร่วมมือในการพัฒนาแก้ไข ปัญหาหรือฝึกฝนทักษะร่วมกัน ผลจากการศึกษาของ Johnson & Johnson (2008) พบว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้สามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ดีกว่าเมื่อเรียนรู้ในรูปแบบเดี่ยวหรือแบบปกติ เนื่องจากการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาร่วมกันในกลุ่มช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้อง รวมถึง Silver Games เป็นสื่อเกมที่มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Gee (2003) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียนและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากการเล่นเกม โดยได้รับข้อมูลและทักษะที่จำเป็นในกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะที่สนุกสนานและไม่รู้สึกเครียด การใช้เกมช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรและเต็มไปด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียน หากไม่นำ Silver Games มาใช้ อาจทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้และไม่สามารถสร้างความสนุกสนานและความตื่นตัวในการเรียนการสอนได้ ซึ่งอาจส่งผลให้การเรียนรู้ทักษะพื้นฐานในกีฬาแฮนด์บอลลดลงและขาดประสิทธิภาพ การไม่ใช้เทคโนโลยีที่เข้ามาช่วยกระตุ้นนักเรียนอาจทำให้กระบวนการเรียนการสอนรู้สึกซ้ำซากและขาดความน่าสนใจ ในขณะที่การใช้เกมช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นมิตรและน่าสนใจมากขึ้น (Prensky, 2001) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ จีรวรรณ วงศ์ชุมภู และคณะ (2565) พบว่า การใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือประเภทการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมในการพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลทำให้คะแนนหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองแตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากนักเรียนได้รับการฝึกฝนทักษะที่ถูกต้องในการเล่น

แฮนด์บอล และการใช้เกมการแข่งขันที่มีกฎกติกาและรางวัลกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการฝึกทักษะเพื่อการเข้าร่วมการแข่งขันกับทีมอื่น ส่งผลให้เกิดความสำเร็จในการแข่งขันของทีม

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) อยู่ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและความสนุกสนานในการเรียน โดยกิจกรรมที่จัดขึ้นไม่เน้นการทดสอบแบบเดี่ยวหรือแบบกลุ่มที่มีความเครียด แต่กลับเน้นให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะผ่านกิจกรรมเกมการแข่งขันที่สร้างความตื่นเต้นและกระตุ้นความสนใจของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2544) ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การใช้ TGT ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี โดยนักเรียนมีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ กระตุ้นให้นักเรียนสนใจและตั้งใจเรียนได้ดีขึ้น และกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้ รวมถึงส่งเสริมความมั่นใจในตนเองและสัมพันธภาพที่ดีระหว่างนักเรียน เช่นเดียวกับผลการศึกษาของ วรณวิไล ภักดีรักษ์ (2562) และ อิศกร สาร และ ภัทรฤทัย ลุนสำโรง (2567) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขัน (TGT) ช่วยเพิ่มความพึงพอใจให้กับนักเรียนในวิชากีฬา เช่น วอลเลย์บอล เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบนี้ไม่ได้เน้นการทดสอบที่เครียด แต่เน้นการฝึกฝนทักษะผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีการแข่งขัน ทำให้นักเรียนมีความสุขและเกิดความสนใจในวิชานั้น ๆ มากขึ้น แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) ร่วมกับการใช้ Silver Games ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังช่วยเพิ่มความพึงพอใจและความกระตือรือร้นในการเรียนของนักเรียน อย่างไรก็ตาม การที่นักเรียนสามารถสอนเพื่อนเล่นแฮนด์บอล เป็นข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับข้ออื่นๆ อาจอธิบายได้ว่า การพัฒนาทักษะในการสอนผู้อื่นนั้นต้องการองค์ประกอบเพิ่มเติม เช่น การฝึกฝนการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจเชิงลึกในเนื้อหา และทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งไม่ได้เป็นเป้าหมายหลักของเทคนิค TGT ที่เน้นการแข่งขันและความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อนเป็นหลัก (Millis, 2010) นอกจากนี้ Silver Games มีลักษณะเป็นกิจกรรมเชิงเกมที่เน้นการเข้าร่วมและการมีส่วนร่วมมากกว่าการสร้างทักษะเชิงสอน (Silver, 2011) ส่งผลให้นักเรียนมีโอกาสน้อยที่จะได้รับประสบการณ์ในการแนะนำหรือสอนเพื่อนอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) มีคะแนนทักษะพื้นฐานกีฬาแฮนด์บอลสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ดังนั้นครูผู้สอนควรนำเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเน้นกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่มมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกีฬาแฮนด์บอลและกีฬาประเภททีมอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะอย่างมีประสิทธิภาพผ่านการมีส่วนร่วม การแข่งขันที่สร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม

2. จากผลการศึกษาที่พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกมในระดับมาก โดยเฉพาะในด้านความสนุกสนานและความตื่นตัวกับกิจกรรม ดังนั้นครูผู้สอนควรส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะกระตุ้นความสนใจ และเน้นการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม ความพึงพอใจในข้อนี้ นักเรียนสามารถสอนเพื่อนเล่นแฮนด์บอล อยู่ในระดับต่ำที่สุด ครูผู้สอนควรเพิ่มเติมการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการอธิบาย การสอนเพื่อน หรือการสาธิตทักษะในกลุ่มย่อย เพื่อเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้ และการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาดูผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) ในรายวิชาหรือกิจกรรมอื่นๆ เช่น ดนตรี ศิลปะ หรือวิชาแกนหลัก เพื่อประเมินความเหมาะสมและผลกระทบของการจัดการเรียนรู้แบบนี้ในบริบทที่แตกต่าง

2. ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคการแข่งขันระหว่างกลุ่มเกม (TGT) เช่น บทบาทของผู้สอน รูปแบบของเกม หรือบรรยากาศในชั้นเรียน เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จิรวัดน์ วงศ์ชุมภู, สุธนะ ดิงศภิตย์, และบัญชา ชลาภิรมย์. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาโดยใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อทักษะกีฬาแฮนด์บอลและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ*, 14(11), 199–211.
- ทิตนา แคมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 26). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรกร สาคร, และ ภัทรฤทัย ลุนสำโรง. (2567). การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องกีฬาโอลิมปิกกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TGT. *วารสารเสียงธรรมจากมหายาน*, 10(23), 23–35.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2544). *ตัวบ่งชี้ของการจัดการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณวิชาการ.
- ปริศนา มัชฌิมา. (2565). การสอนแบบออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน. *วารสารพัฒนาเทคนิคศึกษา*, 34(123), 13–22.
- วัชรรา เล่าเรียนดี. (2550). *เทคนิคการจัดการเรียนรู้สำหรับครูมืออาชีพ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วรรณวิไล รักดิรักษ์. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกลุ่มเกมแข่งขันและเทคนิคกลุ่มช่วยเรียนรายบุคคลที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาโอลิมปิกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนประชานุเคราะห์ 46 จังหวัดชัยนาท [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ

- โรตม]. *Srinakharinwirot University Repository (SWU IR)*. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/498/1/gs601130310.pdf>
- อติเทพ วิชาญ, ขจร ตรีโสภณกร, และ อัจฉริยา กสิยะพัท. (2565). ผลการฝึกแบบผสมผสานที่มีต่อความเร็วและความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาแฮนด์บอลหญิง สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตลำปาง. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสหวิทยาการ*, 412–425.
- โรงเรียนวัดราชโอรส. (2567). *แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษา (แฮนด์บอล) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566*. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการ.
- Cohen, E. G. (1994). *Designing groupwork: Strategies for the heterogeneous classroom*. Teachers College Press.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2008). *Active learning: Cooperation in the college classroom* (3rd ed.). Interaction Book Company.
- Millis, B. J. (2010). *Cooperative learning in higher education: Across the disciplines, across the academy*. Stylus Publishing.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Silver, H. F. (2011). *The strategic teacher: Selecting the right research-based strategy for every lesson*. ASCD.
- Silver Games. (2014, September 7). *Handball*. <https://www.silvergames.com/th/handball>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.