



ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา
แบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

EFFECT OF LEARNING MANAGEMENT OF PHYSICAL EDUCATION
USING SIMULATION APPROACH ON LEARNING ACHIEVEMENT
IN BADMINTON OF GRADE 10 STUDENTS

ชวลิต โฉ่หรัรักษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา
แบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECT OF LEARNING MANAGEMENT OF PHYSICAL EDUCATION
USING SIMULATION APPROACH ON LEARNING ACHIEVEMENT
IN BADMINTON OF GRADE 10 STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Health Education & Physical Education)
Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้ผลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา
แบบมีนิตนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ของ

ชวลิต ไล่หรัรักษา

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพศึกษาและผลศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.พันธสิริ คำทูล) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พราหม อินพรม)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์)

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ผู้วิจัย	ชวลิต ไฉ่หรีรักษา
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. พันธสิริ คำทูล

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี จำนวน 2 ห้องเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มหรือพื้นที่ (Cluster or Area Sampling) หลังจากนั้นใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive selection) กลุ่มทดลองจำนวน 32 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มควบคุมจำนวน 32 คน ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง แบบวัดทักษะกีฬาเบดมินตัน และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลก่อนและหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4 โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างด้วยค่าที่ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะกีฬาเบดมินตันของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M=8.43$ และ $M=4.18$ ตามลำดับ 2) ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะกีฬาเบดมินตัน หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M=8.43$ และ $M=7.18$ ตามลำดับ 3) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M=34.41$ และ $M=29.81$ ตามลำดับ

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้, พลศึกษา, สถานการณ์จำลอง, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ทักษะเบดมินตัน

Title	EFFECT OF LEARNING MANAGEMENT OF PHYSICAL EDUCATION USING SIMULATION APPROACH ON LEARNING ACHIEVEMENT IN BADMINTON OF GRADE 10 STUDENTS
Author	CHAWALIT LORAKSA
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Dr. Puntasiri Khamthoon

The purpose of this research is to study the effects of learning management in physical education, using the simulation approach on badminton learning achievement among Grade Ten students. The samples consisted of two classrooms of Grade Ten students at Suankularb Wittayalai Thonburi School. The samples were selected using simple cluster or area sampling, after which the cluster selection method was used with specific examples or purposive selection. The experimental group of 32 people learned physical education by using simulations. The control group of 32 people received normal physical education learning management. The research instruments were lesson plans on physical education learning management with the simulation, badminton skills and achievement measures. The results were analyzed in the pretest and posttest of the fourth week of the experiment by average standard deviation and tested for differences with t-values. The results of the study were as follows: (1) the mean sum of the badminton skill test scores of the experimental group posttest of the experiment was higher than the pretest with a statistical significance of .05, $M = 8.43$ and $M = 4.18$, respectively; (2) the mean sum of badminton skills between the experimental group and the control group. The experimental group was higher than the control group with a statistical significance of .05, $M = 8.43$ and $M = 7.18$ respectively; and (3) after the experimental group was higher than the control group with a statistical significance of .05, $M = 34.41$ and $M = 29.81$, respectively.

Keyword : Learning management, Physical education, Simulation, Learning achievement, Badminton skills

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างยิ่งจากอาจารย์ ดร.พันธสิริ คำทูล อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่ท่านทุ่มเทเสียสละเวลาและเมตตาในการให้คำปรึกษา ให้กำลังใจในการทำวิจัยมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พราหม อินพรม และอาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ ประธานและกรรมการสอบปากเปล่า ที่ให้คำปรึกษาข้อเสนอแนะ และข้อแก้ไขต่างๆ จนทำให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้แล้วเสร็จสมบูรณ์ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ใน โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพญดา สังข์ทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิกรม สุขชนี ดร.สุริยา กลิ่นบานชื่น และอาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์ ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำปรึกษา แนะนำ และปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้และขอบคุณคณาจารย์คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายศรายุทธ รัตนปัญญา ผู้อำนวยการโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี และครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตลอดจนนักเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มตัวอย่าง ในการเก็บข้อมูลในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ท้ายสุดนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่และครอบครัวที่คอยให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจด้วยดี ขอขอบคุณเพื่อนๆที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้เสมอมา

ชวลิต โฉ่หิรัรักษา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์.....	5
กรอบแนวคิด.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	6
1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา.....	7
1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.....	7
2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	9
2.1 แนวคิดปรัชญาและหลักการพลศึกษา.....	9
2.2 หลักการและเป้าหมายพลศึกษา.....	9
2.3 ลำดับและขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา.....	10

3. การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง.....	10
3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง.....	10
3.2 ลักษณะของสถานการณ์จำลอง	11
3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้.....	11
3.4 ประโยชน์ของการใช้สถานการณ์จำลอง.....	12
4. พัฒนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย	12
4.1 การแบ่งช่วงของวัยรุ่น	12
4.2 พัฒนาการวัยรุ่นตอนกลาง	12
4.3 พัฒนาการของผู้เรียนที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษา	14
5. ทักษะพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน.....	14
5.1 ทักษะการตีลูกโค้ง	14
5.2 ทักษะการเสิร์ฟ	15
5.3 ทักษะการตีลูกหยอด	15
5.4 ทักษะการตีลูกตบ.....	16
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	16
6.1 วิจัยในประเทศ.....	16
6.2 วิจัยต่างประเทศ.....	19
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	20
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	20
รูปแบบการวิจัยและแผนการวิจัย.....	20
เกณฑ์การตัดเข้า-การตัดออก.....	21
การพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมวิจัย	21
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	21

วิธีดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	22
วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	25
การวิเคราะห์ข้อมูล	26
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	26
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	28
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	28
การวิเคราะห์ข้อมูล	28
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	29
บทที่ 5 บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	40
บทย่อ	40
ความมุ่งหมายของการวิจัย	40
กลุ่มตัวอย่าง.....	40
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	40
การวิเคราะห์ข้อมูล	40
สรุปผล	41
อภิปรายผล.....	42
ข้อเสนอแนะ	43
บรรณานุกรม.....	45
ภาคผนวก.....	48
ภาคผนวก ก.....	49
ภาคผนวก ข.....	51
ภาคผนวก ค	53
ภาคผนวก ง.....	120

ภาคผนวก จ..... 129

ประวัติผู้เขียน..... 135



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวชี้วัด มาตรฐาน พ 3.1	7
ตาราง 2 ตัวชี้วัด มาตรฐาน พ 3.2	8
ตาราง 3 พัฒนาการวัยรุ่นตอนกลาง	13
ตาราง 4 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	23
ตาราง 5 เกณฑ์การให้คะแนนทักษะเบดมินตัน	24
ตาราง 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	29
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาเบดมินตันก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4	29
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4	31
ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาเบดมินตันก่อนและหลังการ ทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	32
ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการ ทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	34
ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาเบดมินตันโดยใช้สถานการณ์ จำลอง รายทักษะ ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง , ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ , ทักษะการตีลูกหยอด และทักษะการตีลูกตบ ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ...	35

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง รายทักษะ ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง , ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ , ทักษะการตีลูกหยอด และทักษะการตีลูกตบ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ... 37

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 38



สารบัญภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
ภาพประกอบ 2 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง	31
ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการ ทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง.....	32
ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังการ ทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของ.....	33
ภาพประกอบ 5 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการ ทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง	34
ภาพประกอบ 6 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์ จำลอง ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม	36
ภาพประกอบ 7 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์ จำลอง หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม	38
ภาพประกอบ 8 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	39

บทที่ 1

บทนำ

วิชาพลศึกษาเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเคลื่อนไหว ออกกำลังกาย เล่นเกมและกีฬา เป็นตัวการในการพัฒนาสุขภาพกาย สุขภาพจิต อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยเริ่มจากฝึกปฏิบัติผ่านกิจกรรมทางกาย ให้อูู้ เข้าใจตนเอง ซึ่งลักษณะของการจัดการเรียน การสอนวิชาพลศึกษานั้นเริ่มตั้งแต่กำหนด หลักการ วัตถุประสงค์ ลักษณะเนื้อหาวิชา และ ประสพการณ์ที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียน รวมถึงสถานที่และอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ในการสอน ประกอบการ จัดกิจกรรมวิชาพลศึกษา ซึ่งต่างจากรายวิชาอื่นๆที่เรียนในห้องเรียนเป็นอย่างมาก (พงษ์เอก สุขใส, 2561) ซึ่งในปัจจุบันครูมักสอนแบบอธิบายและปฏิบัติให้ดูเป็นแบบอย่างและให้ ผู้เรียนปฏิบัติตาม โดยยึดครูเป็นศูนย์กลางส่งผลให้ผู้เรียนไม่เกิดกระบวนการคิด ซึ่งบางครั้งส่งผล ให้ผู้เรียนสับสนได้หากไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ผู้สอนจึงต้องเลือกหรือปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอน ตลอดจนการใช้เทคนิคต่างๆในการสอน ทั้งเนื้อหา สื่อต่างๆเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการสอน ซึ่งวิธีที่หลากหลายนั้นนับว่าเป็นเอกลักษณ์ของผู้สอน จะเป็นสิ่งเชื่อมโยงระหว่างกาให้ความรู้ ทักษะให้เกิดแก่ตัวนักเรียน เพื่อให้มีพฤติกรรมตามเป้าหมาย ผู้สอนต้องทำการเลือกรูปแบบที่ เหมาะสมกับความต้องการและทันสมัยต่อสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ตลอดจนโครงสร้างของ หลักสูตร เนื้อหา ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าถึงสถานการณ์ในการเรียนวิชานั้นๆโดยช่วยให้มีทักษะ เบื้องต้นอย่างเป็นองค์รวม สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้ เช่นการเรียนรู้อูู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง จะมีการแสดงบทบาทโดยเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ให้ผู้เรียนมีศักยภาพ และพัฒนาตนเองตามเป้าหมายในหลายๆด้าน พร้อมกันด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (วาสนา คุณา อภิสัทธ์, 2561)

สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาได้กำหนดองค์ความรู้ทักษะและ คุณลักษณะที่สำคัญคือความรู้ทักษะและเจตคติในการสร้างเสริมสุขภาพพลานามัยของตนเอง และผู้อื่นรวมถึงการป้องกันและปฏิบัติต่อสิ่งต่างๆที่มีผลต่อสุขภาพอย่างถูกวิธีและมีทักษะในการ ดำเนินชีวิตที่ถูกต้อง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของ หลักสูตรการศึกษาในโรงเรียนที่เป็นพื้นฐานของการพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มุ่งพัฒนาสุขภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา พัฒนาระบบกระบวนการคิดและ การแก้ปัญหา โดยการเข้าใจธรรมชาติ รู้จักและเข้าใจตนเอง มีคุณธรรมและค่านิยมที่ดีเพื่อให้ ปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมสุขภาพของตนเองครอบครัวและชุมชน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ได้จัดสอนรายวิชาเบดมินตันในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกีฬาเบดมินตันเป็นกีฬาสากล ที่บุคคลทั่วไปนิยมเล่นเพื่อใช้ในการออกกำลังกาย เนื่องจากเป็นกีฬาที่สร้างความสนุกสนานและเล่นได้ทุกสถานที่ทั้งกลางแจ้งและในร่มขึ้นอยู่กับสภาพของสนามและความเหมาะสม โดยมีเป้าหมายในการเล่นเพื่อตีลูกชนไก่ด้วยเร็กเกตให้ข้ามตาข่ายไปยังแดนตรงข้าม อีกทั้งยังทำให้มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงมีพละนาามัยดี ทั้งนี้การเล่นอย่างมีประสิทธิภาพนั้นผู้เล่นต้องอาศัยความต่อเนื่องจากทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการเสิร์ฟ ทักษะการตีลูกหน้ามือ-หลังมือ การตีลูกโค้ง การตีตบ และทักษะอื่นๆ รวมถึงเข้าใจกฎ กติกา และการเป็นกรรมการผู้ตัดสิน เป็นต้น มาใช้ในการแข่งขัน โดยจะต้องทำการฝึกฝนและปฏิบัติทักษะต่างตามขั้นตอนที่ถูกต้อง เพื่อให้การเล่นหรือการแข่งขันมีความสนุกสนานเพลิดเพลินและเกิดประสิทธิผลสูงสุดในการแข่งขัน ทั้งนี้ควรจัดรูปแบบการสอนโดยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการปฏิบัติทักษะด้วยตนเอง มากกว่าการจดจำการการฟังครูบรรยาย ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมในสถานการณ์จริง และนำทักษะมาปรับใช้แก้ปัญหา ดังนั้นควรจัดรูปแบบหรือวิธีสอนที่เหมาะสม ทำให้เข้าถึงสถานการณ์ต่างๆในวิชานั้นๆ

การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง เป็นอีกแนวทางหนึ่งในการพัฒนาที่จะช่วยพัฒนานักเรียนให้เข้าไปในบทบาทเหตุการณ์สมมติที่ครูสร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับสถานการณ์จริง โดยจัดสภาพแวดล้อมและการมีปฏิสัมพันธ์ โดยกำหนดรูปแบบและกติกาไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนฝึกกระบวนการคิด แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ โดยนักเรียนใช้ความรู้และประสบการณ์จากการเรียนพร้อมด้วยปฏิภาณไหวพริบของแต่ละบุคคลโดยปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆอย่างเต็มความสามารถ โดยการสอนรูปแบบนี้จะช่วยให้นักเรียนถ่ายโยงความรู้และการปฏิบัติ นำไปแก้ปัญหาในสภาพจริงได้เป็นอย่างดี เพราะในการเรียน นักเรียนได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพที่เป็นจริง ความเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้น สิ่งสำคัญของการสอนแบบนี้คือ ผู้สอนจะสร้างปัญหา โดยนักเรียนฝึกคิดและแก้ปัญหานั้นๆด้วยตนเอง ด้วยการแสดงที่ทำให้ได้ด้วยตัวเอง ด้วยการแสดงที่ทำให้ผู้ดูเห็นจริง วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง จึงนับว่าเป็นวิธีการฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจวิธีหนึ่ง เพราะสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมามีความคล้ายกับความเป็นจริงนั้น มักจะมีปัญหาและข้อขัดแย้งต่างๆแฝงมาด้วย (ทศนา เขมมณี, 2552)

จากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง Simulation Approach on Learning มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ ฝึกให้นักเรียนมีความความเข้าใจเกี่ยวกับเรียนใน

สภาพจริง มุ่งฝึกการคิดและแก้ปัญหาต่างๆ ให้ได้ด้วยตนเอง ด้วยการแสดงที่ทำให้เห็นจริง ให้ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นให้เกิดกระบวนการคิด บางครั้งการสอนโดยตรงอาจจะทำให้เข้าใจยาก การสร้างสถานการณ์ขึ้นมาเปรียบเสมือนการทำให้เกิดความเข้าใจในสิ่งที่เผชิญง่ายกว่า ซึ่งการสร้างสถานการณ์ขึ้นมาเป็นการเรียนการสอนที่คำนึงถึงนักเรียนเป็นหลัก โดยเริ่มจากบรรยาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในบทบาทตนเอง และฝึกฝนจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ เป็นการเพิ่มความมั่นใจมากขึ้น และลดความตึงเครียดทำให้หายจากอาการวิตกกังวลก่อนฝึกปฏิบัติ (ดวงกมล หน่อแก้ว, 2558)

ลักษณะการสอนแบบแสดงสถานการณ์จำลอง เป็นกระบวนการที่ทำให้นักเรียนได้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ นักเรียนจะต้องเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพที่เป็นจริง ได้คิดและแก้ปัญหาต่างๆ ให้ได้ด้วยตนเอง มีองค์ประกอบการสอนทั้งหมด 6 ชั้น ได้แก่ 1) ชั้นเตรียม 2) ชั้นเสนอสถานการณ์จำลอง 3) ชั้นมอบหมายบทบาท 4) ชั้นแสดง 5) ชั้นอภิปราย 6) ชั้นสรุปและประเมินผล (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2552)

จากที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าการสอนต้องให้ความสำคัญกับนักเรียน ให้นักเรียนได้ฝึกและเผชิญกับสถานการณ์จริง แก้ปัญหาเฉพาะให้ลุล่วงด้วยดี โดยมีกระบวนการที่ชัดเจนส่งผลให้เกิดการพัฒนาอย่างเป็นระบบ และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการปฏิบัติ จึงเลือกรูปแบบการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษาแบบสถานการณ์จำลอง เพื่อพัฒนาทักษะกีฬาและผลสัมฤทธิ์วิชาเบดมินตันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรีให้ดียิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตัน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษารายวิชาเบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลองที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองซึ่งพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันให้ดียิ่งขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา2565 จำนวน 16 ห้องเรียน จำนวน 577 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา2565 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มหรือพื้นที่ (Cluster or Area Sampling) หลังจากนั้นใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

2.1 ทดสอบการปฏิบัติ 4 ทักษะ จากประชากรทั้งหมด

2.2 ผลการทดสอบของประชากรนำไปหาค่าเฉลี่ยของแต่ละทักษะ ในแต่ละห้องเรียน

2.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแต่ละทักษะในแต่ละห้อง

2.4 เลือกทักษะที่มีค่าเฉลี่ยในแต่ละห้องที่ใกล้เคียงกันมากที่สุดเป็นเกณฑ์

2.5 นำทักษะที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทุกห้องเรียน

2.6 เลือกห้องเรียน

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น

3.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 4แผน 8คาบ

3.1.2 การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 4แผน 8คาบ

3.2 ตัวแปรตาม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตัน ประกอบไปด้วย ทักษะกีฬาเบดมินตัน และคะแนนวัดความรู้ทักษะกีฬาเบดมินตัน (แบบปรนัย)

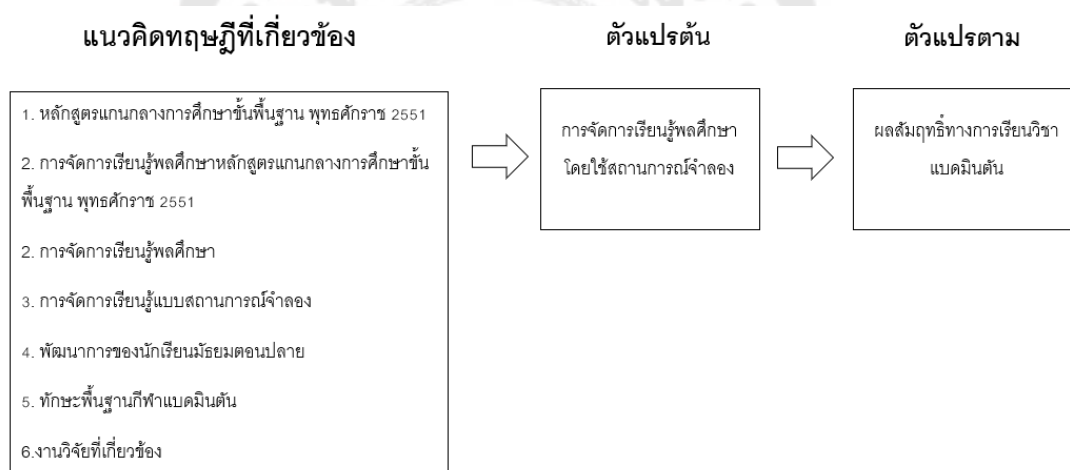
4. ระยะเวลาที่ใช้ในการฝึก 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน โดยแบ่งออกเป็น ในคาบเรียน 2 คาบและนอกคาบเรียน 1 คาบ

นิยามศัพท์

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดสถานการณ์และสภาพแวดล้อมให้ใกล้เคียงสภาพการณ์จริง โดยเน้นการให้นักเรียนแสดงบทบาทและได้ฝึกกระบวนการคิด

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบมินตัน หมายถึง ค่าหรือคะแนนที่ได้จากการทดสอบรายวิชาวิชาแบดมินตัน ความสามารถในการนำเอาทักษะต่างๆในกีฬาแบดมินตันมาประยุกต์ใช้ โดยมาจากการที่ได้ฝึกฝนจากการเรียนและจากประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติทักษะ รวมถึงการปฏิบัติตาม กฎ กติกา กีฬาแบดมินตัน อย่างเคร่งครัดและถูกต้อง และมีทักษะในการแข่งขัน ซึ่งประกอบไปด้วย ทักษะแบดมินตัน

กรอบแนวคิด



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง ช่วยพัฒนาทักษะแบดมินตันและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบดมินตันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โดยส่งผลให้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะแบดมินตันรายวิชาแบดมินตันหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบดมินตันก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาแบดมินตันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเรียงลำดับดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
 - 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา
 - 2.1 แนวคิดปรัชญาและหลักการพลศึกษา
 - 2.2 หลักการและเป้าหมายพลศึกษา
 - 2.3 ลำดับและขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา
3. การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง
 - 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง
 - 3.2 ลักษณะของสถานการณ์จำลอง
 - 3.3 ขั้นตอนการการจัดการเรียนรู้
 - 3.4 ประโยชน์ของการใช้สถานการณ์จำลอง
4. พัฒนาการของนักเรียนมัธยมตอนปลาย
 - 4.1 การแบ่งช่วงของวัยรุ่น
 - 4.2 พัฒนาการของวัยรุ่นตอนกลาง
 - 4.3 พัฒนาการของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้
5. ทักษะพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) กำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ดังนี้

1.1 สารและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการการการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

พลศึกษา มีเป้าหมายให้เกิดการเคลื่อนไหวทางกาย จากการเล่นกีฬาหรือกิจกรรมการออกกำลังกาย เป็นสื่อในการพัฒนาเพื่อพัฒนาผู้เรียนรอบด้าน รวมถึงด้านสุขภาพและเป็นไปอย่างมีระบบ

1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล
มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ตาราง 1 ตัวชี้วัด มาตรฐาน พ 3.1

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. วิเคราะห์ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่นกีฬา	- ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่นกีฬา - การวิเคราะห์ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่นกีฬา
2. ใช้ความสามารถของตนเพื่อเพิ่มศักยภาพของทีม	- การใช้ความสามารถของตนในการเล่นกีฬาเพื่อเพิ่มศักยภาพของทีม
3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากลประเภทบุคคล/คู่ กีฬาประเภททีมได้อย่างน้อย 1 ชนิด	- กีฬาประเภทบุคคล/คู่ ประเภททีม เช่น ฟุตบอล รักบี้ฟุตบอล ยิมนาสติก ลีลาศ ซอฟท์บอล เทนนิส เซปักตะกร้อ มวยไทย กระบี่กระบอง ฟล่อง ง้าว
4. แสดงกิจกรรมได้อย่างสร้างสรรค์	- กิจกรรมที่สร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมเข้าจังหวะ เชียร์ลีดเดอร์
5. เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ออกโรงเรียน และนำหลักการแนวคิดไปปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนและสังคม	- การนำหลักการและแนวคิดของกิจกรรมนันทนาการไปปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนและสังคม

มาตรฐาน พ 3.2 รักษาออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็น
ประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ ข้อตกลง มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน
และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตาราง 2 ตัวชี้วัด มาตรฐาน พ 3.2

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอและใช้ ความสามารถของตนเองเพิ่มความสามารถ ของทีม เข้าไปในทีม คำนึงผลที่เกิดต่อสังคม	- การออกกำลังกายด้วยสิ่งที่น่าสนใจ เช่น ฝึกกาย บริหารแบบต่างๆที่จักรยาน การออกกำลังกาย การรำกระบอง รำมวยจีน - การเล่นกีฬาประเภทบุคคล และประเภททีม - การเพื่อความสามารของทีมในการ เล่นกีฬา และการเล่น โดยคำนึงถึงประโยชน์ต่อสังคม - กำหนด วางแผน กิจกรรมออกกำลังกายและ เล่นกีฬา
2. อธิบาย ปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิ กฎ กติกาการเล่น ต่างๆในระหว่างการเล่น การแข่งขันกีฬากับ ผู้อื่นและนำไปสรุปเป็นแนวปฏิบัติ	- สิทธิ กฎ กติกาการเล่นกีฬา - หลักการเล่นทีมและเดี่ยว และการแข่งขัน กีฬา - นำประสบการณ์จากการเล่นกีฬาไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน
3. แสดงออกถึงมารยาทในการดู การเล่น และ การแข่งขันกีฬา	- การปฏิบัติตนในเรื่องข้อตกลงในการดูและ เล่น มีน้ำใจนักกีฬา - บุคลิกภาพที่ดี
4. ร่วมกิจกรรมทางกายและกีฬาอย่างมีเต็มใจ สนุกเบิกบาน เห็นคุณค่าของการกีฬา	- ความสุขจากการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย และทำกิจกรรมทางกาย - คุณค่าและลักษณะที่ดีของการกีฬา

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 3 เน้น
กิจกรรม การออกกำลังกายและกีฬา ให้ผู้เรียนได้ฝึกเอาประสบการณ์จากการเล่นกีฬาไปใช้ใน
ชีวิตประจำวัน

2. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา

2.1 แนวคิดปรัชญาและหลักการพลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า พลศึกษาเป็นเครื่องช่วยที่ทำให้การสอนมีแนวทางชัดเจน ให้ครูผู้สอนสร้างแนวทาง ทิศทางได้ตามเป้าหมาย ได้แก่ เมื่อครูผู้สอนพลศึกษาจัดทำหลักสูตรในระดับใดระดับหนึ่งนั้นครูสามารถวางจุดมุ่งหมายของหลักสูตร โดยคำนึงถึงพัฒนาการในด้านต่างๆที่เป็นไปตามหลักการพลศึกษา

พลศึกษา เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาจิตใจศีลธรรมวัฒนธรรมของบุคคลและเป็นการพัฒนาทางสติปัญญาความมุ่งมั่นและความรู้สึกที่สิ่งที่ดีและความคิดทางบวกต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น พลศึกษาเป็นวิชาที่ผลักดันส่งเสริมให้ได้มีพัฒนาการครบทั้ง 5 ด้าน (Good, 1959) และสอดคล้อง (วาสนา คุณาภสิทธิ์, 2561) ที่กล่าวถึง พลศึกษา เป็นแรงผลักดันให้เกิดพัฒนาทางกายภาพและปลูกฝังนิสัยการรักสุขภาพ การออกกำลังกายมีคุณลักษณะตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษามุ่งเน้นพัฒนาให้นักเรียนมีพัฒนาการทั้ง 5 ด้าน สร้างให้ผู้เรียน พร้อมทั้งด้านความวิชาการ กายภาพ คุณลักษณะที่ดี ให้ได้ลงมือด้วยตัวเอง โดยใช้กิจกรรมกีฬาและกิจกรรมทางพลศึกษาเป็นเครื่องมือในการปฏิบัติซึ่งมีประโยชน์ที่ทำให้เห็นซึ่งประโยชน์ของวิชาพลศึกษาที่ชัดเจน คือ พลศึกษาทำคนให้เกิดการปรับเปลี่ยนให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ ผ่านการจัดกิจกรรมทางพลศึกษาโดยใช้กีฬาประเภทต่างๆทั้งกีฬาไทยและกีฬาสากล

2.2 หลักการและเป้าหมายพลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ได้กล่าวว่า พลศึกษาเป็นหัวใจหลักของหลักสูตร เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เจริญงอกงาม ใช้การเคลื่อนไหวทางกายที่ได้จัดแล้วเป็นกลไกการสอนในระบบโรงเรียนนั้น ๆ ใช้กีฬา เกมการออกกำลังกายที่หลากหลาย มีเป้าหมายเพื่อต้องการให้ได้ก็มีความเข้าใจทั้งความรู้ กระบวนการ และฝึกให้รักออกกำลังกาย

ละเมียด กรยุทธพิพัฒน์ (2545) ได้กล่าวถึง จุดหมายของพลศึกษา ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาทางด้านร่างกาย เป็นพัฒนาเกี่ยวกับความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ การเจริญเติบโต

2. เพื่อพัฒนาการทักษะทางกายขั้นพื้นฐานและทักษะเพื่อนันทนาการ เป็นการพัฒนาเพื่อการเรียนรู้ทักษะเบื้องต้นให้ถูกต้อง ทักษะการกีฬาและ กิจกรรมเข้าจังหวะหรือทักษะการเต้นรำ กิจกรรมที่ใช้ร่างกาย ให้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านั้นได้ด้วยเชื่อมั่นและปลอดภัย โดยเป็นไปตามลำดับชัดเจน

3. เพื่อพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สามารถควบคุมตนเองในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม มีวินัย และบังคับตนเองได้ให้ทำในสิ่งที่พึงเป็นและเข้าใจข้อบกพร่องตนเองได้ มีสติปัญญาที่ดีในการทำสิ่งต่างๆ

4. เพื่อพัฒนาการทางด้านสังคม และมนุษยสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่พบเจอ หรือ ร่วมกิจกรรมด้วยกัน

5. เพื่อความสนุกสนาน สามารถเข้าร่วมกิจกรรมทางกายด้วยความสนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรม

สรุปได้ว่า เป้าหมายของพลศึกษา เพื่อเสริมสร้างให้ผู้ทำกิจกรรมมีพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้น ทั้งในการประกอบกิจกรรม การออกกำลังกาย การใช้ชีวิตประจำวัน

2.3 ลำดับและขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) ได้กล่าวถึง พลศึกษาเป็นกระบวนการที่ให้นักเรียนลงมือ เล่นกีฬาหรือปฏิบัติจริงด้วยตนเองเป็นสำคัญ โดยในขณะที่นักเรียนได้ลงมือเล่นกีฬาจริงด้วยตนเองนั้น ทำให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทั้ง 5 ด้าน คือ สมรรถภาพร่างกาย ทักษะกีฬา ความรู้ ความเข้าใจ คุณธรรมจริยธรรม เจตคติ จึงจำเป็นต้องเป็นตามลำดับขั้นตอนของกระบวนการพลศึกษา โดยผู้เรียนต้องมีความพร้อมในด้านร่างกายและมีจิตใจที่มุ่งมั่นจะประกอบกิจกรรมต่างๆ เข้าใจเรื่อง หลักการ วิธีการ ระเบียบ กติกาการเล่นและข้อตกลง อีกทั้งยังเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่สำคัญและจำเป็นของกีฬาและกิจกรรมที่จะสอนสามารถปฏิบัติและเล่นกิจกรรมเหล่านั้นด้วยความปลอดภัย และด้วยความสนุกสนานกระบวนการปฏิบัติจริงเพื่อความสนุกสนานทำให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จริง และได้เกิดการเรียนรู้จากตนเองที่ได้ทำกิจกรรมและและสรุปในสิ่งที่ทำได้

สรุปได้ว่า พลศึกษาไม่ได้ทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังช่วยพัฒนาการใช้ชีวิตร่วมกับคนในสังคม

3. การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง

Holden (1981) กล่าวว่า สถานการณ์จำลองเป็นการกำหนดเหตุการณ์ขึ้นให้เข้าร่วม และเผชิญปัญหาเพื่อให้เกิดกระบวนการแก้ปัญหาที่เสมือนจริง

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2552) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เหตุการณ์ที่กำหนดมา โดยคล้ายสถานการณ์จริง โดยจัดสภาพแวดล้อมและการมีปฏิสัมพันธ์ โดยกำหนดรูปแบบและกติกาไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้นักเรียนฝึกกระบวนการคิด แก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เผชิญ

ทิตินา แชมมณี (2552) ได้ให้ความหมายของสถานการณ์จำลองไว้ว่าหมายถึง กระบวนการที่ฝึกให้นักเรียนได้กล้าคิด กล้าแสดงออก และเป็นไปตามวัตถุประสงค์

ชนาธิป พรกุล (2554) ได้ให้ความหมายว่า สิ่งที่ยังมือทำแล้วมีประสบการณ์ที่เป็นผลของการกระทำของตนหรือของผู้อื่น

ดวงกมล หน่อแก้ว (2558) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่ใช้ Simulation Based Learning (SBL) เป็นการจัดการเรียนรู้โดยการฝึกฝนจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ เป็นการเรียกความพร้อม ก่อนฝึกปฏิบัติ

สรุปได้ว่าสถานการณ์จำลอง คือ การสร้างสถานการณ์ขึ้นในห้องเรียน มีเป้าหมายให้นักเรียนเชื่อมโยงและแก้ปัญหา กับสภาพจริง

3.2 ลักษณะของสถานการณ์จำลอง

สุวิทย์ มูลคำ และ อรรถัย มูลคำ (2552) กล่าวว่าลักษณะของสถานการณ์จำลองมี 2 ลักษณะคือ

1. สถานการณ์แท้
2. เกมจำลองสถานการณ์

ชนาธิป พรกุล (2554) กล่าวว่าลักษณะสำคัญของสถานการณ์จำลองมีดังนี้

ผู้แสดงเป็นผู้เลือกที่จะทำลงมือทำและรับผลของการกระทำหรือการตัดสินใจมีสิทธิ์ที่รู้ กฎ กติกา เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม มีการแลกเปลี่ยนกับคนที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย

ดวงกมล หน่อแก้ว (2558) กล่าวว่า ลักษณะสำคัญของ Simulation

เป็นการประยุกต์โดยใช้บทเรียนที่มีการแสดงเหมือนสถานการณ์จริง จึงเหมาะสมเป็นบางวิชาอาจเป็นการใช้หุ่นมนุษย์ หรือสร้างเหตุการณ์ขึ้น เพื่อให้เกิดภาพตามและเห็นภาพต่างๆได้ง่ายขึ้น

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ศุภลักษณ์ ธนาโรจน์ (2560) ได้กล่าวถึง Simulation Based Learning: SBL ดังนี้

1. Safety เน้นความปลอดภัยเป็นหลัก
2. Experience เป็นขั้นที่เพิ่มประสบการณ์ในด้านทักษะ
3. Practice การฝึกต้องให้ผู้เรียนตั้งเอาสามารถออกมาใช้
4. Benefits เมื่อทำการฝึกปฏิบัติจะทำให้เกิดประโยชน์

สรุปได้ว่า ขั้นตอนสถานการณ์จำลอง (Simulation Based Learning: SBL) สอดคล้องกับหลักการสอนและสามารถนำมาปรับใช้เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้ และควรร่วมกันของ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2552) และ ศุภลักษณ์ ธนาโรจน์ (2560)

3.4 ประโยชน์ของการใช้สถานการณ์จำลอง

ทีศนา เขมมณี (2552) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสถานการณ์จำลองไว้ ดังนี้

1. ได้รับประสบการณ์ด้วยตนเอง ผ่านสิ่งที่ได้ทำ
2. ทุกคนมีความสนุกสนาน
3. ได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา

ยุพิน บุญชูวงศ์ (2556) กล่าวว่า การใช้สถานการณ์จำลองส่งผล ดังนี้

1. ผู้เรียนเกิดภาพตามในขณะที่เรียน
2. เกิดกระบวนการคิด แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
3. เข้าใจกฎเกณฑ์ การอยู่ร่วมกัน

4. พัฒนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.1 การแบ่งช่วงของวัยรุ่น

ทิพาภรณ์ โพธิ์ถวิล (2559) ได้จำแนกช่วงวัยรุ่น ได้แก่ วัยรุ่นตอนต้น จะมีพัฒนาการหลายด้าน อารมณ์ไม่นิ่ง ยังมีความเป็นเด็กบ้าง จิตใจอ่อนแอ วัยรุ่นตอนกลาง เริ่มมีความคิดเป็นของตนเอง ต่อต้าน อยากได้การยอมรับ วัยรุ่นตอนปลาย เป็นหนุ่มสาวและติดเพื่อน ปรีक्षाเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ ร่างกายมีความสมบูรณ์สมวัย

4.2 พัฒนาการวัยรุ่นตอนกลาง

อาภาพร เผ่าวัฒนา, สุรินทร์ กลัมพากร, สุณีย์ ละกำปัน, และ ทศนีย์ รวีวรกุล (2561) กล่าวว่า พัฒนาการของวัยรุ่นตอนกลาง ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 พัฒนาการวัยรุ่นตอนกลาง

วัยรุ่น	การเปลี่ยนแปลง ด้านร่างกาย	การเปลี่ยนแปลง ด้านอารมณ์	การเปลี่ยนแปลง ด้านสังคม
วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14 – 17 ปี	<p>1. การเจริญเติบโตทางกายเป็นไปอย่างรวดเร็วทุกส่วน เช่น แขนขายาวมือเท้าใหญ่สะโพกอกไหล่กว้างใหญ่ขึ้น</p> <p>2. มีกลิ่นตัวเนื่องจากรูตามผิวหนังขยายตัวและผลิตเหงื่อออกมา การผลิตน้ำมันตามผิวหนังมีมากจึงเป็นช่วงที่มีสิวทั้งชายและหญิง</p>	<p>1. มีความวิตกกังวลกับอารมณ์เพศที่สูงขึ้นรู้สึกไม่แน่ใจตนเองว่าจะผิดปกติหรือไม่</p> <p>2. มีความสนใจอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมทางเพศและเมื่อมาผสมกับการที่มีระดับฮอร์โมนทางเพศเพิ่มสูงขึ้น</p> <p>3. วิตกกังวลกลัวจะไม่เป็นที่ยอมรับจากคนอื่น</p>	<p>1. สนใจตัวเองมากขึ้นวัยรุ่นหญิงจะมีความสนใจตัวเองรักสวยรักงามสนใจในเรื่องการแต่งตัวให้ทันสมัย</p> <p>2. ไม่ชอบให้ใครมาบังคับ มีความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงกฎเกณฑ์และข้อบังคับ</p> <p>3. อยากให้สังคมยอมรับ ต้องการแสดงออกให้บุคคลรอบข้างเห็นคุณค่าของตนเอง มักชอบเลียนแบบเพื่อนสนิทหรือดารานักร้องที่ตนชื่นชอบ</p> <p>4. ชอบเก็บตัวไม่ชอบไปไหนมาไหนกับผู้ปกครอง แต่ชอบไปกับเพื่อน</p>

สุชา จันทร์อม (2556) ได้กล่าวว่า พัฒนาการวัยรุ่นตอนกลาง ดังต่อไปนี้ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุประมาณ 17-18 ปี ซึ่งถือว่าเป็นช่วงวัยรุ่นตอนกลาง มีพัฒนาการทางกาย โดยรูปร่างเข้าสัดส่วนเหมือนผู้ใหญ่ อัตราส่วนสูงเพิ่มขึ้นน้อย แต่การเพิ่มทางน้ำหนักยังคงดำเนินต่อไปในอัตราที่ช้าลงกว่าเดิม สุขภาพแข็งแรงกว่าช่วงวัยรุ่นตอนต้น สำหรับพัฒนาการทางอารมณ์ วัยนี้เป็นวัยที่ได้ชื่อว่าวัย “พายุบุแคม” คือ การแสดงความรู้สึกรุนแรงเปิดเผยและตรงไปตรงมา และต้องการความเป็นอิสระจากครอบครัว สอดคล้องกับพัฒนาการทางสังคม โดยทั่วไปสังคมของเด็กวัยนี้กว้างขวางขึ้นทั้งสองเพศ มีการคบเพื่อนต่างเพศมากขึ้น อาจมีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรม เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นวัยที่กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลมาก และพัฒนาการด้านสุดท้ายคือทางด้านสติปัญญา โดยวัยนี้จะมีความจำดีขึ้น มีสมาธิมากขึ้น สนใจผู้อื่นมากขึ้น สามารถใช้ความคิดของตนเองได้อย่างมีเหตุผล รู้จักสังเกตความรู้สึกของคนอื่นที่มีต่อตนเองได้มากขึ้น และสามารถสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

4.3 พัฒนาการของผู้เรียนที่เกี่ยวกับการจัดการศึกษา

ชัยฤทธิ์ โพธิสุวรรณ (2544) ได้กล่าวถึง พัฒนาการของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องเพื่อการจัดการศึกษามักเป็นวัยรุ่น สามารถสรุปได้ ดังนี้ผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นช่วงเปลี่ยนแปลงหลายด้าน พัฒนาการวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาของโรงเรียน ในเรื่องต่างๆ คือ 1) ความสัมพันธ์กับเพื่อนมีอิทธิพลมาก โรงเรียนควรหากิจกรรมทางมต่างๆ เช่น จัดกีฬา 2) การบรรลุปบาททางสังคม เปิดโอกาสให้มีที่ปรึกษาปัญหาต่างๆ 3) การยอมรับสภาพทางกายและความแตกต่างของแต่ละบุคคล ไม่ล้อเลียน กลั่นแกล้งร่างกายคนอื่น 4) การบรรลุความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง 5) การเตรียมตัวเพื่อดำรงชีวิตครอบครัว จัดสอนวิชาที่เกี่ยวกับชีวิตครอบครัว 6) การเตรียมตัวทางด้านเศรษฐกิจ 7) การแสวงหาค่านิยมและคุณธรรม การดำรงตนในสังคม 8) ความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเริ่มจากรับผิดชอบตัวเอง ครอบครัวและสังคม

5. ทักษะพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

การกีฬาแห่งประเทศไทย (2558) ได้กล่าวถึง ทักษะพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ไว้ดังนี้

5.1 ทักษะการตีลูกโด่ง

ทักษะการตีลูกโด่ง หรือ การโยนลูกโด่งหลัง คือ ลูกที่ลอยขึ้นไป และลงมาในแนวใกล้ฉากของสนามฝ่ายตรงข้าม ซึ่งเป็นลูกที่เล่นได้ทั้งด้านหน้ามือ และด้านหลังมือ โดยจะตีเหนือศีรษะ มีลักษณะการเคลื่อนที่ไปในแนววิถีโค้งไปยังแดนหลังของสนามบริเวณเส้นเขตหลัง

ลูกโยนโด่ง เป็นลูกที่ใช้ป้องกันมากกว่าที่จะโจมตี เป้าหมายของการตีลูกโยนโด่ง คือ มุมคอร์ตด้านหลังของคู่แข่ง ซึ่งเป็นการดึงให้คู่แข่งชนผลจากจุดศูนย์กลาง และหากคู่แข่งชนตี

ได้มาไม่ดี ก็จะมีโอกาสให้กลับมาเป็นฝ่ายรุกได้ทันที การตีลูกโยนโด่งสามารถใช้ในเกมประเภท เดี่ยวและประเภทคู่

ความสำคัญการตีลูกโด่งลูกโด่ง เป็นลูกพื้นฐานหลักที่ควรเริ่มฝึกก่อนการฝึกตีลูก อื่นๆทั้งหมด เพราะเป็นลูกที่ตีง่ายที่สุด เนื่องจาก เป็นลูกที่ลอยโด่งไปมาในอากาศ และมีวิธีการวิ่ง ของลูกค่อนข้างช้า ผู้เล่นมีเวลาลำดับขั้นตอนในการตีได้ตามหลักการ นับตั้งแต่การจับไม้แรกเกิด ให้ถูกต้อง

ประโยชน์การตีลูกโด่ง

1. ใช้ตีลูกเพื่อเป็นการป้องกันการรุกรุกของฝ่ายตรงข้าม
2. เพื่อดึงฝ่ายตรงข้ามออกให้ห่างจากตรงกลางสนาม
3. เพื่อให้คู่แข่งชนเสียจังหวะ และบั่นทอนกำลังไม่ให้เปิดเกมรุกได้สะดวก
4. ใช้ตีลูกเพื่อสร้างโอกาสในการเปิดเกมรุก
5. เพื่อทำคะแนน

5.2 ทักษะการเสิร์ฟ

ทักษะการเสิร์ฟ คือ การเริ่มต้นเล่นแบดมินตันในแต่ละคะแนน ซึ่งเป็นหัวใจของการ แข่งขันแบดมินตัน ถ้าไม่มีการเสิร์ฟหรือการส่งลูกที่ดี โอกาสที่จะคะแนนก็ค่อนข้างยาก ควรเสิร์ฟ หรือส่งลูกอย่างมีเป้าหมายให้ตกในที่ฝ่ายรับจะรับได้ยากลำบาก การเสิร์ฟมีอยู่ 2 แบบ คือ

1. การเสิร์ฟสั้น โดยใช้มือข้างถนัดจับไม้ ยกไม้ขึ้นตั้งฉากกับหัวไหล่ หัวไม้อยู่ ระดับเอวมืออีกข้างจับลูกชนไก่จรดกับปลายหัวไม้ ยื่นขีดเส้นเสิร์ฟหันทิศทางไปยั้งที่จะเสิร์ฟ ก้าว เท้าซ้ายไปด้านหลังเปิดส้นเท้าเล็กน้อย

2. การเสิร์ฟยาว ใช้มือข้างถนัดจับไม้ ไขว้ข้อมืออีกข้างถือลูกชนไก่ในระดับ ไหล่ ยื่นกลางคอรัศมีก้าวเท้าขวาถอยไปด้านหลังเปิดส้นเท้าเล็กน้อย

5.3 ทักษะการตีลูกหยอด

ทักษะการตีลูกหยอด คือ การตีลูกโดยวิธีเบาให้มีจุดตรงชิดตาข่ายใกล้หรือไม่เกิน เส้นเสิร์ฟของฝั่งตรงข้ามมากที่สุด มีวิธีการตี ต่อไปนี้

1. ตีลูกหยอดที่อยู่เหนือศีรษะด้วยหน้ามือ ซึ่งควรตีขณะที่ลูกกำลังลอยสูง การตี หยอดลูกในระดับสูงสามารถบังคับลูกให้ตกชิดหน้าตาข่ายได้มากกว่าลูกที่อยู่ในระดับต่ำ

2. การตีลูกหยอดจะต้องใช้การสะบัดหรือหมุนข้อมือเท่านั้น ไม่ใช้การเหวี่ยงทั้ง แขน เพราะจะกลายเป็นลูกตบ

3. การตีลูกหยอดต้องตีส่งลูกความเร็วการเหวี่ยงไม้ที่ช้า เพราะหากตีด้วยแรง เหวี่ยงไม้ที่เร็วจะกลายเป็นลูกส่งหรือลูกตบ และลูกอาจตกห่างหน้าตาข่าย

4. การตีลูกหยอดไม่ควรตีลูกให้ลอยสูง เพราะคู่ต่อสู้จะมีเวลาเคลื่อนเข้าหาลูกได้ทัน และสามารถเปลี่ยนเป็นฝ่ายลูกกลับได้

5. การตีลูกหยอดจะต้องตีส่งลูกให้ตกหน้าตาข่ายมากที่สุด และให้ห่างจากฝ่ายตรงข้ามมากที่สุด

5.4 ทักษะการตีลูกตบ

คือ ลูกที่ตีจากระดับสูงให้พุ่งลงต่ำอย่างรุนแรงและรวดเร็ว และทำคะแนนได้ดี ลูกตบที่ดีต้องสามารถตีได้อย่างหนักหน่วง รุนแรง และรวดเร็ว มีความแม่นยำเข้าเป้าหมายด้วยการเหวี่ยงแขน สะบัดข้อมือ และปรับหน้าไม้เพื่อให้สัมผัสลูกชนไกในลักษณะเต็มหน้าไม้ การตีลูกตบที่ควรเคลื่อนที่เข้าหาลูกทุกครั้งที่ดี และกำหนดจุดสัมผัสอยู่ข้างหน้าเหนือศีรษะเสมอ การตีลูกตบหน้ามือ

1. จับไม้เตรียมพร้อม
 2. เหวี่ยงไม้ไปทางด้านหลัง ก้าวเท้าซ้ายมาข้างหน้าเฉียงไปทางขวาเล็กน้อย ไหล่ซ้ายอยู่ข้างหน้า
 3. ตีลูกเมื่อลูกอยู่เหนือศีรษะ หน้าไม้จะกระทบลูกเมื่อแขนเหยียดตึง (หักข้อมือเมื่อสัมผัสลูก) เหวี่ยงไม้ตาม น้ำหนักตัวถ่วงมาอยู่เท้าหน้า
 4. เมื่อตีลูกแล้วให้กลับมาอยู่ท่าเตรียมพร้อมตามเดิม เพื่อที่จะได้เล่นลูกแบบอื่น
- จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า กีฬาแบดมินตันควรเริ่มฝึกจากทักษะพื้นฐานก่อน ทักษะพื้นฐานเป็นทักษะเบื้องต้นของการเล่นกีฬาแบดมินตัน โดยเน้นการปฏิบัติที่ถูกต้องแล้วนำทักษะพื้นฐานไปต่อยอด

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 วิจัยในประเทศ

จิรพันธ์ วงศ์พนม (2562) ได้ศึกษาผลการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬา ฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลองในนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่เป็นนักกีฬาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอัสสัมชัญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 20 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 5 แผน 2) แบบประเมิน ความสามารถกีฬาฟุตบอล 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย พบว่า 1) คะแนนความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 2) ความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ

การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลองในภาพรวมในระดับมาก

วิชนนท์ พูลศรี (2560) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะกีฬาฟุตบอลส่งผลความปลอดภัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อ 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยการวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 64 คน โรงเรียนในจังหวัดนครปฐม กลุ่มทดลอง 32 คน และกลุ่มควบคุม 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยจำนวน 8 แผน, แบบวัดทักษะการหยุดลูกบอล, ทักษะการเลี้ยงลูกบอล, ทักษะการยิงโหม่งลูกบอลและทักษะการกระโดดโหม่งลูกบอลเพื่อความปลอดภัยในกีฬาฟุตบอลและแบบสังเกตการปฏิบัติเพื่อความปลอดภัยในกีฬาฟุตบอลวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยของนักกลุ่มทดลอง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

สมจิตต์ สิ้นรัชย์ (2560) ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงต่อการแก้ปัญหาทางการแพทย์และความมั่นใจในการปฏิบัติการพยาบาลผู้ป่วยที่มีปัญหาสุขภาพของนักศึกษาพยาบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง โดยการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางการแพทย์ และความมั่นใจในการปฏิบัติการพยาบาลก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาพยาบาล ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ราชบุรี รายวิชาปฏิบัติการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ จำนวน 87 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติการดูแลและช่วยเหลือผู้ป่วยที่มีปัญหาเลือดออกเฉียบพลันในระบบทางเดินอาหารส่วนบน แบบสอบถามความสามารถในการแก้ปัญหาทางการแพทย์ และความมั่นใจในการปฏิบัติการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ .92 และ .89 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา และการทดสอบที ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือน

จริง นักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาทางการพยาบาล และคะแนนเฉลี่ยความมั่นใจในการปฏิบัติการพยาบาลสูงกว่าก่อนเรียน

สุทธิดา นาคดี (2557) ได้ศึกษาผลการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลอง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อหาความก้าวหน้าทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน 3) เพื่อหาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้การสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนผ่องสุวรรณวิทยา อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลอง แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลอง สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่ผลการวิจัยพบว่า การสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลอง มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์โดยเฉลี่ยเท่ากับ 80.67/80.11 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ร้อยละเท่ากับ 12.13 และมีค่า S.D. เท่ากับ 1.76 ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 24.03 มีค่า S.D. เท่ากับ 1.27 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วยสถานการณ์จำลองหลังการสอนมีค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับมาก

พวงมณี ตันตวงศ์ (2550) ได้ศึกษาผลการใช้สถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อศึกษาผลการสอนภาษาอังกฤษท่องเที่ยว โดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษและศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาระดับความสามารถการพูดภาษาอังกฤษ และเพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษ เขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ด้านการพูดภาษาอังกฤษ จำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลัง แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษตามสภาพจริง โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์ด้วยเกณฑ์ประเมินแบบรูบริคส์ และสถิติที่ใช้ ได้แก่ -test พบว่า 1) กลุ่มผู้ลี้ภัยผู้ใหญ่มีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดสอบสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมการเรียนรู้สถานการณ์จำลอง อยู่ที่ 17.86 คะแนน สูงกว่าหลังการใช้กิจกรรม 9.73

คะแนน ผู้ลี้ภัยผู้ใหญ่มีการพัฒนาความสามารถการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น และ 2) ผลการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับดีเยี่ยม

6.2 วิจัยต่างประเทศ

ลิน (Lyn, 2006) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการพูดสนทนา ภาษาอังกฤษโดยใช้สถานการณ์จำลองนั้นสามารถนำมาใช้ได้กับผู้เรียนในการเรียนในหลักสูตร EFL ตั้งแต่ระดับต้น ระดับกลาง และระดับสูง ผลการวิจัย พบว่าการใช้สถานการณ์จำลองมีประสิทธิภาพส่งผลให้พัฒนา ด้านการพูด เนื่องจากสภาพแวดล้อมมีส่วนร่วมช่วย

ไซเดอร์ (Snyder, 2003) ได้ศึกษาผลการออกแบบและการใช้เทคโนโลยีทางการสอนประวัติศาสตร์เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมโดยใช้คำถามสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เทคโนโลยีทางการสอนแบบใหม่ซึ่งจะใช้คอมพิวเตอร์เป็นสถานการณ์จำลอง รวบรวมเทคโนโลยีใหม่ๆ สำหรับใช้สอนในห้องเรียนเครื่องมือ ได้แก่ แบบสัมผัสภาษาโดยใช้สัมผัสภาษากับครูสอนประวัติศาสตร์ด้านสถาปัตยกรรมจากโปรแกรมการศึกษาด้านสถาปัตยกรรม

กิบบอนส์ (Gibbons, 1995) ได้ศึกษาผลของการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทัศนคติในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ พบว่า การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองทำให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนในวิชาคณิตศาสตร์และมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

โจนส์ (Jones, 1983) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ Simulation in Language Teaching พบว่าการสร้างกิจกรรมสถานการณ์จำลอง เพื่อเปิดโอกาสให้ได้ฝึกทักษะ ภาษา การคิดวิเคราะห์รวมทั้งการรวมสถานการณ์จำลองเข้าด้วยกัน เนื่องจาก สถานการณ์จำลองมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง สามารถประยุกต์สิ่งที่ได้มาใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ดังกล่าวได้จริง

จากงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองนั้น จะเน้นการแก้ปัญหาจากการได้ลงมือปฏิบัติ ให้นักเรียนได้รู้จักการแก้ปัญหาผ่านสถานการณ์จริงและทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ ส่งผลให้มีกระบวนการเรียนรู้ที่ดี

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็น นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 16 ห้องเรียน จำนวน 577 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มหรือพื้นที่ (Cluster or Area Sampling) หลังจากนั้นใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive selection) ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังนี้

1. ทดสอบการปฏิบัติ 4 ทักษะ จากประชากรทั้งหมดที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้
2. นำผลการทดสอบของประชากรหาค่าเฉลี่ยของแต่ละทักษะ ในแต่ละห้องเรียน
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแต่ละทักษะ ในแต่ละห้อง
4. เลือกทักษะที่มีค่าเฉลี่ยในแต่ละห้องที่ใกล้เคียงกันมากที่สุดเป็นเกณฑ์
5. นำทักษะที่ใช้เป็นเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทุกห้องเรียน
6. เลือกห้องเรียนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากันหรือใกล้เคียงกัน จำนวน 2 ห้องเรียนเพื่อใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยต่อไป

รูปแบบการวิจัยและแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง รูปแบบกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม วัดก่อน ทดลอง และหลังการทดลอง (Randomized Pretest-Posttest Control Group Designs)

กลุ่มตัวอย่าง	การวัดก่อนการทดลอง		การวัดหลังการทดลอง
E	O ₁	X	O ₃
C	O ₂		O ₄

E หมายถึง กลุ่มทดลอง

C หมายถึง กลุ่มควบคุม

O₁ หมายถึง การเก็บรวบรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง

O₂ หมายถึง การเก็บรวบรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลองของกลุ่มควบคุม

O₃ หมายถึง การเก็บรวบรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

O₄ หมายถึง การเก็บรวบรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

เกณฑ์การคัดเลือก-การคัดออก

เกณฑ์การคัดเลือก

1. ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี
2. นักเรียนยินดีที่จะเข้าร่วมโครงการวิจัยด้วยความเต็มใจ
3. เป็นผู้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง

เกณฑ์การคัดออก

1. ไม่ประสงค์เข้าร่วมโครงการวิจัย
2. ขาดเรียนต่อเนื่องจำนวนหลายครั้ง
3. มีโรคประจำตัว

การพิทักษ์สิทธิผู้เข้าร่วมวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเสนอโครงการวิจัยเพื่อขอการรับรอง คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รหัสโครงการ SWUEC-G-352/2563E

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ จำนวน 4 แผน 8 คาบ
2. แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 4 แผน 8 คาบ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งประกอบด้วย

1.1 แบบวัดทักษะเบ็ดเตล็ด (ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอดและทักษะการตีลูกตบ)

1.2 แบบวัดความรู้วิชาเบ็ดเตล็ด (แบบปรนัย) (ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอดและทักษะการตีลูกตบ)

วิธีดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. **แผนการจัดการเรียนรู้** คือแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้และผลการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อกำหนดเนื้อหาและเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์เรื่อง ทักษะเบ็ดเตล็ด ระหว่างผลการเรียนรู้สาระการเรียนรู้และเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.4 ศึกษาหลักและเทคนิควิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองจากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.5 ดำเนินการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษา เรื่อง ทักษะเบ็ดเตล็ด ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 แผน 8 คาบ

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบคุณภาพ ด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบคุณภาพ ด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

1.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.10 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน นำผลการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of item objective congruence = IOC) พิจารณาหัวข้อที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.90 – 1

ตาราง 4 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
1 ทักษะการตีลูกโด่ง	1.00
2 ทักษะการเลิฟลูกหลังมือ	0.96
3 ทักษะการตีลูกหยอด	1.00
4 ทักษะการตีลูกตบ	0.90

1.11 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.12 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว นำไปใช้กับกลุ่มทดลอง (Try out) คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งเรียนในรายวิชาพลศึกษา เรื่อง ทักษะแบดมินตัน

1.13. นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ความยากง่ายของเนื้อสาระ และความต่อเนื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.14 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านการทดลองและปรับปรุงแล้ว จัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ทักษะแบดมินตัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งประกอบด้วย

2.1 แบบวัดทักษะเบดมินตัน โดยผู้วิจัยใช้แบบทดสอบทักษะของเฟรนท์ และ วันชัย กองพลพรหม เป็นเครื่องมือทดสอบทักษะเบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอดและทักษะการตีลูกตบ โดยมีค่าความเชื่อมั่น ($r = 0.77 - 0.89$) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ตาราง 5 เกณฑ์การให้คะแนนทักษะเบดมินตัน

เกณฑ์การให้คะแนน	ทักษะการตีลูกโด่ง		ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ		ทักษะการตีลูกหยอด		ทักษะการตีลูกตบ	
	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่
ดีมาก	≥ 10	≥ 64	≥ 10	≥ 63	≥ 10	≥ 76	≥ 10	≥ 75
ดี	7-9	51-63	7-9	50-62	7-9	55-75	7-9	56-74
พอใช้	4-6	38-50	4-6	37-49	4-6	36-56	4-6	38-56
ปรับปรุง	≤ 3	≤ 37	≤ 3	≤ 36	≤ 3	≤ 35	≤ 3	≤ 37

2.2 แบบวัดความรู้วิชาเบดมินตัน (แบบปรนัย) เรื่อง ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอดและทักษะการตีลูกตบ มีขั้นตอนในการดำเนินการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.2.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่จะทำการวัดผลให้สอดคล้องกัน

2.2.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด และผลการเรียนรู้

2.2.4 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบ (test blueprint)

2.2.5 นำตารางความสัมพันธ์ที่วิเคราะห์ระหว่างสาระการเรียนรู้ ความคิดรวบยอด ผลการเรียนรู้ และสร้างข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาการจัดการเรียนรู้

2.2.6 จัดพิมพ์ข้อคำถามให้เรียบร้อย และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบ

2.2.7 นำผลการประเมินมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of item objective congruence = IOC) ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ $0.87 - 1$

2.2.8 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะในรายละเอียดและความถูกต้อง จัดพิมพ์แบบวัดความรู้วิชาเบดมินตัน

2.2.9 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการปฏิบัติไปใช้กับกลุ่มทดลอง (Try out) คือ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ซึ่งเรียนในรายวิชาพลศึกษา เรื่อง ทักษะเบดมินตัน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยวิธีการทดสอบซ้ำ (Test-Retest Reliability) ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.69

2.2.10 นำคะแนนที่ได้มาหาค่าความยากง่าย ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าความยากง่าย เท่ากับ 0.43

2.2.11 จัดพิมพ์แบบวัดความรู้วิชาเบดมินตัน เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. รูปแบบการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง 2 กลุ่ม วัดก่อนและหลังการทดลอง (Randomized Pretest-Posttest Control Group Designs)

2. ระยะเวลาในการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

3. วิธีดำเนินการทดลอง

ในการทดลองครั้งนี้ ได้ดำเนินการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง เรื่อง ทักษะเบดมินตัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

3.1 ชี้แจงรายละเอียดขั้นตอนและวิธีปฏิบัติในการเรียนกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการปฏิบัติทักษะเบดมินตัน

3.3 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง เรื่องทักษะเบดมินตัน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 และดำเนินการเก็บคะแนนหลังเรียนโดยใช้แบบวัดทักษะเบดมินตัน โดยการปฏิบัติทักษะเบดมินตัน

3.4 ทดสอบหลังเรียน (Post test) ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่นเดียวกันกับทดสอบก่อนเรียน

3.5 นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ไปวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อสรุปผลการทดลองตามความมุ่งหมายของการวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตัน
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test)
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการทดลอง ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test)
4. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ
 - 1.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดย ใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence หรือ IOC)
 - 1.2 หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2. สถิติพื้นฐาน
 - 2.1 ค่าเฉลี่ย
 - 2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. สถิติทดสอบสมมติฐาน

3.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่ม โดยใช้สถิติทดสอบสมมติฐาน t-test (Independent Sample t-test)



บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเบดมินตันและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบดมินตัน โดยใช้สถานการณ์จำลอง ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเบดมินตันและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบดมินตัน โดยใช้สถานการณ์จำลอง ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

(n)	หมายถึง จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
M	หมายถึง ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	หมายถึง ค่าสถิติที่คำนวณได้
*	หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05
p	หมายถึง ค่าความน่าจะเป็นของสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายการวิจัย ดังนี้

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะกีฬาเบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test)

2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะกีฬาเบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test)

3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะกีฬาเบดมินตันหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test)

4. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ตาราง 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เพศ	ชาย		หญิง		รวม	
	(n)	ร้อยละ	(n)	ร้อยละ	(n)	ร้อยละ
กลุ่มทดลอง	20	62.50	12	37.50	32	100.00
กลุ่มควบคุม	23	71.88	9	28.13	32	100.00

จากตาราง 6 พบว่า จำนวนและร้อยละของกลุ่มทดลอง เพศชาย จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 เพศหญิง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 กลุ่มควบคุม เพศชายจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 71.88 เพศหญิงจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 28.13

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเบดมินตันและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบดมินตัน โดยใช้สถานการณ์จำลอง ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาเบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อน			หลัง			t	p-value
	การทดลอง			การทดลอง				
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล		
1.ทักษะการตีลูกโด่ง	4.16	0.95	พอใช้	8.72	0.89	ดี	33.99*	<0.001
2.ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ	4.31	0.86	พอใช้	8.97	0.78	ดี	30.43*	<0.001

ตาราง 7 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อน			หลัง			t	p-value
	การทดลอง			การทดลอง				
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล		
3.ทักษะการตีลูกหยอด	4.31	1.00	พอใช้	8.22	1.10	ดี	28.44*	<0.001
4.ทักษะการตีลูกตบ	3.94	0.80	พอใช้	7.81	0.86	ดี	24.17*	<0.001
รวมทุกทักษะ	4.18	0.17	พอใช้	8.43	0.52	ดี	20.33*	<0.001

** $p < .05$

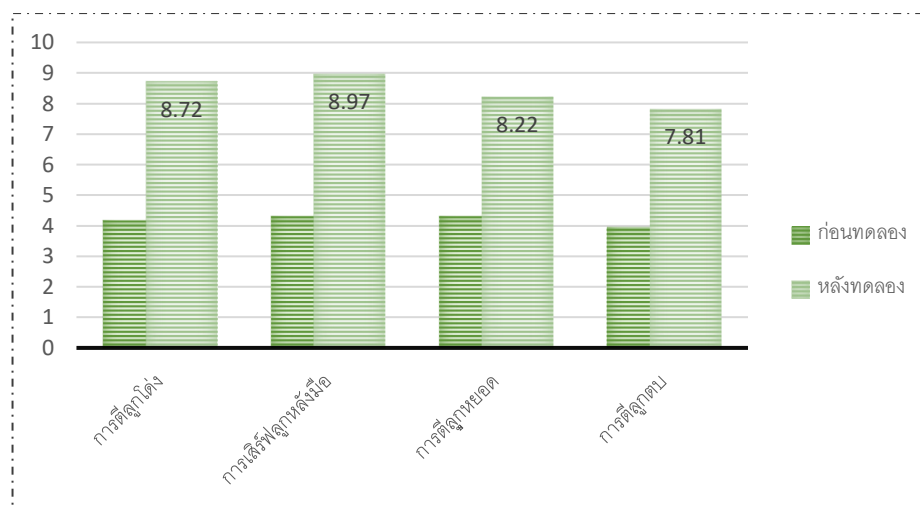
จากตาราง 7 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะรวมกีฬาแบดมินตัน หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M = 8.43$ และ $M = 4.18$ ตามลำดับ

1.ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการตีลูกโด่ง หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M = 8.72$ อยู่ในระดับดี และ $M = 4.16$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

2.ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M = 8.97$ อยู่ในระดับดี และ $M = 4.31$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

3.ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการตีลูกหยอด หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 8.22$ อยู่ในระดับดี และ $M = 4.31$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

4.ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการตีลูกตบ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.81$ อยู่ในระดับดี และ $M = 3.94$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ



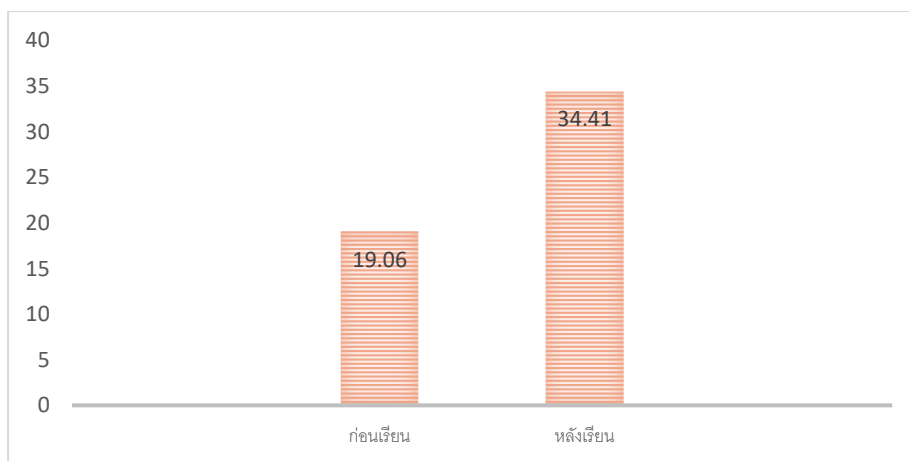
ภาพประกอบ 2 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังการทดลอง
ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง
ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	M	S.D.	t	p-value
ก่อนทดลอง	19.06	2.15	31.65*	<0.001
หลังทดลอง	34.41	1.58		

** $p < .05$

จากตาราง 8 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของ
นักเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อน
การทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 34.41$ และ $M = 19.06$ ตามลำดับ



ภาพประกอบ 3 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อน			หลัง			t	p-value
	การทดลอง			การทดลอง				
	M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล		
1. ทักษะการตีลูกโค้ง	4.16	0.92	พอใช้	7.31	0.74	ดี	20.20*	<0.001
2. ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ	4.34	0.97	พอใช้	7.38	0.79	ดี	16.63*	<0.001
3. ทักษะการตีลูกหยอด	4.28	0.85	พอใช้	7.34	1.00	ดี	13.66*	<0.001
4. ทักษะการตีลูกตบ	4.09	0.82	พอใช้	6.69	0.90	พอใช้	14.07*	<0.001
รวมทุกทักษะ	4.22	0.11	พอใช้	7.18	0.33	ดี	24.05*	<0.001

** $p < .05$

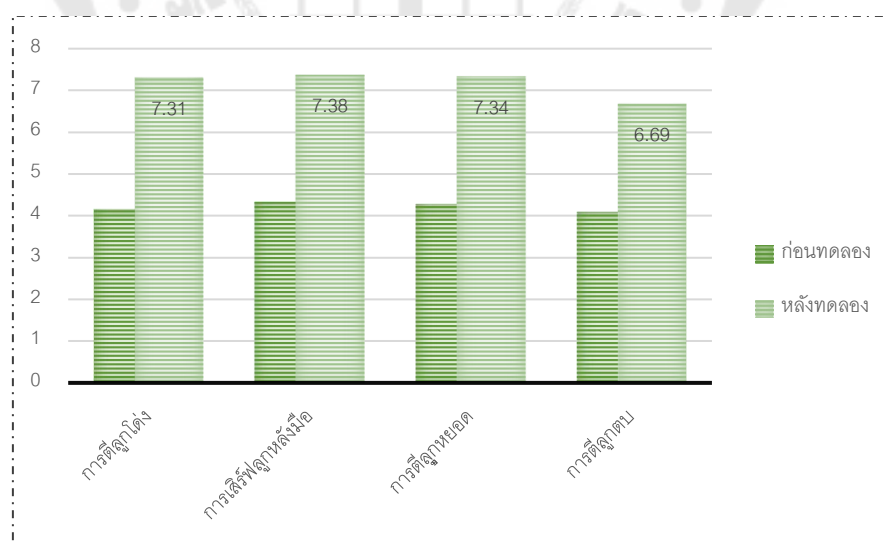
จากตาราง 9 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะรวมกีฬาแบดมินตัน หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.18$ และ $M = 4.22$ ตามลำดับ

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการตีลูกโค้ง หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.31$ อยู่ในระดับดี และ $M = 4.16$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.38$ อยู่ในระดับดี และ $M = 4.34$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการตีลูกหยอด หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.34$ อยู่ในระดับดี และ $M = 4.28$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

4. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการตีลูกตบ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 6.69$ อยู่ในระดับพอใช้ และ $M = 4.09$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ



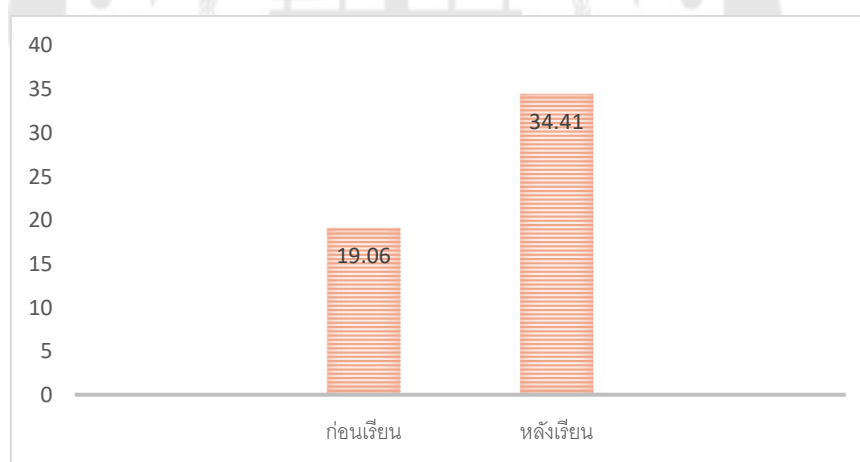
ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของของคะแนนทักษะกีฬาแบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของ

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	M	S.D.	t	p-value
ก่อนทดลอง	19.38	2.38	18.38*	<0.001
หลังทดลอง	29.81	1.89		

** $p < .05$

จากตาราง 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของนักเรียนของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M = 29.81$ และ $M = 19.38$ ตามลำดับ



ภาพประกอบ 5 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเบดมินตันและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบดมินตัน โดยใช้สถานการณ์จำลอง ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง รายทักษะ ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง , ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ , ทักษะการตีลูกหยอด และทักษะการตีลูกตบ ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

ทักษะกีฬาแบดมินตัน	M	S.D.	แปลผล	t	p-value
การตีลูกโด่ง					
กลุ่มทดลอง	4.16	0.95	พอใช้	0.00	1.00
กลุ่มควบคุม	4.16	0.92	พอใช้		
การเสิร์ฟลูกหลังมือ					
กลุ่มทดลอง	4.31	0.86	พอใช้	0.14	0.89
กลุ่มควบคุม	4.34	0.97	พอใช้		
การตีลูกหยอด					
กลุ่มทดลอง	4.31	1.00	พอใช้	0.14	0.89
กลุ่มควบคุม	4.28	0.85	พอใช้		
การตีลูกตบ					
กลุ่มทดลอง	3.94	0.80	พอใช้	0.77	0.44
กลุ่มควบคุม	4.09	0.82	พอใช้		
ผลรวมทุกทักษะ					
กลุ่มทดลอง	4.18	0.17	พอใช้	0.36	0.73
กลุ่มควบคุม	4.22	0.11	พอใช้		

** $p < .05$

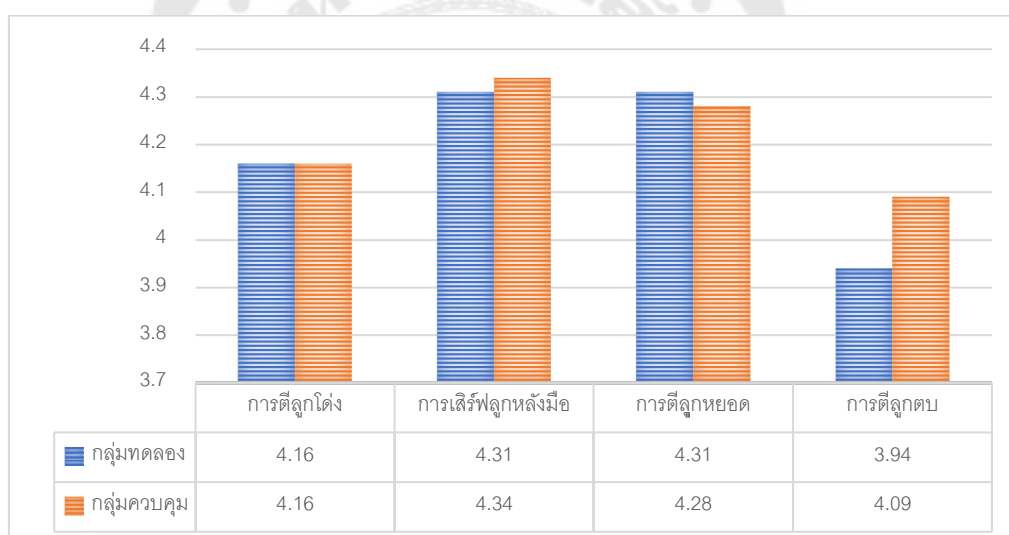
จากตาราง 11 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน $M = 4.18$ และ $M = 4.22$ ตามลำดับ

1.ค่าเฉลี่ยของทักษะการตีลูกโด่ง ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน $M = 4.16$ อยู่ในระดับพอใช้ และ $M = 4.16$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ

2.ค่าเฉลี่ยของทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน $M = 4.31$ อยู่ในระดับพอใช้ และ $M = 4.34$ อยู่ในระดับพอใช้ตามลำดับ

3.ค่าเฉลี่ยของทักษะการตีลูกหยอด ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน $M = 4.31$ อยู่ในระดับพอใช้ และ $M = 4.28$ อยู่ในระดับพอใช้ตามลำดับ

4.ค่าเฉลี่ยของทักษะการตีลูกตบ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ไม่แตกต่างกัน $M = 3.94$ อยู่ในระดับพอใช้ และ $M = 4.09$ อยู่ในระดับพอใช้ตามลำดับ



ภาพประกอบ 6 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง ก่อนการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง รายทักษะ ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง , ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ , ทักษะการตีลูกหยอด และทักษะการตีลูกตบ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา	M	S.D.	แปลผล	t	p-value
การตีลูกโด่ง					
กลุ่มทดลอง	8.72	0.89	ดี	6.89*	<0.001
กลุ่มควบคุม	7.31	0.74	ดี		
การเสิร์ฟลูกหลังมือ					
กลุ่มทดลอง	8.97	0.78	ดี	8.09*	<0.001
กลุ่มควบคุม	7.38	0.79	ดี		
การตีลูกหยอด					
กลุ่มทดลอง	8.22	1.10	ดี	3.33*	<0.001
กลุ่มควบคุม	7.34	1.00	ดี		
การตีลูกตบ					
กลุ่มทดลอง	7.81	0.86	ดี	5.13	<0.001
กลุ่มควบคุม	6.69	0.90	พอใช้		
ผลรวมทุกทักษะ					
กลุ่มทดลอง	8.43	0.52	ดี	4.08*	0.01
กลุ่มควบคุม	7.18	0.33	ดี		

** $p < .05$

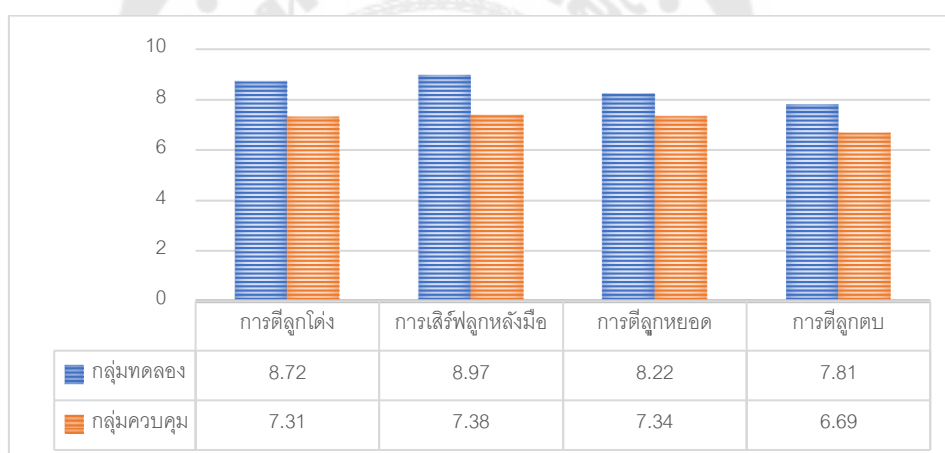
จากตาราง 12 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 8.43$ และ $M = 7.18$ ตามลำดับ

1.ค่าเฉลี่ยของทักษะการตีลูกโด่ง หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 8.72$ อยู่ในระดับดี และ $M = 7.31$ อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

2. ค่าเฉลี่ยของทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 8.97$ อยู่ในระดับดี และ $M = 7.38$ อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

3. ค่าเฉลี่ยทักษะการตีลูกหยอด หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 8.22$ อยู่ในระดับดีและ $M = 7.34$ อยู่ในระดับดี ตามลำดับ

4. ค่าเฉลี่ยทักษะการตีลูกตบ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.81$ อยู่ในระดับดี และ $M = 6.69$ อยู่ในระดับพอใช้ ตามลำดับ



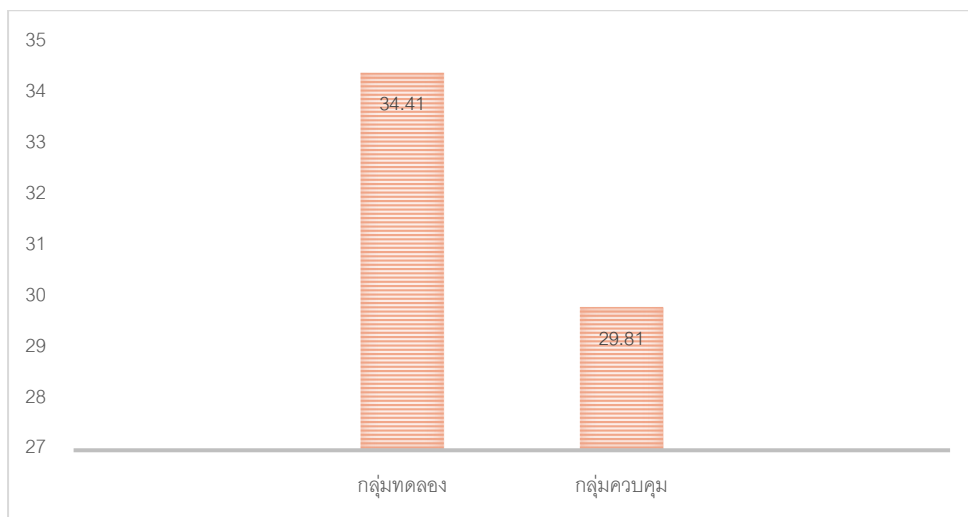
ภาพประกอบ 7 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมทักษะกีฬาแบดมินตันโดยใช้สถานการณ์จำลอง หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	M	S.D.	t	p-value
กลุ่มทดลอง	34.41	1.58	10.54*	<0.001
กลุ่มควบคุม	29.81	1.89		

** $p < .05$

จากตาราง 13 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M = 34.41$ และ $M = 29.81$ ตามลำดับ



ภาพประกอบ 8 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ผลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตัน ก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่มหรือพื้นที่ (Cluster or Area Sampling) หลังจากนั้นใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive selection)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ผลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 4 แผน 8 คาบ
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งประกอบด้วย แบบวัดทักษะการตีลูกโด่ง แบบวัดทักษะการเลี้ยวฟลูคหลังมือ แบบวัดทักษะการตีลูกหยอดและแบบวัดทักษะการตีลูกตบและข้อสอบแบบปรนัย จำนวน 40 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายการวิจัย ดังนี้

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะเบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test)
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะเบดมินตันก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test)
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะเบดมินตันหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test)

4. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test)

สรุปผล

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบบมิตินต้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะแบบมิตินต้น ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอด ทักษะการตีลูกตบ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบบมิตินต้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

1.1 ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะแบบมิตินต้นของกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 8.43$ และ $M = 4.18$ ตามลำดับ

1.2 ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะแบบมิตินต้นของกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 7.18$ และ $M = 4.22$ ตามลำดับ

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะแบบมิตินต้น ได้แก่ ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอด ทักษะการตีลูกตบ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบบมิตินต้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผลรวมค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะแบบมิตินต้น หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 $M = 8.43$ และ $M = 7.18$ ตามลำดับ

3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ข้อสอบปรนัย ประกอบด้วยเนื้อหา เรื่อง ทักษะการตีลูกโด่ง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ทักษะการตีลูกหยอด ทักษะการตีลูกตบ รวมทั้งหมด 40 ข้อ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองรายวิชาแบบมิตินต้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 $M = 34.41$ และ $M = 29.81$ ตามลำดับ

อภิปรายผล

ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาแบบدمินตัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

ประการที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบทักษะแบบدمินตัน ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการทดสอบทักษะแบบدمินตันหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเชื่อมโยงกับสมมติฐานการวิจัยในข้อที่ 1 คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาแบบدمินตันรายวิชาแบบدمินตันหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองช่วยพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติทักษะกีฬาแบบدمินตัน เนื่องจากให้นักเรียนปฏิบัติตามสถานการณ์จริงและฝึกปฏิบัติในสถานการณ์ๆ ทำให้มีการเชื่อมโยงทักษะการปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับที่ ชนาธิป พรกุล (2554) ได้กล่าวไว้ว่า คือ แนวทางการเรียนที่ผู้เรียนลงมือทำแล้วได้รับประสบการณ์ที่เป็นผลของการกระทำของตน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรพันธ์ วงศ์พนม (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนที่เป็นนักกีฬามัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสอดคล้องกับที่ ดวงกมล หน่อแก้ว (2558) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนโดยคำนี้ผู้เรียนและให้ได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง เรียนรู้และฝึกทักษะจากสถานการณ์จำลอง ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและลดภาวะความเครียด ความวิตกกังวลก่อนขึ้นฝึกปฏิบัติและสอดคล้องกับที่ ทิศนา เขมมณี (2552) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อนักเรียนได้เข้าไปอยู่สภาพใกล้เคียงจริงจะเกิดกระบวนการคิด และแก้ปัญหา และสอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า สภาพแวดล้อมและปฏิสัมพันธ์ส่งผลต่อการเข้าใจ การสร้างสถานการณ์ขึ้นมา จะเกิดการเชื่อมโยงความรู้ของผู้เรียน

จากการวิจัยและเอกสารอ้างอิงข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นในห้องเรียน มุ่งให้ฝึกการกล้าคิดและแก้ปัญหาที่เผชิญได้ แก้ปัญหาในการทดสอบการปฏิบัติจริงได้เป็นอย่างดี

ประการที่ 2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบทดสอบปรนัยรวมทั้งหมด 40 ข้อ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้

สถานการณ์จำลองและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 สอดคล้องตามสมมติฐานของการวิจัยข้อที่ 2 คือ ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาเบดมินตันหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่า ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ตรง การจำลองเหตุการณ์ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ มุ่งฝึกการกล้าคิด กล้าแสดงออกในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2552) ได้กล่าวไว้ว่า สถานการณ์จำลองทำให้เข้าใจมากขึ้น เป็นการฝึกให้ได้ประสบการณ์จริงในสถานการณ์ที่จำลอง ได้เข้าใจในขั้นตอน ได้ปฏิบัติจำลอง ทำทาง และเหตุการณ์ในทักษะนั้นๆ ทำให้เกิดความเข้าใจโดยการปฏิบัติและลงมือทำจากตนเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสอนแบบนี้ส่งผลดีมากกว่าแบบดั้งเดิม

จากผลการวิจัยและงานวิจัยอ้างอิงข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งจากกระบวนการสอน ทำให้เข้าใจในขั้นตอนการปฏิบัติทักษะนั้นๆมากยิ่งขึ้น และนำมาปรับปรุงแก้ไขซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้ สามารถเชื่อมโยงทั้งการปฏิบัติกับเนื้อหาความรู้

จากผลการวิจัยที่ได้อภิปราย แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง มีความสัมพันธ์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเบดมินตัน นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง ยังมีความสัมพันธ์กับทักษะเบดมินตัน โดยสัมพันธ์กับวิชาพลศึกษา และสอดคล้องกับที่ ทิศนา แคมมณี (2552) ได้กล่าวว่า สถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการที่ฝึกให้นักเรียนได้กล้าคิด กล้าแสดงออก และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยได้รับประสบการณ์ด้วยตนเอง มีความสนุกสนาน และได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการวิจัยในครั้งนี้

1. ควรชี้แจงให้ นักเรียนเข้าใจในแต่ละลำดับของการเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
2. ควรมีเวลากำหนดชัดเจนในการฝึกแต่ละแบบฝึกโดยใช้สถานการณ์จำลอง

3. การจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ชั้น ควรปรับระยะเวลาให้ยืดหยุ่นในการฝึกปฏิบัติ บางชั้น เนื่องจากในเวลาเรียนน้อยเกินไป ทำให้นักเรียนต้องมาฝึกซ้อมในช่วงเลิกเรียนร่วมด้วย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรนำการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง ปรับใช้ด้านการเล่นทีม ในกีฬาประเภทต่างๆ

2. แบบฝึกในการฝึกปฏิบัติทักษะกีฬาที่หลากหลาย ทำให้ไม่สอดคล้องกับเวลา ควรปรับระยะเวลาในการปฏิบัติให้ผู้เรียนมากขึ้น



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2558). คู่มือผู้ฝึกสอนแบดมินตัน. กรุงเทพฯ: การกีฬาแห่งประเทศไทย.
- จิรพันธ์ วงศ์พนม. (2562). ความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลองสำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพฯ.
- ชนาธิป พรกุล. (2554). การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยฤทธิ์ โพธิ์สุวรรณ. (2544). การศึกษาผู้ใหญ่: ปรัชญาตะวันตกและการปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ดวงกมล น้อยแก้ว. (2558, กันยายน-ธันวาคม). การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เสมือนจริงทางพยาบาลศาสตร์ศึกษา. วารสารวิทยาลัยบรมราชชนนี กรุงเทพฯ, 31(3), 112-122.
- ทิพาภรณ์ โพธิ์ถวิล. (2559). พัฒนาการวัยรุ่น (1). นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช.
- ทิตนา แคมมณี. (2552). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พงษ์เอก สุขใส. (2561). ครูพลในศตวรรษที่ 21. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทิร์น, 12, 8-21.
- พวงมณี ตันติวงศ์. (2550). การใช้สถานการณ์จำลองในการสอนภาษาอังกฤษท่องเที่ยวเพื่อศึกษาผลการสอนภาษาอังกฤษท่องเที่ยว. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, กรุงเทพฯ.
- ยุพิน บุญชูวงศ์. (2556). การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง. สืบค้นจาก www.pharmacy.cmi.ac.th/unit_files/files.56-new.doc
- ละเมียด กรยุทธพิพัฒน์. (2545). หลักการจัดพลศึกษาในโรงเรียนมัธยม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรศักดิ์ เพ็ชรชอบ. (2561). รวบรวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา (2). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2561). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา (ฉบับปรับปรุง 2561)

กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

วิชนนท์ พูลศรี. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อ
ความปลอดภัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต).

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ศุภลักษณ์ ธนาโรจน์. (2560). การสอนโดยการจำลองสถานการณ์เหมือนจริงในรายวิชาปฏิบัติ
หลักการและเทคนิคการพยาบาล. วารสารวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุดรดิตต์, 9(2),
70-84.

สมจิตต์ สินธุ์ชัย. (2560). การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง: การนำไปใช้ในการจัดการ
เรียนการสอน. วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสระบุรี วารสารพยาบาลทหารบก 18(1), 29-
38.

สุชา จันทร์โสม. (2556). จิตวิทยาพัฒนาการ (4). กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

สุธิดา นาคดี. (2557). การสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนภาษาภาษา (อินโดนีเซีย) ด้วย
สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.

สุวิทย์ มูลคำ, และ อรทัย มูลคำ. (2552). 19 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ.
กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

อภาพร เผ่าวัฒนา, สุรินทร์ กลัมพากร, สุณีย์ ละกะปิ่น, และ ทศนีย์ รวีวรกุล. (2561). การสร้างเสริม
สุขภาพและป้องกันโรคในชุมชน : การประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีสู่การปฏิบัติ(ฉบับ
ปรับปรุง). ฉะเชิงเทรา: สำนักพิมพ์ เอ็มเอ็น คอมพิวเตอร์ จำกัด.

Gibbons. (1995). *A concrete approach to mathematical modelling*. New York: Wiley and
son.

Good, C. V. (1959). *Dictionary of Education (2 Ed.)*. New York: McGraw - Hill Book
Company.

Holden, S. (1981). *Dream in Language Teaching*. London: Longman Group Jones.

Jones. (1983). *Eight Simulations*. Cambridge: Cambridge university press.

Lyn. (2006). *Simulation and Second/ Foreign Language Learning: Improve
Communication Skill through Simulations*. (Master Thesis). University of Toledo,
Toledo.

Snyder. (2003). The Design and Use of Experiential Instructional Technology for the Teaching of Architectural History in American Undergraduate Program. *Dissertation Abstracts International*, 64(4), 1109-A.







ภาคผนวก ก

รายงานผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง แบบ
วัดทักษะเบดมินตัน และแบบวัดความรู้วิชาเบดมินตัน

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษาและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์และพัฒน
ศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน

สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน

2. ดร.สุริยา กลิ่นบานชื่น

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน สำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร

3. อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์

ตำแหน่ง ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพญดา สังข์ทอง

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ

สถานที่ทำงาน คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิกรม ศุภนี้

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา





ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G-352/2563E (ต่อใบรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา
แบดมินตันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นายชวลิต โสฬัทธิรักษา

สังกัด : คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาทบทวน :

แบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย เพื่อขอต่ออายุการรับรอง ฉบับลงวันที่ 3 กุมภาพันธ์ 2565

วันที่ประชุม : 21 กุมภาพันธ์ 2565 การประชุมครั้งที่ : 2/2565

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ : โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติการดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อ
ไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

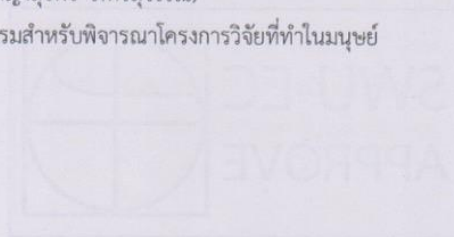
(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/G/E-352/2563

วันที่ให้การรับรอง : 3/02/2565

วันหมดอายุใบรับรอง : 2/02/2566





ภาคผนวก ค

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา	แผนการเรียนรู้ที่ 1
เรื่อง ทักษะการตีลูกโต่ง	รหัส พ30204 รายวิชา พลศึกษา(แบดมินตัน)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	จำนวน 2 คาบ
ครูผู้สอน นายชวลิต ไล่ห้รักษา	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และ

กีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. วิเคราะห์ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่นกีฬา
2. ใช้ความสามารถของตน เพื่อเพิ่มศักยภาพของทีม คำนึงถึงผล ที่เกิดต่อผู้อื่นและ

สังคม

3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากลประเภทบุคคล/คู่ กีฬาประเภททีมได้อย่างน้อย ๑ ชนิด
4. แสดงการเคลื่อนไหวได้อย่างสร้างสรรค์
5. เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการภายนอกโรงเรียน และนำหลักการ แนวคิดไปปรับปรุง และพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของตนและสังคม

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำ อย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรีย์ภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเองอย่างสม่ำเสมอ และใช้ความสามารถของตนเองเพิ่มศักยภาพของทีม ลดความเป็นตัวตน คำนึงถึงผลที่เกิดต่อสังคม
2. อธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิ กฎ กติกา กลวิธีต่างๆ ในระหว่างการเล่น การแข่งขันกีฬากับผู้อื่นและนำไปสรุปเป็นแนวปฏิบัติและใช้ในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง
3. แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดูการเล่นและการแข่งขันกีฬา ด้วยความมีน้ำใจนักกีฬาและนำไปใช้ปฏิบัติทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี
4. ร่วมกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาอย่างมีความสุข ชื่นชมในคุณค่าและความงามของการกีฬา

สาระสำคัญ

ลูกโด่งหลัง เป็นลูกพื้นฐานหลักที่ควรเริ่มฝึกก่อนการฝึกตีลูกอื่นๆทั้งหมด เพราะเป็นลูกที่ตีง่ายที่สุด เนื่องจาก เป็นลูกที่ลอยโด่งไปมาในอากาศ และมีวิธีการวิ่งของลูกค่อนข้างช้า ผู้เล่นมีเวลาลำดับขั้นตอนในการตีได้ตามหลักการ นับตั้งแต่การจับไม้แรกเกิดตีให้ถูกต้อง การตั้งท่าตีลูก การปรับหน้าไม้เพื่อให้การตีสัมผัสลูกไปในทิศทางที่ถูกต้อง การใช้แรงเหวี่ยงของแขน แรงตวัดของข้อมือ การถ่าหน้าไม้จากเท้าหลังไปสู่เท้าหน้า และการก้าวเท้าเคลื่อนที่อย่างถูกต้องจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถตีลูกได้อย่างสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ลูกโด่งหลังสามารถเล่นได้ทั้งด้านหน้ามือและด้านหลังมือ และใช้ได้ในเกมทั้งประเภทเดี่ยว และประเภทคู่

ลูกโด่ง หลังนับว่าเป็นทักษะพื้นฐานทักษะแรกของการฝึกแบดมินตันที่ผู้ฝึกสอนควรนำมาฝึกนักกีฬา เพราะลูกโด่งหลังเป็นลูกที่จะพัฒนาสู่ทักษะการตีลูกแบบต่างๆ ในลำดับต่อไป อีกทั้งลูกโด่งหลังยังเป็นที่ต้องการตีเพื่อให้คู่ต่อสู้เสียจังหวะ และยังเป็นการช่วยแก้ไขสถานการณ์ในขณะที่กำลังจะเสียเปรียบคู่ต่อสู้ให้มีเวลาในการตั้งตัวเพื่อการเล่นต่อไปได้เป็นอย่างดี เนื่องจากลูกโด่งหลังเป็นลูกที่มีเวลาในการลอยตัวอยู่กลางอากาศได้นานกว่าลูกแบบอื่นๆ พอที่ผู้เล่นจะคิดและตั้งหลักในการเล่นต่อไปได้ ซึ่งถ้าผู้เล่นฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ และนำมาใช้ในโอกาสที่เหมาะสมจะทำให้ผู้เล่นสามารถได้รับประโยชน์จากการใช้ลูกโด่งหลังได้เป็นอย่างดี

การตีลูกโด่ง เป็นทักษะในการเล่นอย่างหนึ่ง ซึ่งจะใช้ในกรณีที่ต้องการให้ฝ่ายตรงข้ามหรือคู่แข่งชั้นลอยไปรับลูกในแดนหลัง ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ฝ่ายตีลูกมีพื้นที่ในการเล่นลูกมีมากและกลับเป็นฝ่ายรุกได้ซึ่งจะได้เปรียบในการเล่นหรือแข่งขัน

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและขั้นตอนการตีลูกโด่งได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกโด่งได้ถูกต้องและนำไปใช้ในการแข่งขันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทดสอบทักษะการตีลูกโด่งตามเกณฑ์ที่กำหนดได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย

4. มีจิตสาธารณะ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

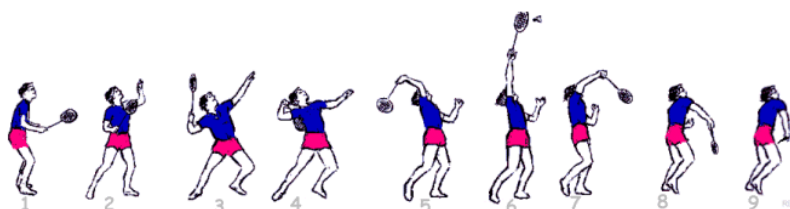
การตีแบบหน้ามือเหนือศีรษะ การตีลักษณะนี้ใช้เมื่อลูกลอยอยู่เหนือศีรษะทางด้านหน้ามือ ปกติใช้เล่นเมื่ออยู่หลังสนาม และผู้เล่นตั้งใจที่จะให้ลูกโด่งขึ้นเป็นมุมสูงตกลงบริเวณหลังสนามคู่ต่อสู้

– ทำเตรียม ยืนในลักษณะเตรียมพร้อม หัวไม้แรกเกิดตั้งขึ้น บิดลำตัวมาทางขวาและก้าวเท้าซ้ายไปข้างหน้า 1 ก้าว เพื่อให้ด้านซ้ายของลำตัวชี้ตรงไปยังตาข่าย น้ำหนักตัวตกลงบนเท้าขวา ขณะที่บิดลำตัวยกไม้แรกเกิดขึ้นผ่านหน้าและให้ห้อยตกลงทางด้านหลังไหล่ขวา งอข้อศอกและห้อยข้อมือลง ข้อมือหักไปทางด้านหลัง แขนซ้ายยกขึ้นเพื่อช่วยในการทรงตัว

– การตีลูก ขณะที่ลูกชนไม้กลอยมาในตำแหน่งที่ต้องการ ยึดตัวขึ้นเพื่อให้จังหวะที่ไม่แรกเกิดกระทบลูกนั้นเป็นตำแหน่งที่สูงสุดเหนือศีรษะ ยกข้อมือขึ้นข้างบนขณะที่หัวไม้แรกเกิดยังอยู่ในลักษณะที่ห้อยต่ำอยู่อย่างเดิม ถ่ายน้ำหนักตัวมาอยู่เท้าหน้า ขณะที่แขนเหยียดตรงขึ้น ก่อนที่ไม้แรกเกิดจะกระทบลูก ข้อมือเหยียดตรงเหวี่ยงหัวไม้แรกเกิดไปข้างหน้าด้วยความเร็วเต็มที่ เพื่อตีลูกชนไม้ให้เคลื่อนที่ไป เมื่อตีไปแล้วหัวไม้แรกเกิดเคลื่อนที่ตามไปข้างหน้าและเหวี่ยงลงข้างลำตัว น้ำหนักตัวจะอยู่เท้าหน้า เมื่อแขนเหวี่ยงตามจนหมดระยะทางแล้วกลับมาอยู่ในลักษณะเตรียมพร้อมใหม่

หลักสำคัญในการตี

- ยืนหันข้างให้กับแนวลูกชนไม้กลอยมา
- ขณะเตรียมตัวตี น้ำหนักตัวจะตกบนเท้าหลัง ไม้แรกเกิดถือห้อยตกลงด้านหลังศีรษะ หักข้อมือไปด้านหลัง
- ยึดตัวขึ้นเต็มที่ เปลี่ยนน้ำหนักตัวไปเท้าหน้า และให้เท้าทั้งสองอยู่ติดพื้นตลอดเวลา



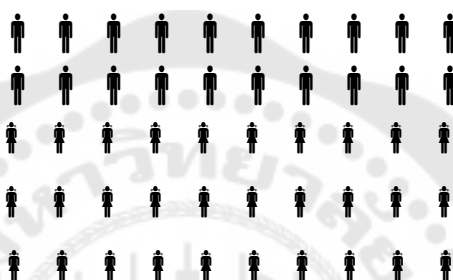
กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



♂ = นักเรียนชาย
 ♀ = นักเรียนหญิง
 😊 = ครู

2. ตรวจสอบชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
- 4.อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมบอลเรียกชื่อ

วิธีการเล่นเกมบอลเรียกชื่อ

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน
2. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มยืนเข้าแถวเป็นวงกลม แล้วเลือกนักเรียนมา 1 คน มาเป็นผู้ถือลูกบอลอยู่กลางวง
3. เริ่มเล่นโดยให้ผู้ที่อยู่กลางวงทุ่มลูกบอลลงพื้น เพื่อให้กระดอนขึ้น พร้อมกับเรียกชื่อผู้เล่นหนึ่งคนให้ออกมาจับลูกบอล
4. ผู้เล่นที่ถูกเรียกชื่อต้องวิ่งออกมาจับลูกบอลให้ได้ก่อนที่ลูกบอลที่กระดอนขึ้นจะตกลงพื้นอีกครั้งส่วนผู้ที่เรียกชื่อ ให้วิ่งไปยืนในที่ของผู้ถูกเรียกชื่อแทน
5. เมื่อผู้ถูกเรียกชื่อจับลูกบอลได้แล้ว ให้ทุ่มลูกบอลพร้อมกับเรียกชื่อผู้เล่นคนต่อไป ถ้าผู้ที่ถูกเรียกชื่อจับลูกบอลไม่ได้ ให้ออกจากการแข่งขัน
6. ผู้เล่นที่เหลือคนสุดท้ายจะเป็นผู้ชนะ

7. ยืดเหยียดกล้ามเนื้อโดยครูเป็นผู้นำ



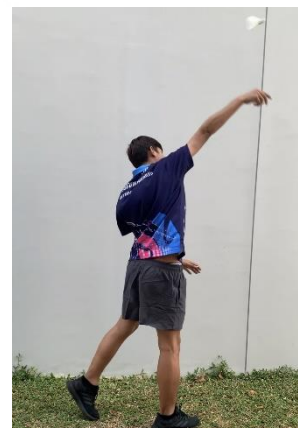
ชั้นอธิบายและสาธิต (8 นาที) หรือ ชั้นนำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ ,
ชั้นมอบหมายบทบาทให้นักเรียน

1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกโด่ง ตามแบบฝึก ดังนี้
 - แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกโด่ง โดยใช้ลูกขนไก่
 - แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกโด่ง โดยใช้ไม้แบดมินตัน
2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกโด่ง

ชั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือชั้นสาธิตการปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกโด่งโดยใช้ลูกขนไก่

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม
2. ใช้มือที่ถนัดถือลูกขนไก่ อยู่ในท่าพร้อมที่จะทำการตีลูกโด่ง
3. จำลองการตีลูกโด่ง โดยขว้างลูกขนไก่ออกไปด้านหน้า



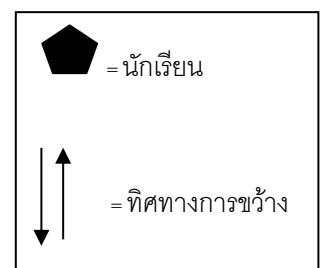
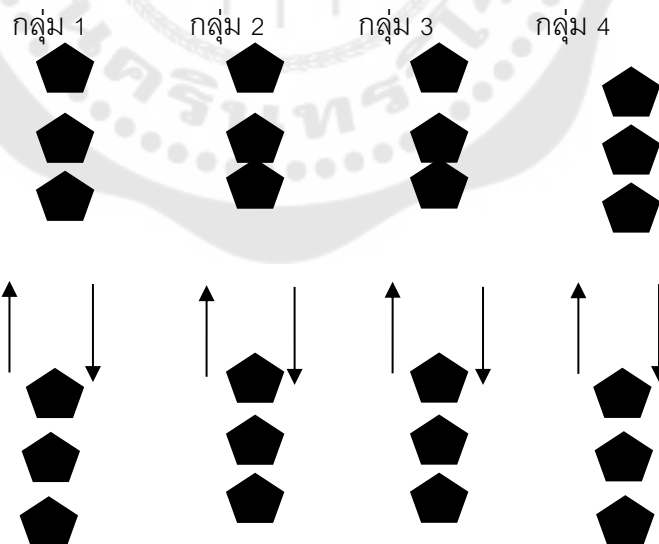
แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกโด่งโดยใช้ไม้แบดมินตัน

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม
2. ใช้มือที่ถนัดถือไม้แบดมินตัน อยู่ในท่าพร้อมที่จะทำการตีลูกโด่ง
3. จำลองการตีลูกโด่ง โดยสวิงไม้ไปด้านหน้าแบบเปิดจังหวะ



ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือชั้นแสดงการปฏิบัติ

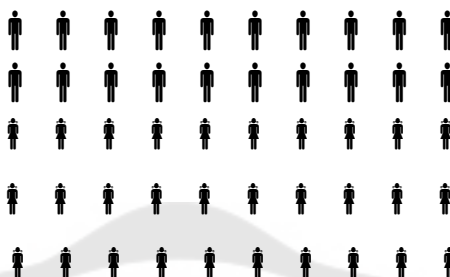
1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มแบ่งครึ่งและยืนตรงกันข้ามยืน



2. ให้เรียนคนที่ 1 ทำการขว้างลูกแบดมินตันในลักษณะการตีลูกโด่งไปยังเพื่อนฝั่งตรงข้าม
3. คนที่ปฏิบัติแล้วให้ไปต่อหลังของแถวตนเอง แถวใดปฏิบัติครบทุกคนแล้วให้นั่งลง
4. แถวใดปฏิบัติเสร็จเป็นแถวแรกเป็นฝ่ายชนะ
5. จากนั้นทำการทดสอบการตีลูกโด่งเป็นรายบุคคล

ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



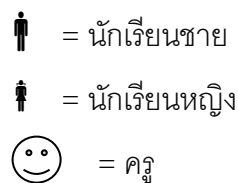
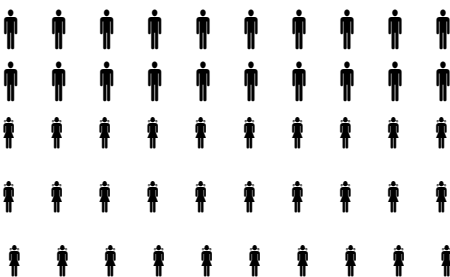
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียนรู้ และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนรู้คาบเรียนต่อไป
6. ส่งเลิกแถว

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



2. สำรวจชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมหว่านแห

วิธีการเล่นเกมหว่านแห

1. เริ่มจากนักเรียนทุกคนเป็นปลา ยืนอยู่ในบริเวณสนามที่ครูกำหนด โดยคอยวิ่งหนีเพื่อนที่เป็นแห
2. นักเรียน 2 คน จับมือกันเป็นแห และวิ่งไล่จับเพื่อนที่เป็นปลา
3. ปลาที่โดนแหจับได้ ให้มาจับมือต่อๆกันเป็นแห และไล่จับปลาตัวอื่นต่อไป

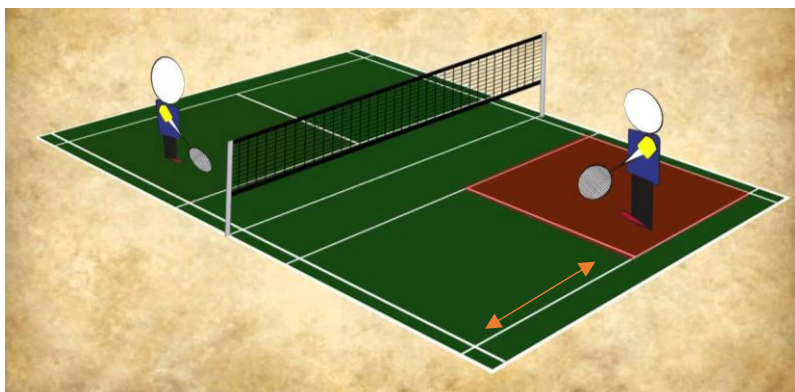
ขั้นอธิบายและสาธิต (8 นาที) หรือ ขั้นนำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , ขั้นมอบหมายบทบาทให้นักเรียน

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูผู้สอนอธิบายขั้นการฝึกการตีลูกโด่ง ตามแบบฝึกที่ 1 และแบบฝึกที่ 2
3. ครูอธิบายและสาธิตการปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟหลังมือพร้อมกับแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกโด่ง

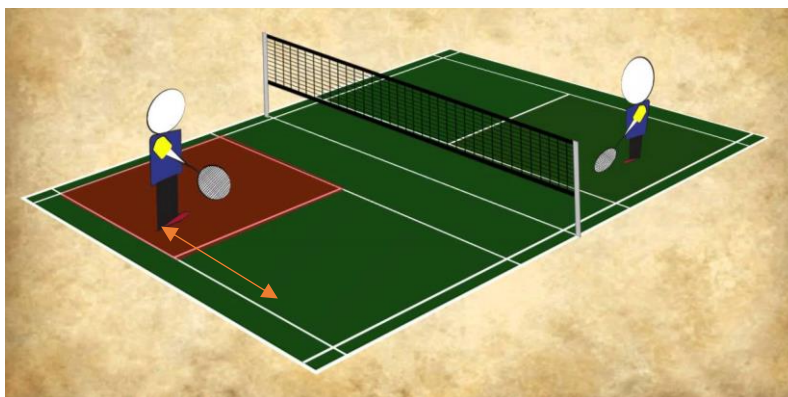
ขั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือขั้นสาธิตการปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกโด่งท้ายคอร์ดซ้ายและขวา

1. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกโด่งที่บริเวณท้ายคอร์ดขวา
2. ให้เพื่อนฝั่งตรงข้ามทำการตีมายังคอร์ดที่นักเรียนยืน
3. จำลองการเคลื่อนที่เข้าที่ตีลูกโด่ง โดยเคลื่อนที่เข้าหาลูกที่ลอยมาแล้วสวิงไม้ไปด้านหน้าแบบเปิดจังหวะ ทำการตีลูกโด่งกลับไปยังฝั่งตรงข้าม
4. จากนั้นเคลื่อนที่แบบสไลด์ไปยังท้ายคอร์ดซ้าย



5. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกโด่งเช่นเดิม
6. ให้เพื่อนฝั่งตรงข้ามทำการตีมายังคอร์ดที่นักเรียนยืน แล้วทำการตีลูกโด่งเช่นเดิม
7. ปฏิบัติเช่นนี้ สลับคอร์ดซ้าย-ขวา 1 นาที



ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือขั้นแสดงการปฏิบัติ

1. ทำการทดสอบการตีลูกโด่งแบบรายบุคคล

ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป

สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์

1. สนาม
2. ไม้แบดมินตัน
3. ลูกขนไก่
4. นกหวีด
5. กรวย

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

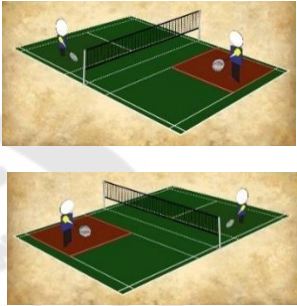
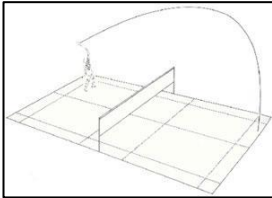
1. แบบวัดทักษะการตีลูกโค้ง
2. แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการตีลูกโค้ง



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ชั่วโมงที่ 1 ขั้นเตรียม</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมบอลเรียกชื่อ 	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	<p>การอบอุ่นร่างกาย</p>
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกโด่ง ตามแบบฝึกดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกโด่ง โดยใช้ลูกขนไก่ แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกโด่ง โดยใช้ไม้แบดมินตัน ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกโด่ง 	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางการปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนของทักษะการตีลูกโด่งได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการตีลูกโด่งให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในขั้นอธิบายสาธิตที่ละขั้นตอน ดังนี้ แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกโด่งโดยใช้ลูกขนไก่ ให้นักเรียนยืนในลักษณะทำท่า-ทำตาม ใช้มือที่ถนัดถือลูกขนไก่ อยู่ในท่าพร้อมที่จะทำการตีลูกโด่ง จำลองการตีลูกโด่ง โดยขว้างลูกขนไก่ออกไปด้านหน้า 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกโด่ง โดยใช้ลูกแบดมินตัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกโด่งได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกโด่งโดยใช้ไม้แบดมินตัน</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนยืนในลักษณะท่าหน้า-เท้าตาม ใช้มือที่ถนัดถือไม้แบดมินตัน อยู่ในท่าพร้อมที่จะทำการตีลูกโด่ง จำลองการตีลูกโด่ง โดยสวิงไม้ไปด้านหลังแบบเปิดจังหวะ 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกโด่ง โดยใช้ไม้แบดมินตัน</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกโด่งได้ถูกต้อง</p>
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มแบ่งครึ่งและยืนตรงกันข้ามยืน ให้เรียนคนที่ 1 ทำการขว้างลูกแบดมินตันในลักษณะการตีลูกโด่งไปยังเพื่อนฝั่งตรงข้าม คนที่ปฏิบัติแล้วให้ไปต่อหลังของแถวตนเอง แถวใดปฏิบัติครบทุกคนแล้วให้นั่งลง แถวใดปฏิบัติเสร็จเป็นแถวแรกเป็นฝ่ายชนะ 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกโด่ง ไปยังฝั่งตรงข้าม</p> 	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและปฏิบัติทักษะการตีลูกโด่งได้อย่างถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้ และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้และแนะนำเกี่ยวกับกาฝึกซ้อม</p>		<p>นักเรียนนำทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>
<p>2. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ</p> <p>3. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ</p> <p>4.ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป</p>		
<p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นเตรียม</p> <p>1. นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน</p> <p>2. ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน</p> <p>3. อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมหว่านแห</p>	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	<p>การอบอุ่นร่างกาย</p>
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <p>1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกโด่ง ตามแบบฝึกดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกทักษะการตีลูกโด่งทำยคอร์คซ้ายและขวา <p>2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกโด่ง</p>	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <p>1. ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการตีลูกโด่งให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในขั้นอธิบายสาธิตที่ละขั้นตอน ดังนี้</p> <p>แบบฝึกทักษะการตีลูกโด่งท้ายคอร์ดซ้ายและขวา</p> <p>1) ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกโด่งที่บริเวณท้ายคอร์ดขวา</p> <p>2) ให้เพื่อนฝั่งตรงข้ามทำการตีมายังคอร์ดที่นักเรียนยืน</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเคลื่อนที่เข้าตีลูกโด่งคอร์ดซ้ายและขวา</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกโด่งได้ถูกต้อง</p>
<p>3) จำลองสถานการณ์การเคลื่อนที่เข้าที่ตีลูกโด่ง โดยเคลื่อนที่เข้าหาลูกที่ลอยมาแล้วสวิงไม้ไปด้านหน้าแบบเปิดจังหวะ ทำการตีลูกโด่งกลับไปยังฝั่งตรงข้าม</p> <p>4) จากนั้นเคลื่อนที่แบบสไลด์ไปยังท้ายคอร์ดซ้าย</p>		
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>1. ทำการทดสอบการตีลูกโด่งแบบรายบุคคล</p>	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกโด่ง ให้ไปตักยังบริเวณที่กำหนด</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติกาทดสอบทักษะการตีลูกโด่งตามเกณฑ์ที่กำหนดได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน 2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้ 3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียนรู้ และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ 4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ 5. ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนรู้คาบเรียนต่อไป 		<p>นักเรียนนำทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา	แผนการเรียนรู้ที่ 2
เรื่อง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ	รหัส พ30204 รายวิชา พลศึกษา (แบดมินตัน)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	จำนวน 2 คาบ
ครูผู้สอน นายชวลิต ไล่ห้รักษา	โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และ

กีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. วิเคราะห์ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่นกีฬา
2. ใช้ความสามารถของตน เพื่อเพิ่มศักยภาพของทีม คำนึงถึงผล ที่เกิดต่อผู้อื่นและ

สังคม

3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากลประเภทบุคคล/คู่ กีฬาประเภททีมได้อย่างน้อย ๑ ชนิด
4. แสดงการเคลื่อนไหวได้อย่างสร้างสรรค์
5. เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการภายนอกโรงเรียน และนำหลักการ แนวคิดไปปรับปรุง และพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของตนและสังคม

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำ อย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรีย์ภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเองอย่างสม่ำเสมอ และใช้ความสามารถของตนเองเพิ่มศักยภาพของทีม ลดความเป็นตัวตน คำนึงถึงผลที่เกิดต่อสังคม
2. อธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิ กฎ กติกา กลวิธีต่างๆ ในระหว่างการเล่น การแข่งขันกีฬากับผู้อื่นและนำไปสรุปเป็นแนวปฏิบัติและใช้ในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง
3. แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดูการเล่นและการแข่งขันกีฬา ด้วยความมีน้ำใจนักกีฬาและนำไปใช้ปฏิบัติทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี
4. ร่วมกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาอย่างมีความสุข ชื่นชมในคุณค่าและความงามของการกีฬา

สาระสำคัญ

การเสิร์ฟลูกสั้นแบดมินตัน หรือ การเสิร์ฟลูกสั้นแบดมินตันแบบเล่นคู่ เป็นอีกหนึ่งทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเล่น และต้องอาศัยความมั่นใจเป็นอย่างมาก ผู้ส่งต้องแน่ใจว่าสามารถจะส่งลูกให้ข้ามพันทายไปในลักษณะการตีจากที่ต่ำขึ้นสูงได้ ฉะนั้นการส่งลูกในการเล่นแบดมินตันจึงไม่ใช่การโจมตีแต่เป็นการเล่นที่พยายามทำให้เสียเปรียบน้อยที่สุด

การเสิร์ฟลูกสั้น หรือ การส่งลูกสั้น มักใช้ในการแข่งขันแบดมินตันแบบคู่ ที่เป็นสิ่งสำคัญในการเล่นระยะแรก เพราะการส่งลูกที่ดีจะทำให้คู่ต่อสู้ไม่สามารถทำแต้มได้ และมีโอกาสหลอกให้คู่ต่อสู้ตีลูกโด่งมาได้ ทำให้ฝ่ายที่ทำการส่งลูกมีโอกาสตบทำลายลูกโต้ของคู่ต่อสู้ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและขั้นตอนการเสิร์ฟลูกหลังมือได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือได้ถูกต้องและนำไปใช้ในการแข่งขันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทดสอบการเสิร์ฟลูกหลังมือตามเกณฑ์ที่กำหนดได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. มีจิตสาธารณะ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

วิธีการเสิร์ฟลูกสั้น

1. การยืน ยืนแยกเท้าห่างกันประมาณ 12-15 นิ้ว โดยเท้าซ้ายล้ำไปข้างหน้าเล็กน้อยเท้า

ขวาอยู่หลัง เท้าทั้งสองจะทำมุม 45 องศา กับเส้นกลางคอร์ด หันไหล่ซ้ายไปยังทิศทางที่ต้องการจะส่งลูกไป เข่างอเล็กน้อย ตีลูกไปด้วยการสวิงลำตัวด้านขวาเล็กน้อย

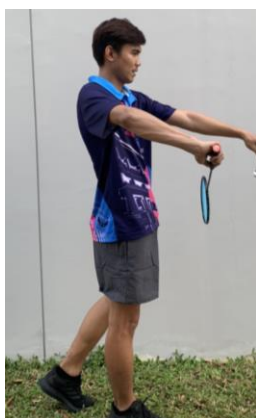
2. การถือลูก ถือลูกไว้ในมือซ้ายห่างจากตัวประมาณ 1 ช่วงแขน และต่ำกว่าไหล่เล็กน้อย ควรจับที่ปลายขนของลูก โดยใช้นิ้วชี้ และนิ้วหัวแม่มือ ถ้าใช้ทุกนิ้วจับลูก เหนือที่มีมืออาจทำให้ลูกขึ้น และเหนียว เพราะเส้นด้ายที่ผูกขนนั้น หากทากาวไว้ ทำให้ติดมือ และลูกที่ปล่อยอาจเสียวิถีได้ ลูกที่จับในลักษณะนี้ ถ้าปล่อยให้ตกลงมาลูกจะตกตรงด้านขวาของเท้าซ้าย

3. การตีลูก ถือแร็กเกตแบบหน้ามือจะสวิงแขนหรือไม่ก็ได้ ถ้าไม่สวิงแขนจะใช้การงอข้อศอกไปข้างหลัง และใช้ข้อมือสะบัดส่งลูกไป โดยหักข้อมือไปข้างหลังก่อน แต่ในการส่งทั้งสองแบบจะต้องถ่ายน้ำหนักตัวจากเท้าหลังไปเท้าหน้าเสมอ ขณะปล่อยลูกตกลงให้สวิงแร็กเกตขึ้นมาตีเบาๆ แขนชิดข้างลำตัว หันด้านข้างด้วยการบิดสะโพกเล็กน้อย หัวแม่เท้าขวาแตะพื้นจุดกระทบลูกจะอยู่ระหว่างเข่ากับเข่า และอยู่หน้าเท้าซ้าย

หลังจากตีลูกแล้ว ควรมีการตามแรง เพื่อความแม่นยำในการวางลูกไปในทิศทางที่ส่งลูกไป และจะหยุดเมื่อแร็กเกตเกือบขนานกับพื้น เหตุที่ใช้ข้อมือช่วยในการส่งก็เพื่อให้ลูกไปเร็วขึ้น ควรจำไว้ว่าลูกที่ปล่อยลงมานั้นตกช้า จึงไม่ต้องรีบร้อนตีลูก

หลักการเสิร์ฟลูกหลังมือ

วิธีการเสิร์ฟลูกสั้น (ด้านแบ็คแฮนด์) จับไม้ในลักษณะแบ็คแฮนด์กริฟไม่อยู่ในตำแหน่งต่ำกว่าเข่า น้ำหนักตัวอยู่ที่เท้าหน้า ตามองคู่ต่อสู้ตลอด สะบัดข้อมือเบาๆ ให้ลูกย้อยลงในเขตเสิร์ฟ หรือตัวลูกคาดไปข้างหลังก็ได้ ถ้าผสมผสานทำให้แบบเนียนจะทำให้คู่ต่อสู้สับสนได้ ดังรูป



เทคนิคการยื่นส่งลูก

การยื่นส่งลูกของการเล่นประเภทคู่จะอยู่ใกล้เส้นกลางคอร์ดหรือเส้นแบ่งครึ่งคอร์ด (แต่ถ้าเป็นการเล่นประเภทคู่ผสมและประเภทเดี่ยวจะแตกต่างกันออกไป) เพราะจะทำให้สามารถเล่นลูกที่ฝ่ายตรงข้ามโต้ตอบกลับมาได้ทัน นอกจากนี้จะยื่นชิดเส้นกลางคอร์ดแล้วผู้ส่งจะต้องยื่นใกล้เส้นส่งลูกสั้นด้วย เพราะยิ่งยื่นส่งใกล้ตาข่ายมากเท่าไร ฝ่ายตรงข้ามก็จะรับลูกกลับมาสูงมากขึ้นเท่านั้น และจะรับกลับมาให้ลูกเฉียดตาข่ายก็ทำได้ยาก ในทางตรงข้าม ถ้ายื่นห่างจากตาข่ายมากเท่าไรลูกที่ส่งไปก็จะมีวิถีราบและส่งได้ง่ายมากขึ้นเท่านั้น แต่ถ้ายื่นส่งลูกห่างจากตาข่ายหรือใกล้เส้นหลังมากก็จะทำให้เกิดความลำบากในการส่งและการเข้ารับหรือเล่นลูกหน้าตาข่ายมากขึ้น เช่นกัน ฉะนั้น ไม่ควรยื่นไกลจากเส้นส่งลูกสั้นเกิน 4 ฟุต หรือ 1.2 เมตร และถ้าสามารถส่งได้ดีขึ้นแล้วก็ควรเข้าไปใกล้กว่านี้ จากตำแหน่งการยื่นส่งลูกห่างจากเส้นส่งลูกสั้น 4 ฟุตนี้ผู้ส่งควรวัดการใช้การส่งลูกสั้นให้ไปตกหลังเส้นส่งลูกสั้นของฝ่ายตรงข้ามประมาณ 6 นิ้วหรือใกล้กว่านี้และควรส่งไปให้ใกล้กับเส้นแบ่งครึ่งคอร์ด (จุด T) ให้มากเพราะ

1. การวางตำแหน่งของลูกเช่นนี้จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามต้องเคลื่อนที่เข้ามารับลูกข้างหน้า และมักจะโต้ตรงมาที่ตัวของผู้ส่งหรือตัวของคู่ผู้ส่ง ฉะนั้น ผู้ส่งจึงสามารถจะบังคับให้ฝ่ายตรงข้ามรับกลับมาในบริเวณที่จำกัด
2. ถ้าวางลูกให้ตกลงที่เส้นส่งลูกสั้น ฝ่ายตรงข้ามจะมองไม่ทัน ซึ่งทำให้เข้ามารับลูกไม่ทัน เพราะระยะทางสั้น ฉะนั้น ควรใช้การส่งลูกที่ต่ำและเฉียดตาข่ายให้มากที่สุด ซึ่งอาจจะทำได้ยากแต่ถ้าฝึกบ่อย ๆ ก็จะได้ การส่งลูกในลักษณะนี้จะทำให้ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถจะตบหรือโจมตีรุนแรงได้

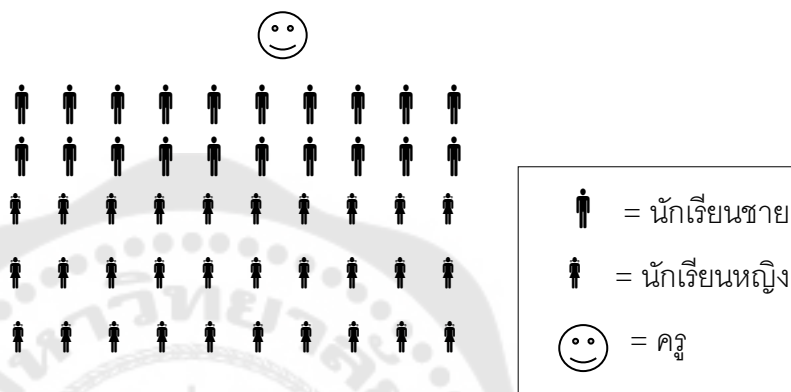
กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

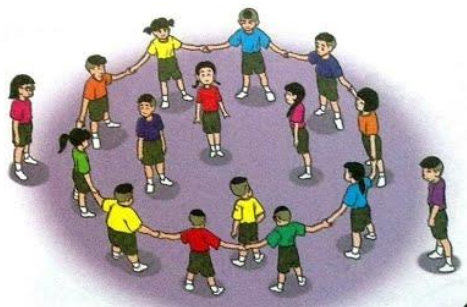
1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



2. สำรวจชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นโดยการเล่นเกมหมาป่ากับแกะ

วิธีการเล่นเกมหมาป่ากับแกะ

1. ให้ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเป็นหมาป่า อีกฝ่ายหนึ่งเป็นแกะ ผู้เล่นคนอื่นๆเป็นคอก
2. ให้ผู้เล่นที่เป็นคอกจับมือกันเป็นวงกลมวงเดียว ล้อมรอบผู้เป็นแกะโดยผู้เป็นแกะอยู่กลางวง ส่วนผู้เป็นหมาป่า ให้อยู่นอกวง
3. เริ่มเล่นโดยให้ผู้เป็นหมาป่า อยู่นอกคอก พยายามวิ่งไล่แตะตัวแกะให้ได้ โดยหมาป่าจะต้องพยายามวิ่งไล่ไปรอบๆ คอกหรือแหกคอกเข้าจับตัวให้ได้ ผู้เป็นแกะก็จะต้องพยายามวิ่งหนีหมาป่า เมื่อหมาป่าเข้าในคอกได้ แกะก็สามารถวิ่งหนีออกนอกคอกได้เช่นกัน ขณะเดียวกันผู้เป็นคอกที่ยืนจับมือเป็นวงกลมอยู่นั้นต้องพยายามปกป้องคุ้มครองแกะ โดยกั้นมิให้หมาป่าเข้าในคอกได้ง่าย หรือเมื่อหมาป่าเข้าในคอกได้ ก็ต้องพยายามกั้นไม่ให้ออกนอกคอกได้ง่าย ส่วนแกะนั้นคอกจะปล่อยให้เข้าออกคอกได้โดยสะดวก
4. ถ้าหมาป่าไล่แตะตัวแกะได้ จะเปลี่ยนหน้าที่กันโดยผู้เป็นหมาป่าจะต้องเป็นแกะ และผู้เป็นแกะจะต้องเป็นหมาป่าบ้าง เมื่อสลับหน้าที่กันแล้ว ก็จะเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ที่เป็นคอก ออกมาเล่นเป็นหมาป่าและแกะบ้าง โดยหมาป่าและแกะคู่เดิมจะกลับเป็นคอกแทน



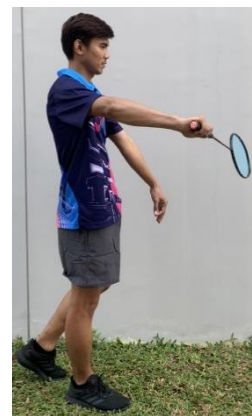
ชั้นอธิบายและสาธิต (8 นาที) หรือ ชั้นนำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ ,
ชั้นมอบหมายบทบาทให้นักเรียน

1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟลูกหลังมือ ตามแบบฝึก ดังนี้
 - แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน
 - แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยใช้ลูกแบดมินตัน
2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ

ชั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือชั้นสาธิตการปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้ตี
2. จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟโดยใช้มืออีกข้างถือลูกขนไก่ โดยจับในลักษณะคืบด้วยนิ้วโป้งกับนิ้วชี้ (ให้ทำท่าทางมือเปล่าไม่ต้องถือลูก)
3. ให้แรกเกิดอยู่ต่ำกว่าข้อมือ และจุดกระทบอยู่ต่ำกว่าเอว
4. จากนั้นจำลองสถานการณ์เหมือนการเสิร์ฟในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นทำการเสิร์ฟลูกออกไปฝั่งตรงข้าม
5. เมื่อทำการเสิร์ฟที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปเสิร์ฟที่คอร์ดฝั่งซ้าย
6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง



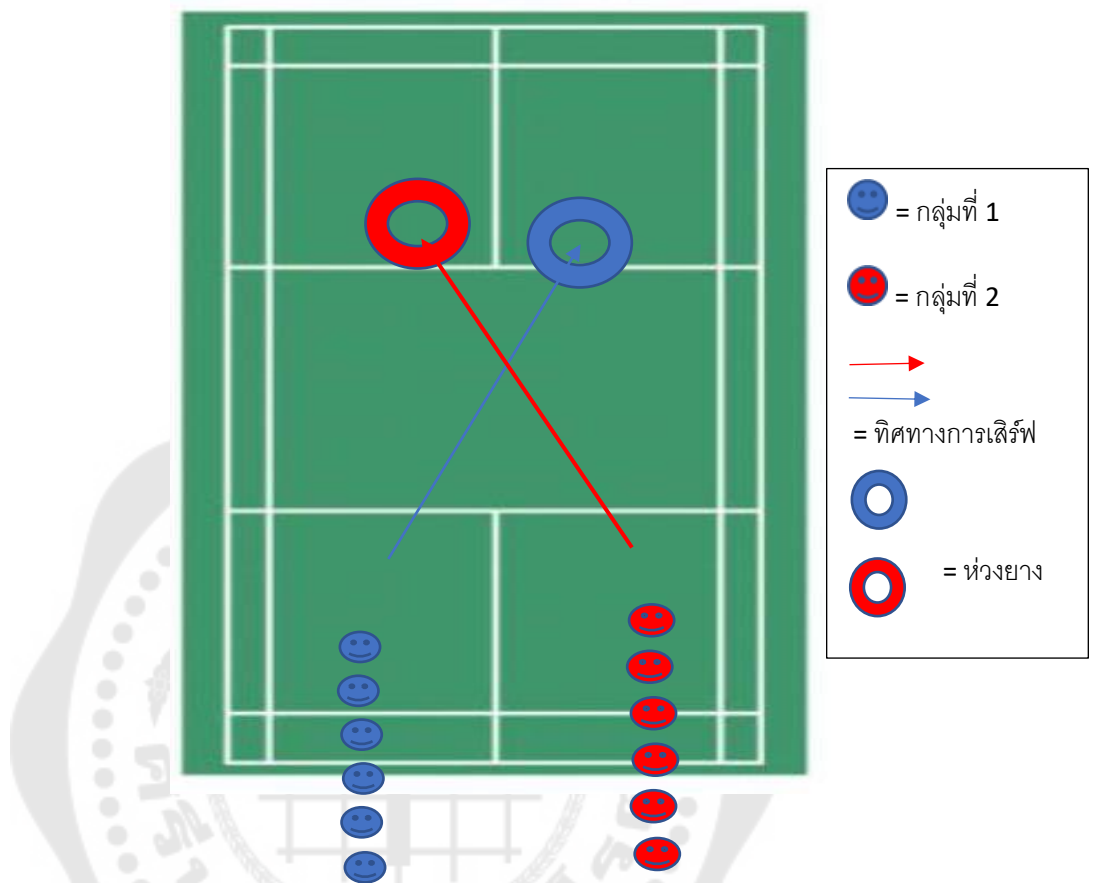
แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยใช้ลูกแบดมินตัน

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้ตี
2. ใช้มืออีกข้างถือลูกขนไก่ โดยจับในลักษณะคีบด้วยนิ้วโป้งกับนิ้วชี้
3. ให้แร็กเก็ตอยู่ต่ำกว่าข้อมือ และจุดกระทบอยู่ต่ำกว่าเอว
4. จากนั้นจำลองสถานการณ์เหมือนการเสิร์ฟในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นทำการเสิร์ฟลูกออกไปฝั่งตรงข้าม
5. เมื่อทำการเสิร์ฟที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปเสิร์ฟที่คอร์ดฝั่งซ้าย
6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง



ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือขั้นแสดงการปฏิบัติ

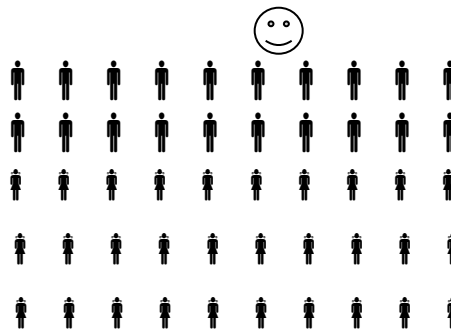
1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละยืนเป็นแถวตอนลึกที่คอร์ดซ้ายและขวา โดยหันหน้าเข้าหาดาซ้าย
2. ให้หัวแถวทำการเสิร์ฟหลังมือไปยังฝั่งตรงข้าม โดยครูจะวางห่วงยางไว้ในพื้นที่ส่งลูกฝั่งตรงข้าม



3. เมื่อคนแรกปฏิบัติเสร็จแล้วให้ไปต่อทำแถว คนที่สองปฏิบัติเช่นคนแรก
4. แถวใดปฏิบัติเสร็จและทำการเลิฟแล้วลงห่วงยางมากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



	= นักเรียนชาย
	= นักเรียนหญิง
	= ครู

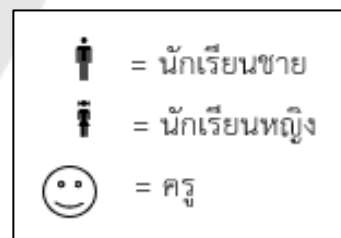
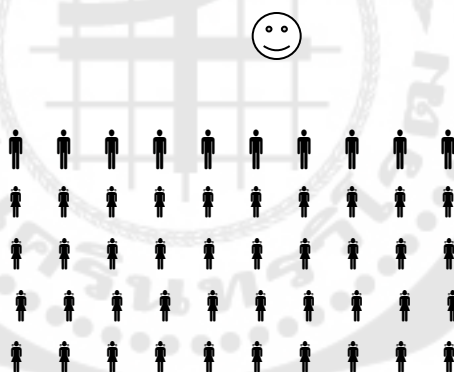
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียนรู้ และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
4. ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนรู้คาบเรียนต่อไป
5. สิ้นเลิกแถว

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



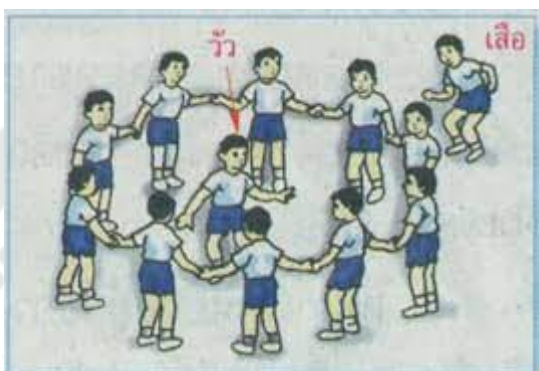
2. สำนวณชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นโดยการเล่นเกมเสือกินวัว

วิธีการเล่นเกมเสือกินวัว

1. ให้ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเป็นเสือก อีกฝ่ายหนึ่งเป็นวัว ผู้เล่นคนอื่นๆเป็นคอก
2. ให้ผู้เล่นที่เป็นคอกจับมือกันเป็นวงกลมวงเดียว ล้อมรอบผู้เป็นวัวโดยผู้เป็นวัวอยู่กลางวง ส่วนผู้เป็นเสือกให้อยู่นอกวง
3. เริ่มเล่นโดยให้ผู้เป็นเสือกที่อยู่นอกคอก พยายามวิ่งไล่ตะตัววัวให้ได้ โดยเสือกจะต้องพยายามวิ่งไล่ไปรอบๆ คอกหรือแหกคอกเข้าจับวัวให้ได้ ผู้เป็นวัวก็ต้องพยายามวิ่งหนีเสือก เมื่อ

เสื่อเข้าในคอกได้ วัวก็สามารถวิ่งหนีออกนอกคอกได้เช่นกัน ขณะเดียวกันผู้เป็นคอกที่ยืนจับมือเป็นวงกลมอยู่นั้นต้องพยายามปกป้องคอกครอบวัว โดยกันมิให้เสื่อเข้าในคอกได้ง่าย หรือเมื่อเสื่อเข้าในคอกได้ ก็ต้องพยายามกันไม่ให้ออกนอกคอกได้ง่าย ส่วนวัวนั้นคอกจะปล่อยให้เข้าออกคอกได้โดยสะดวก

4. ถ้าเสื่อไล่แตะถูกตัววัวได้ จะเปลี่ยนหน้าที่กันโดยผู้เป็นเสื่อจะต้องเป็นวัว และผู้เป็นวัวจะต้องเป็นเสื่อบ้าง เมื่อสลับหน้าที่กันแล้ว ก็จะเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนอื่นๆ ที่เป็นคอกออกมาเล่นเป็นเสื่อและวัวบ้าง โดยเสื่อและวัวคู่เดิมจะกลับเป็นคอกแทน



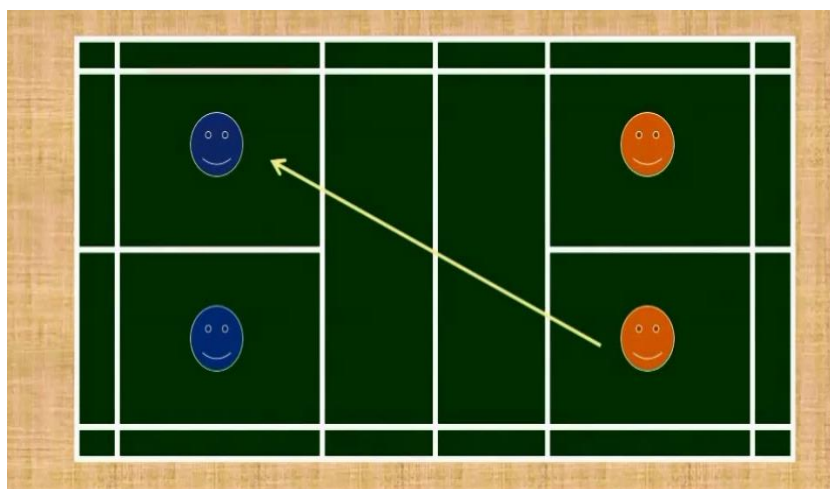
**ชั้นอธิบายและสาธิต (8 นาที) หรือ ชั้นนำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ ,
ชั้นมอบหมายบทบาทให้นักเรียน**

1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟลูกหลังมือ ตามแบบฝึก ดังนี้
 - แบบฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ
2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ

ชั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือชั้นสาธิตการปฏิบัติ

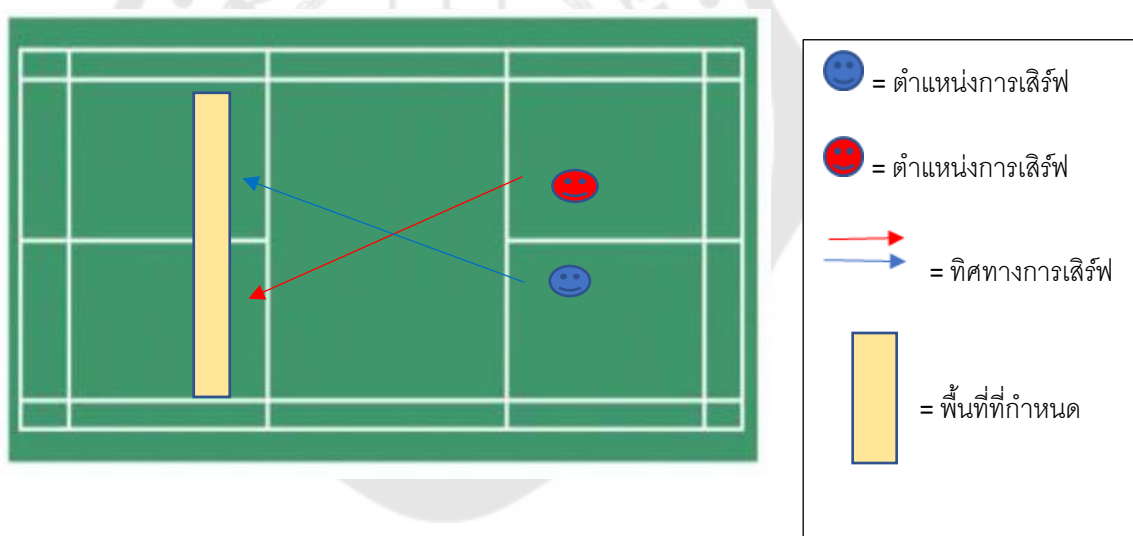
แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือสลับคอร์ตซ้าย-ขวา

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะทำหน้า-ทำตาม โดยให้ทำหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้ตี
2. ใช้มืออีกข้างถือลูกขนไก่ โดยจับในลักษณะคีบด้วยนิ้วโป้งกับนิ้วชี้
3. ให้แรกเกิดอยู่ต่ำกว่าข้อมือ และจุดกระทบอยู่ต่ำกว่าเอว
4. จากนั้นจำลองสถานการณ์เหมือนการเสิร์ฟในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นทำการเสิร์ฟลูกออกไปฝั่งตรงข้าม โดยมีเพื่อนเป็นผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะทำการตีกลับมา
5. เมื่อฝ่ายตรงข้ามตีกลับมาให้รับ แล้วทำการเสิร์ฟใหม่ โดยสลับคอร์ตในการเสิร์ฟ
6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง



ชั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือชั้นแสดงการปฏิบัติ

1. ทำการทดสอบการเสิร์ฟหลังมือแบบรายบุคคล



ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือชั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป

สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์



1. สนาม
2. ไม้แบริดมินตัน
3. ลูกขนไก่
4. นกหวีด
5. ห่วงยาง
6. กววย

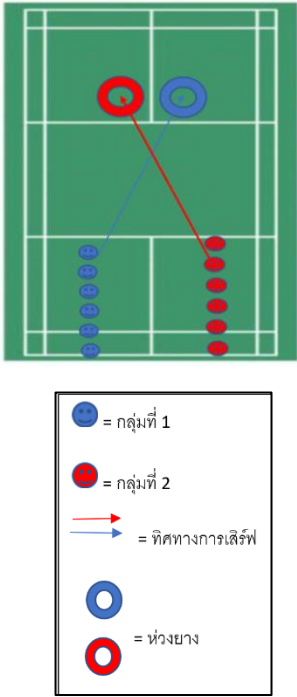
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1. แบบวัดทักษะการเสิร์ฟ
2. แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการเสิร์ฟ



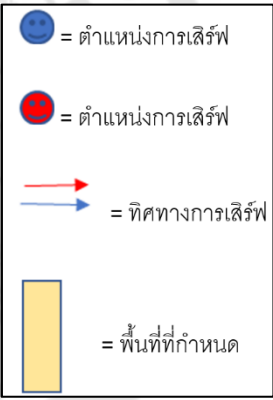
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>ชั่วโมงที่ 1 ขั้นเตรียม</p> <p>1. นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน</p> <p>2. ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน</p> <p>3. อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมหมาป่ากับแกะ</p>	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	<p>การอบอุ่นร่างกาย</p>
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <p>1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟลูกหลังมือตามแบบฝึก ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน - แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยใช้ลูกแบดมินตัน <p>2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ</p>	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนของทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <p>1. ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือให้นักเรียนดู พร้อม ทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในขั้นอธิบายสาธิตทีละขั้นตอน ดังนี้</p> <p>แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน</p> <p>1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้า ช้างเดียวกับแขนที่ใช้ตี</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟลูกหลังมือ โดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน</p>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>2. จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟโดยใช้มืออีกข้างถือลูกขนไก่ โดยจับในลักษณะคีบด้วยนิ้วโป้งกับนิ้วชี้ (ให้ทำท่าทางมือเปล่าไม่ต้องถือลูก)</p> <p>3. ให้เรีกเกิดอยู่ต่ำกว่าข้อมือ และจุดกระทบอยู่ต่ำกว่าเอว</p>		
<p>4. จากนั้นจำลองสถานการณ์เหมือนการเสิร์ฟในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นทำการเสิร์ฟลูกออกไปฝั่งตรงข้าม</p> <p>5. เมื่อทำการเสิร์ฟที่คอร์ตขวาแล้วให้เปลี่ยนไปเสิร์ฟที่คอร์ตฝั่งซ้าย</p> <p>6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง</p> <p>แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือโดยใช้ลูกแบดมินตัน</p> <p>1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะทำนำ-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้ตี</p> <p>2. ใช้มืออีกข้างถือลูกขนไก่ โดยจับในลักษณะคีบด้วยนิ้วโป้งกับนิ้วชี้</p> <p>3. ให้เรีกเกิดอยู่ต่ำกว่าข้อมือ และจุดกระทบอยู่ต่ำกว่าเอว</p> <p>4. จากนั้นจำลองสถานการณ์เหมือนการเสิร์ฟในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นทำการเสิร์ฟลูกออกไปฝั่งตรงข้าม</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟลูกหลังมือ โดยใช้ลูกแบดมินตัน</p>  	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>5. เมื่อทำการเสิร์ฟที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปเสิร์ฟที่คอร์ดฝั่งซ้าย</p> <p>6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง</p> <p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละยืนเป็นแถวตอนลึกที่คอร์ดซ้ายและขวา โดยหันหน้าเข้าหาตาข่าย</p>		
<p>2. ให้หัวแถวทำการเสิร์ฟหลังมือไปยังฝั่งตรงข้าม โดยครูจะวางห่วงยางไว้ในพื้นที่ส่งลูกฝั่งตรงข้าม</p> <p>3. เมื่อคนแรกปฏิบัติเสร็จแล้วให้ไปต่อท้ายแถวคนที่สองปฏิบัติเช่นคนแรก</p> <p>4. แถวใดปฏิบัติเสร็จและทำการเสิร์ฟแล้วลงห่วงยางมากที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะ</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟลูกหลังมือ ไปยังบริเวณที่กำหนด</p> 	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ได้อย่างถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้ ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียนและชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป 		<p>นักเรียนนำทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>
<p>ชั่วโมงที่ 2</p> <p>ขั้นเตรียม</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดานแถวละ 10 คน ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมเสือกินวัว 	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการเสิร์ฟลูกหลังมือตามแบบฝึก ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> แบบฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ 	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <p>1. ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในชั้นอธิบายสาธิตที่ละขั้นตอน ดังนี้</p> <p>แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ สลับคอร์คซ้าย-ขวา</p> <p>1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะทำหน้า-เท้าตาม โดยให้ทำหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้ตี</p> <p>2. ใช้มืออีกข้างถือลูกขนไก่ โดยจับในลักษณะคืบด้วยนิ้วโป้งกับนิ้วชี้</p> <p>3. ให้แรกเกิดอยู่ต่ำกว่าข้อมิ่งและจุดกระทบอยู่ต่ำกว่าเอว</p> <p>4. จากนั้นจำลองสถานการณ์เหมือนการเสิร์ฟในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นทำการเสิร์ฟลูกออกไปฝั่งตรงข้าม โดยมีเพื่อนเป็นผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะทำการตีกลับมา</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟลูกหลังมือไปยังฝั่งตรงข้าม เหมือนการแข่งขันจริง</p> 	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและปฏิบัติทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>5. เมื่อฝ่ายตรงข้ามตีกลับมาให้รับ แล้วทำการเสิร์ฟใหม่ โดยสลับคอร์คซ้าย-ขวาในการเสิร์ฟ</p> <p>6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง</p>		

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <p>1. ทำการทดสอบการตีลูกโด่งแบบรายบุคคล</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเสิร์ฟลูกหลังมือให้ไปตกยังบริเวณที่กำหนด</p>  	<p>นักเรียนสามารถ ปฏิบัติการทดสอบ การเสิร์ฟลูกหลัง มือตามเกณฑ์ที่ กำหนดได้</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน</p> <p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้</p>		

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ</p> <p>4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ</p> <p>5. ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป</p>		<p>นักเรียนนำทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ ไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>



แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

แผนการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ทักษะการตีลูกหยอด

รหัส พ30204 รายวิชา พลศึกษา (แบบมีต้น)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวน 2 คาบ

ครูผู้สอน นายชวลิต ไล้รักษา

โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และ

กีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. วิเคราะห์ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่นกีฬา
2. ใช้ความสามารถของตน เพื่อเพิ่มศักยภาพของทีม คำนึงถึงผล ที่เกิดต่อผู้อื่นและ

สังคม

3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากลประเภทบุคคล/คู่ กีฬาประเภททีมได้อย่างน้อย ๑ ชนิด
4. แสดงการเคลื่อนไหวได้อย่างสร้างสรรค์
5. เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการภายนอกโรงเรียน และนำหลักการ แนวคิดไปปรับปรุง

และ พัฒนาคุณภาพ ชีวิตของตนและสังคม

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำ อย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรีย์ภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเองอย่างสม่ำเสมอ และใช้ความสามารถของ ตนเองเพิ่มศักยภาพของทีม ลดความเป็นตัวตน คำนึงถึงผลที่เกิดต่อสังคม
2. อธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิ กฎ กติกา กลวิธีต่างๆ ในระหว่างการเล่น การแข่งขันกีฬากับผู้อื่นและนำไปสรุปเป็นแนวปฏิบัติและใช้ในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง
3. แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดูการเล่นและการแข่งขันกีฬา ด้วยความมีน้ำใจนักกีฬาและนำไปใช้ปฏิบัติทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี
4. ร่วมกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาอย่างมีความสุข ชื่นชมในคุณค่าและความงามของการกีฬา

สาระสำคัญ

การตีลูกหยอด (the drop shot) คือ การตีลูกหรือส่งลูกให้ลอยตกลงข้ามตาข่ายของฝ่ายตรงข้ามใกล้ตาข่ายในระยะที่ไม่เกินเส้นส่งลูกสั้นของสนามฝ่ายตรงข้าม ลูกหยอดตีได้ทั้งลูกโฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์ และการตีลูกตัด ทั้งแบบการตีได้ลูกเหนือศีรษะ และลูกแบบบังคับได้มือ เป็นลูกที่ใช้สำหรับดึงคู่ต่อสู้ให้ละทิ้งพื้นที่ว่างหลังสนามเพื่อเข้ามาตีลูกบริเวณหน้าตาข่าย

ลักษณะลูกหยอดหน้าตาข่าย จะต้องเป็นลูกที่มีระยะลอยต่ำที่สุด โดยผู้ตีลูกหยอดจะต้องตีลูกชนไม้ที่ลูกยังลอยอยู่ในระดับสูงมากที่สุด และตีด้วยแรงสะบัดจากข้อมือเป็นหลัก ไม่ใช่การเหวี่ยงทั้งแขนตี ทั้งนี้ ผู้ตีลูกหยอดจะต้องเคลื่อนที่เข้าหาตำแหน่งลูกให้ใกล้หรืออยู่ในระยะที่สามารถตีลูกได้ ด้วยการก้าวเท้าไปข้างหน้า หรือยื่นลำตัวไปข้างหน้า เพื่อให้แขนสามารถยื่นถึงตำแหน่งตีลูกได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและขั้นตอนการตีลูกหยอดได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกหยอดได้ถูกต้องและนำไปใช้ในการแข่งขันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทดสอบทักษะการตีลูกหยอดตามเกณฑ์ที่กำหนดได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. มีจิตสาธารณะ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

การตีลูกหยอดโฟร์แฮนด์

การตีลูกหยอดโฟร์แฮนด์ เป็นได้ทั้งที่ลูกกำลังลอยหน้าตาข่ายหรือลูกลอยโด่งในกลางสนาม

แต่ทั่วไปผู้ตีลูกหยอดจะถือโอกาสตีลูกในลักษณะที่ลูกอยู่ใกล้ตาซ้ายมากกว่า เพราะลูกเดินทางได้เร็ว แต่หากตีลูกที่ห่างจากตาซ้ายมาก ลูกชนไก๋จะใช้เวลานานกว่าจะตกข้ามฝายตรงข้าม ทำให้ฝายตรงข้ามมีเวลาเคลื่อนที่เข้าหาลูกได้เร็วขึ้น

การตีลูกหยอดโฟร์แฮนด์ ลูกชนไก๋จะลอยอยู่ด้านหน้าในระดับตั้งแต่หัวไหล่ขึ้นไปจนถึงเหนือศีรษะ ซึ่งจะต้องเคลื่อนที่ และวางเท้าให้อยู่ในตำแหน่งใกล้กับลูกให้มากที่สุด ด้วยการก้าวเท้าขวาหรือซ้ายออกไปข้างหน้า 1 ก้าวยาว ก่อนจะเหยียดแขนไปข้างหน้าในระดับที่ต้องการตีลูก พร้อมถ้าย่นำหนักลงบนเท้าที่ยื่นไปข้างหน้า ก่อนจะสะบัดข้อมือให้หน้าแร็กกระทบกับลูกชนไก๋เบาๆ เพื่อส่งให้ลูกลอยต่ำ และตกลงหน้าตาซ้ายฝายตรงข้ามให้มากที่สุด หลังจากนั้น ให้ก้าวเท้ากลับมาอยู่ในท่าเตรียมพร้อม

หลักการตีลูกหยอด

1. การตีลูกหยอดที่อยู่เหนือศีรษะด้วยหน้ามือ มักเป็นลูกที่อยู่ห่างจากตาซ้ายของฝั่งเรา ซึ่งควรตีขณะที่ลูกกำลังลอยสูง เพราะการตีหยอดลูกในระดับสูงสามารถบังคับลูกให้ตกชิดหน้าตาซ้ายได้มากกว่าลูกที่อยู่ในระดับต่ำ
2. การตีลูกหยอดด้วยลูกตัด สามารถทำได้ทั้งแบบโฟร์แฮนด์ และแบคแฮนด์ ซึ่งเป็นลักษณะการตีหยอดลูกชนไก๋ให้ตกเฉียงหน้าตาซ้ายฝายตรงข้ามในตำแหน่งด้านข้างของผู้ตีหรือให้ห่างจากฝายตรงข้ามมากที่สุด ทั้งตรงกลางสนาม หรือขอบสนามด้านซ้าย-ขวา ซึ่งต้องกะความเร็วของการสะบัดข้อมือให้เหมาะสม
3. การตีลูกหยอดจะต้องใช้การสะบัดหรือหมุนข้อมือเท่านั้น ไม่ใช้การเหวี่ยงทั้งแขน เพราะจะกลายเป็นลูกตบ
4. การตีลูกหยอดต้องตีส่งลูกความเร็วการเหวี่ยงไม้ที่ช้า เพราะหากตีด้วยแรงเหวี่ยงไม้ที่เร็วจะกลายเป็นลูกส่งหรือลูกตบ และลูกอาจตกห่างหน้าตาซ้าย
5. การตีลูกหยอดไม่ควรตีลูกให้ลอยสูง เพราะคู่ต่อสู้จะมีเวลาเคลื่อนเข้าหาลูกได้ทัน และสามารถเปลี่ยนเป็นฝายลูกกลับได้
6. การตีลูกหยอดจะต้องตีส่งลูกให้ตกหน้าตาซ้ายมากที่สุด และให้ห่างจากฝายตรงข้ามมากที่สุด

โอกาสการใช้ลูกหยอด

1. ใช้หลังจากการเล่นลูกโด่งหลังแล้วหลายจังหวะ ทำให้คู่ต่อสู้ไม่ได้คิดว่าเราจะตีลูกหยอด
2. ฝ่ายตรงข้ามเสียหลักในขณะที่กำลังอยู่ห่างจากหน้าตาข่าย คาดหมายว่า
3. ฝ่ายตรงข้ามอยู่ห่างจากจุดที่ต้องการหยอด ถึงแม้ว่าจะอยู่ใกล้ตาข่าย แต่อยู่คนละด้านกันกับหยอดหยอด



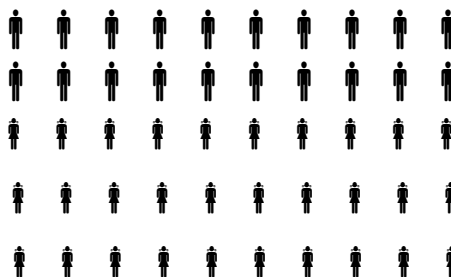
กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



= นักเรียนชาย



= นักเรียนหญิง



= ครู

2. สัมผัสชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมปาบอด

วิธีการเล่นเกมปาลบอล

1. เริ่มจากนักเรียนทุกคน ยืนอยู่ในบริเวณสนามที่ครูกำหนด โดยมีหน้าที่วิ่งหนีเพื่อนที่มีบอลอยู่ในมือ
2. ครูเป็นผู้ส่งบอลให้นักเรียน นักเรียนที่รับบอล จะทำการเล่นโดยสามารถถือบอลวิ่งเพื่อปาลบอลไปยังเพื่อน
3. หากเพื่อนปาลบอล แล้วสามารถรับบอลจากเพื่อนได้ สามารถถือบอลวิ่งเพื่อปาลบอลไปยังเพื่อนคนอื่นได้
4. นักเรียนที่ถูกเพื่อนปาลบอลใส่ ต้องออกจากการเล่น



ชั้นอธิบายและสาธิต (8 นาที) หรือ ชั้นนำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , ชั้นมอบหมายบทบาทให้นักเรียน

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูผู้สอนอธิบายชั้นการฝึก ตามแบบฝึกที่ 1 และแบบฝึกที่ 2
3. ครูอธิบายและสาธิตการปฏิบัติทักษะการตีลูกหยอดพร้อมกับแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกหยอด

ชั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือชั้นสาธิตการปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน (จำลองการตีหยอด)

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้จับไม้
2. จำลองสถานการณ์การตีหยอดโดยให้หัวไม้ต่ำลงกว่าข้อมือ
3. ระดับของไม้อยู่ที่ประมาณหัวไหล่ถึงระดับอก

4. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดเหมือนในการแข่งขันจริง โดยไม่ใช้ลูก
5. เมื่อทำการหยอดที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปหยอดคอร์ดฝั่งซ้าย
6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง

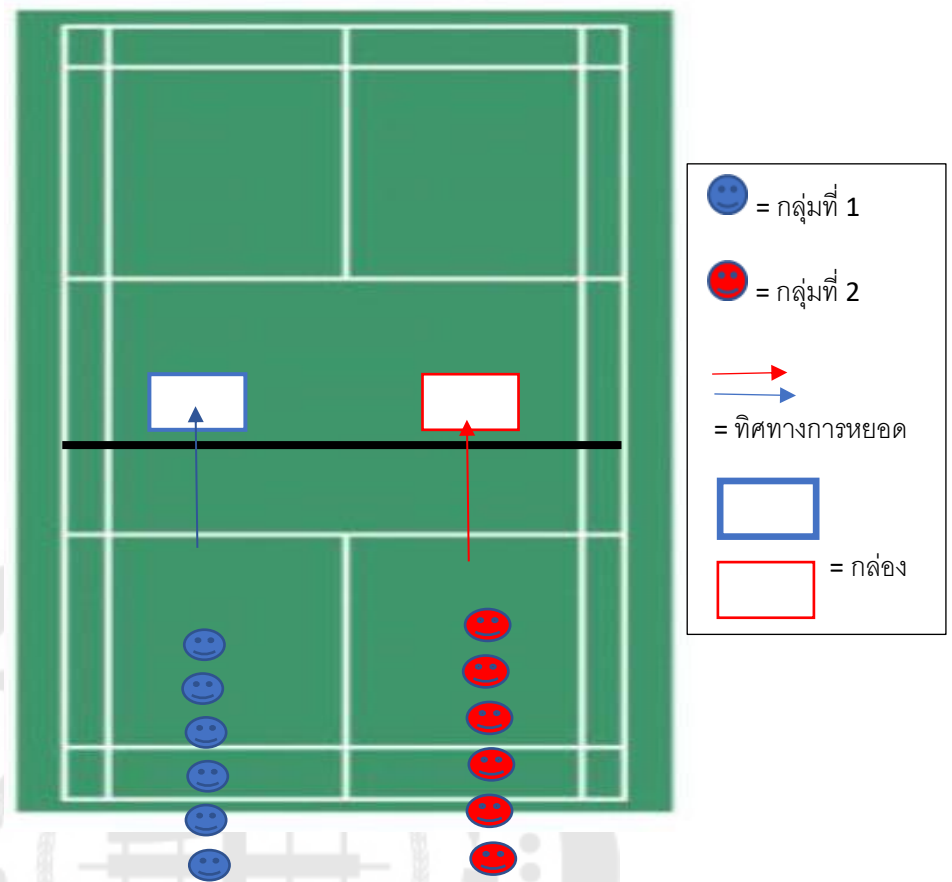


แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดโดยใช้ลูกแบดมินตัน

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้จับไม้
2. จำลองสถานการณ์การตีหยอดโดยให้หัวไม้ต่ำลงกว่าข้อมือ
3. ระดับของไม้อยู่ที่ประมาณหัวไหล่ถึงระดับอก
4. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดเหมือนในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกข้ามมาและให้ทำการลูกตีหยอดออกกลับไปฝั่งตรงข้าม
5. เมื่อทำการหยอดที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปหยอดคอร์ดฝั่งซ้าย
6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง

ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือชั้นแสดงการปฏิบัติ

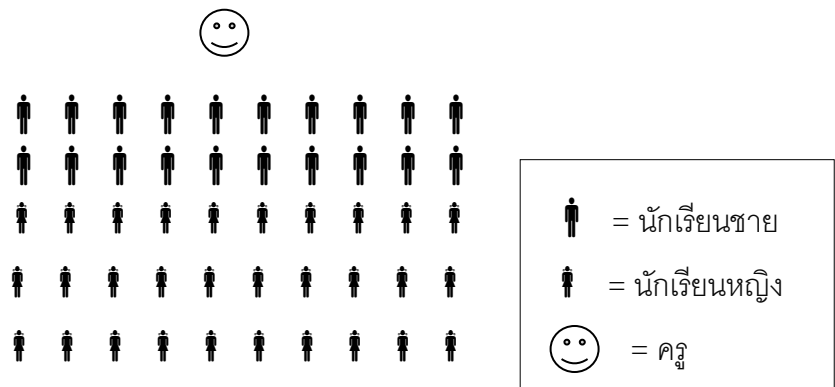
1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละยืนเป็นแถวตอนลึกที่คอร์ดซ้ายและขวา โดยหันหน้า เข้าหาตาข่าย
2. ให้หัวแถวทำการตีลูกหยอดไปยังฝั่งตรงข้าม ให้ชิดตาข่ายมากที่สุด โดยครูจะวางกล่องไว้ฝั่งตรงข้าม



3. เมื่อคนแรกปฏิบัติเสร็จแล้วให้ไปต่อท้ายแถว คนที่สองปฏิบัติเช่นคนแรก
4. แถวใดปฏิบัติเสร็จและทำการหยอดแล้วลงกล่องมากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ
5. จากนั้นทำการทดสอบการตีลูกหยอดรายบุคคล

ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



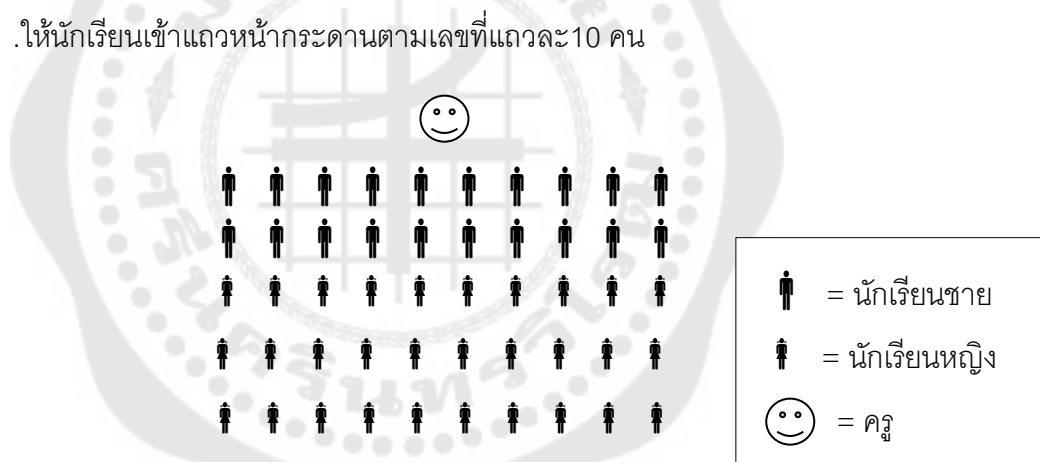
1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ10 คน
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเองและอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ10 คน



2. สํารวจชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมโมราเรียกชื่อ

วิธีการเล่นเกมโมราเรียกชื่อ

1. ให้ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งคนถือบอลและโยนบอลขึ้น พร้อมกับเรียกชื่อเพื่อน
2. ให้ผู้เล่นคนที่ถูกเรียกชื่อ วิ่งเข้ามารับบอลก่อนที่บอลจะตกลงพื้น และใช้บอลปาเพื่อนคนใดก็ได้ เพื่อนคนอื่นก็จะเป็นฝ่ายวิ่งหนีบอล

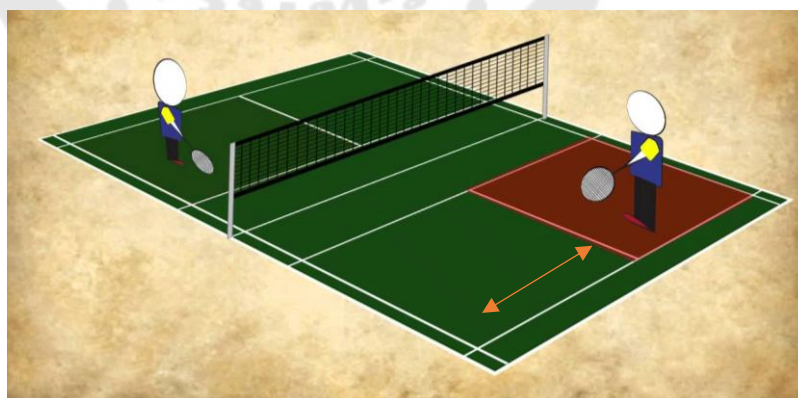
3. ถ้าผู้ที่ถูกเรียกชื่อวิ่งมารับไม่ทัน บอลเต้ลงพื้นเกิน 3 ครั้ง จะถูกลงโทษ ถ้าวิ่งเข้ามารับบอลก่อนบอลเต้ลงพื้น 3 ครั้ง ต้องเป็นผู้ที่เริ่มโยนเล่นใหม่อีกครั้ง



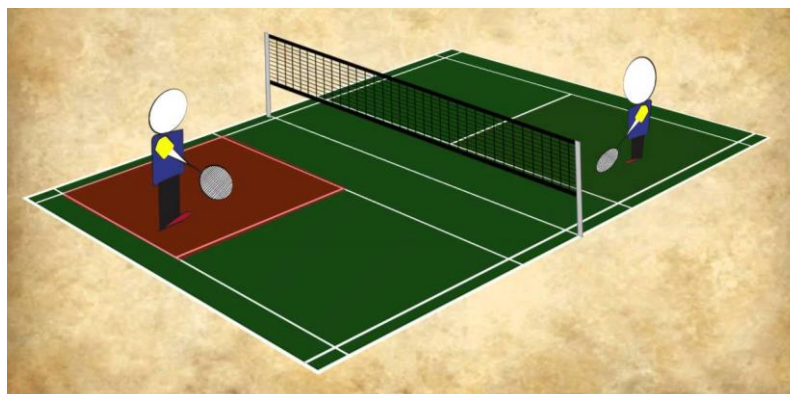
ขั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือขั้นสาธิตการปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดสลับคอร์ตซ้าย-ขวา

1. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกหยอดที่บริเวณกลางคอร์ตขวา
2. จำลองการตีลูกหยอด โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกเข้ามาและทำการหยอดแบบเปิดจังหวะแบบต่อเนื่อง
3. จากนั้นเคลื่อนที่แบบสไลด์ไปยังทำยคอร์ตซ้าย



4. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกหยอดเช่นเดิม
5. จากนั้นทำการจำลองการตีลูกหยอด โดยทำแบบเปิดจังหวะ
6. ปฏิบัติเช่นนี้ สลับคอร์ตซ้าย-ขวา 1 นาที



ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือขั้นแสดงการปฏิบัติ

1. ทำการทดสอบการตีลูกหยอดแบบรายบุคคล

ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป

สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์

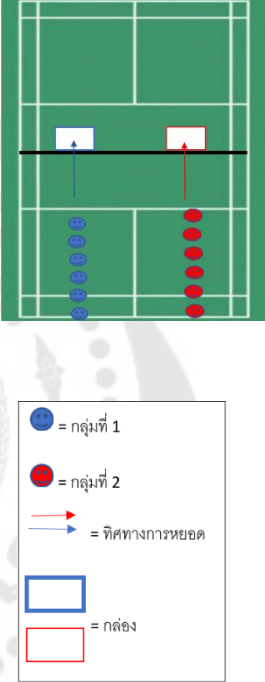
1. สนาม
2. ไม้แบดมินตัน
3. ลูกขนไก่
4. นกหวีด
5. กววย
6. กล่อง

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1. แบบวัดทักษะการตีลูกหยอด
2. แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการตีลูกหยอด

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>ชั่วโมงที่ 1 ขั้นเตรียม</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมปาบอด 	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	<p>การอบอุ่นร่างกาย</p>
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกหยอดตามแบบฝึก ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดสลับคอร์ตซ้าย-ขวา ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกหยอด 	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนของทักษะการตีลูกหยอดได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการตีลูกหยอดให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในขั้นอธิบายสาธิตที่ละขั้นตอน ดังนี้ <p>แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน (จำลองการตีหยอด)</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้จับไม้ 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกหยอดได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>2. จำลองสถานการณ์การตีหยอดโดยให้หัวไม้ต่ำลงกว่าข้อมือ</p> <p>3. ระดับของไม้อยู่ที่ประมาณหัวไหล่ถึงระดับอก</p> <p>4. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดเหมือนในการแข่งขันจริง โดยไม่ใช้ลูก</p> <p>5. เมื่อทำการหยอดที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปหยอดคอร์ดฝั่งซ้าย</p> <p>6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง</p> <p>แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดโดยใช้ลูกแบดมินตัน</p> <p>1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าข้างเดียวกับแขนที่ใช้จับไม้</p> <p>2. จำลองสถานการณ์การตีหยอดโดยให้หัวไม้ต่ำลงกว่าข้อมือ</p> <p>3. ระดับของไม้อยู่ที่ประมาณหัวไหล่ถึงระดับอก</p> <p>4. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดเหมือนในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกข้ามมาและให้ทำการลูกลูกตีหยอดออกไปฝั่งตรงข้าม</p> <p>5. เมื่อทำการหยอดที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปหยอดคอร์ดฝั่งซ้าย</p> <p>6. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง</p>		<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกหยอดได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละชั้นเป็นแถวตอนลึกที่คอร์ตชายและขวา โดยหันหน้าเข้าหาตาข่าย 2. ให้หัวแถวทำการตีลูกหยอดไปยังฝั่งตรงข้าม ให้ชิดตาข่ายมากที่สุด โดยครูจะวางกล่องไว้ฝั่งตรงข้าม 3. เมื่อคนแรกปฏิบัติเสร็จแล้วให้ไปต่อท้ายแถว คนที่สองปฏิบัติเช่นคนแรก 4. แถวใดปฏิบัติเสร็จและทำการหยอดแล้วลงกล่องมากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดให้ไปตกยังบริเวณที่กำหนด</p>  <p>● = กลุ่มที่ 1 ● = กลุ่มที่ 2 → = ทิศทางการหยอด □ = กล่อง</p>	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและปฏิบัติทักษะการตีลูกหยอดได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน 2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้ และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้ 		<p>นักเรียนนำทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ</p> <p>4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป</p>		
<p>ชั่วโมงที่ 2 ขั้นเตรียม</p> <p>1. นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน</p> <p>2. ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน</p> <p>3. อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมโมราเรียกชื่อ</p>	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	<p>การอบอุ่นร่างกาย</p>
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <p>1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกหยอดตามแบบฝึก ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดโดยไม่ใช้ลูก <p>2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกหยอด</p>	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลอง และแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <p>1. ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการตีลูกหยอดให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในขั้นอธิบายสาธิตทีละขั้นตอน ดังนี้</p> <p>แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกหยอดสลับคอร์ด้ ชาย-ขวา</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเคลื่อนที่เข้าตีลูกหยอด</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกหยอดได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกหยอดที่บริเวณกลางคอร์ตขวา จำลองการตีลูกหยอด โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกเข้ามาและทำการหยอดแบบเปิดจังหวะแบบต่อเนื่อง จากนั้นเคลื่อนที่แบบไสลด์ไปยังท้ายคอร์ตซ้าย 		
<p>ขั้นนำไปใช้</p> <ol style="list-style-type: none"> ทำการทดสอบการตีลูกหยอดแบบรายบุคคล 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดให้ไปตักยังบริเวณที่กำหนด</p>  <div data-bbox="991 1301 1217 1603" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ● = ตำแหน่งการยืน ● = ตำแหน่งการยืน → = ทิศทางการหยอด → = ทิศทางการหยอด = พื้นที่ที่กำหนด </div>	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติการทดสอบการตีลูกหยอดตามเกณฑ์ที่กำหนดได้</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน 2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้ และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้ 3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ 4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ 5. ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป 		<p>นักเรียนนำทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>

แผนการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

แผนการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง ทักษะการตีลูกตบ

รหัส พ30204 รายวิชา พลศึกษา (แบบมินตัน)

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

จำนวน 2 คาบ

ครูผู้สอน นายชวลิต ไล่ห้รักษา

โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และ

กีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. วิเคราะห์ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวรูปแบบต่างๆในการเล่น

กีฬา

2. ใช้ความสามารถของตน เพื่อเพิ่มศักยภาพของทีม คำนึงถึงผล ที่เกิดต่อผู้อื่นและ

สังคม

3. เล่นกีฬาไทย กีฬาสากลประเภทบุคคล/คู่ กีฬาประเภททีมได้อย่างน้อย ๑ ชนิด

4. แสดงการเคลื่อนไหวได้อย่างสร้างสรรค์

5. เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการภายนอกโรงเรียน และนำหลักการ แนวคิดไปปรับปรุง

และ พัฒนาคุณภาพ ชีวิตของตนและสังคม

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำ

อย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่น

ชมในสุนทรีย์ภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับตนเองอย่างสม่ำเสมอ และใช้

ความสามารถของตนเองเพิ่มศักยภาพของทีม ลดความเป็นตัวตน คำนึงถึงผลที่เกิดต่อสังคม

2. อธิบายและปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิ กฎ กติกา กลวิธีต่างๆ ในระหว่างการเล่น

การแข่งขันกีฬากับผู้อื่นและนำไปสรุปเป็นแนวปฏิบัติและใช้ในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง

3. แสดงออกถึงการมีมารยาทในการดูการเล่นและการแข่งขันกีฬา ด้วยความมี

น้ำใจนักกีฬา และนำไปใช้ปฏิบัติทุกโอกาสจนเป็นบุคลิกภาพที่ดี

4.. ร่วมกิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาอย่างมีความสุข ชื่นชมในคุณค่าและความ

งามของการกีฬา

สาระสำคัญ

ลูกตบ (The smash) เป็นลูกที่ตีจากระดับสูงให้พุ่งลงต่ำอย่างรุนแรงและรวดเร็ว เป็นลูกสำคัญที่ใช้ในการรุก เป็นลูกที่ใช้ในการทำคะแนน ลูกตบที่ดีต้องสามารถตีได้อย่างหนักหน่วง รุนแรง และรวดเร็ว มีความแม่นยำเข้าเป้าหมายด้วยการเหวี่ยงแขน สะบัดข้อมือ และปรับหน้าไม้ เพื่อให้สัมผัสลูกชนไกในลักษณะเต็มหน้าไม้ การตีลูกตบที่ควรเคลื่อนที่เข้าหาลูกทุกครั้งที่จะตี และกำหนดจุดสัมผัสอยู่ข้างหน้าเหนือศีรษะเสมอ เป็นลูกที่ตีจากเบื้องสูงพุ่งลงสู่เบื้องต่ำในวิถีตรงที่รุนแรงและรวดเร็ว เป็นลูกที่วิ่งเข้าสู่เป้าหมายด้วยความเร็ว ยิ่งกว่าลูกอื่น ๆ ทั้งหมดในกีฬาแบดมินตัน เป็นลูกที่บีบบังคับให้คู่แข่งชนตกเป็นฝ่ายรับ และมีเวลาจำกัดที่สุดสำหรับการเตรียมตัวเพื่อการตอบโต้ การตบลูก จะใช้เมื่อต้องการให้คู่แข่งชนรับยากหรือรับไม่ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะท่าทางและขั้นตอนการตีลูกตบได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกตบได้ถูกต้องและนำไปใช้ในการแข่งขันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติทดสอบทักษะการตีลูกตบตามเกณฑ์ที่กำหนดได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. มีจิตสาธารณะ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

สาระการเรียนรู้

การตบลูกในกีฬาแบดมินตัน ความหนักหน่วงของลูกตบส่วนมากมาจากจังหวะของการประสานงานที่ถูกต้อง ของจังหวะฟุตเวิร์ค การเหวี่ยงตีวัดของแขนและข้อมือ ตลอดจนการใช้แรงจากการถ่วงน้ำหนักตัวจากเท้าหลัง มาสู่เท้าหน้าขณะเคลื่อนที่

วิธีของลูกตบ

วิธีของลูกตบ นอกจากจะต้องรวดเร็วรุนแรงและพุ่งตรงยังแยกเป็น 2 ลักษณะคือ การตบช่วงสั้น และตบช่วงยาว ถ้าคู่แข่งชนส่งลูกข้ามตาข่ายมาเพียงครึ่งสนาม ผู้เล่นสามารถตบลูกข้ามตาข่ายไปตกในเป้าหมายช่วงสั้นของสนามตรงข้าม ถ้าผู้เล่นตบลูกจากหลังสนาม เป้าหมายของลูกตบจะมีช่วงยาวเลยไปจุดสุดสนาม

การตีลูกตบหน้ามือ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. จับไม้อยู่ในท่าเตรียมพร้อม
2. เหยียงไม้ไปทางด้านหลัง ก้าวเท้าซ้ายมาข้างหน้าเฉียงไปทางขวาเล็กน้อย ไหล่ซ้ายอยู่ข้างหน้า
3. ตีลูกเมื่อลูกอยู่เหนือศีรษะ หน้าไม้จะกระทบลูกเมื่อแขนเหยียดตึง (หักข้อมือเมื่อสัมผัสลูก) เหยียงไม้ตาม น้ำหนักตัวถ่ายมาอยู่เท้าหน้า
4. เมื่อตีลูกแล้วให้กลับมาอยู่ท่าเตรียมพร้อมตามเดิม เพื่อที่จะได้เล่นลูกแบบอื่นในครั้งต่อไปได้สะดวก



กิจกรรมการเรียนรู้

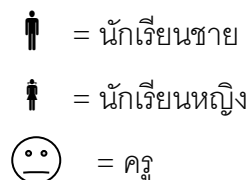
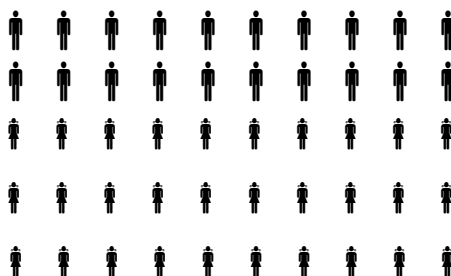
กิจกรรมการ

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

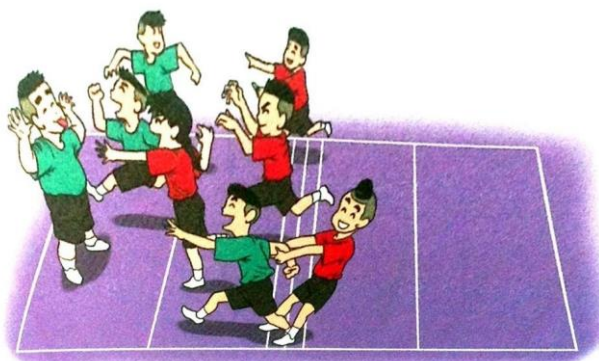
1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



2. สํารวจชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมกระรอก กระแต

วิธีการเล่นเกมกระรอก กระแต

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม เป็นกระรอก 1 กลุ่มและเป็นกระแต 1 กลุ่ม
2. เขียนเส้นแบ่งแดนการยืนของทั้งสองกลุ่ม และในแดนของแต่ละกลุ่มทำเขตอันตราย และเขตปลอดภัย
3. แต่ละกลุ่มยืนอยู่ในเขตแดนของตนเอง โดยยืนหน้ากระดาดำหันหน้าเข้าหากัน
4. เมื่อได้ยินคำว่า "กระรอก" กลุ่มที่เป็นกระรอกจะวิ่งไล่จับกระแตในเขตอันตราย ถ้ากระแตวิ่งเข้าเขตปลอดภัยแล้วจับไม่ได้จากนั้น เปลี่ยนคำสั่งว่า "กระแต" เล่นสลับกัน
5. เมื่อเล่นเกมไปได้ 4-5 ครั้ง ให้นักับจำนวนผู้เล่นแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดเหลือมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ



ชั้นอธิบายและสาธิต (8 นาที) หรือ ชั้นนำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ ,
ชั้นมอบหมายบทบาทให้นักเรียน

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูผู้สอนอธิบายชั้นการฝึก ตามแบบฝึกที่ 1 และแบบฝึกที่ 2

3. ครูอธิบายและสาธิตการปฏิบัติทักษะการตีลูกตบพร้อมกับแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกตบ

ขั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือขั้นสาธิตการปฏิบัติ

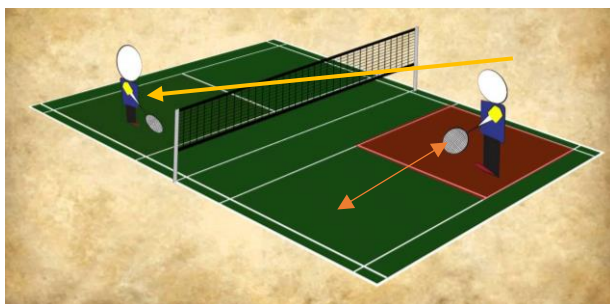
แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกตบหยุดโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน (จำลองการตีตบ)

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าตรงข้ามกับแขนที่จับไม้
2. จำลองสถานการณ์การตีลูกตบ โดยเหวี่ยงไม้ไปทางด้านหลัง ปลายไม้ชี้เฉียงขึ้นด้านบน
3. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกตบเหมือนในการแข่งขันจริง โดยไม่ใช้ลูก
4. เมื่อทำการตีตบที่คอรัทขวาแล้วให้เปลี่ยนไปตีตบคอรัทฝั่งซ้าย
5. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง



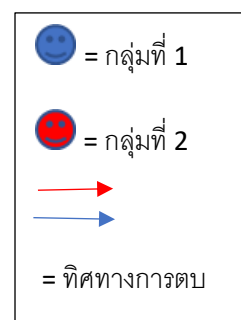
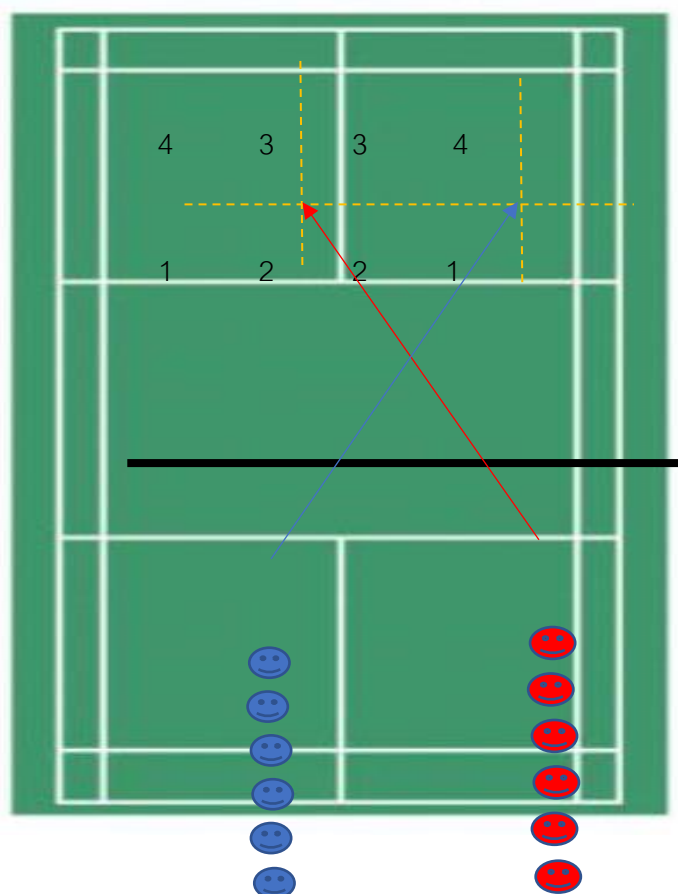
แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกตบโดยใช้ลูกแบดมินตัน

1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าตรงข้ามกับแขนที่จับไม้
2. จำลองสถานการณ์การตีลูกตบ โดยเหวี่ยงไม้ไปทางด้านหลัง ปลายไม้ชี้เฉียงขึ้นด้านบน
3. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกหยุดเหมือนในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกข้ามมาและให้ทำการตีตบกลับไปฝั่งตรงข้าม
4. เมื่อทำการตีตบที่คอรัทขวาแล้วให้เปลี่ยนไปตีตบคอรัทฝั่งซ้าย
5. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง



ชั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือชั้นแสดงการปฏิบัติ




1. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละยืนเป็นแถวตอนลึกที่คอร์ดซ้ายและขวา โดยหันหน้าเข้าหาตาข่าย
2. ให้ผู้เล่น 1 คนของแต่ละกลุ่ม ไปอยู่อีกฝั่งทแยงมุมของสนามแล้วทำการตีลูกโค้งเข้ามาให้ฝั่งตนเอง
3. ให้หัวแถวทำการตีตบไปยังฝั่งตรงข้าม ให้ลงในพื้นที่ที่กำหนดไว้
4. เมื่อคนแรกปฏิบัติเสร็จแล้วให้ไปต่อท้ายแถว คนที่สองปฏิบัติเช่นคนแรก
5. แถวใดปฏิบัติเสร็จและทำการตีตบลงได้คะแนนมากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ



ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน



 = นักเรียนชาย
 = นักเรียนหญิง
 = ครู

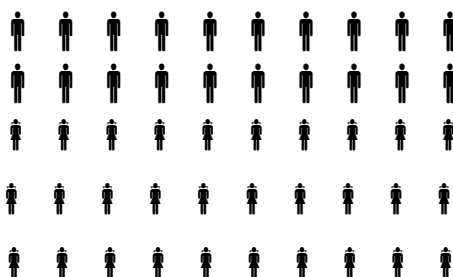
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป




ชั่วโมงที่ 2

ขั้นเตรียม (7 นาที) หรือขั้นเตรียม (ออกแบบสถานการณ์จำลอง)

กิจกรรมเตรียมความพร้อมในการเผชิญสถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

2. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน

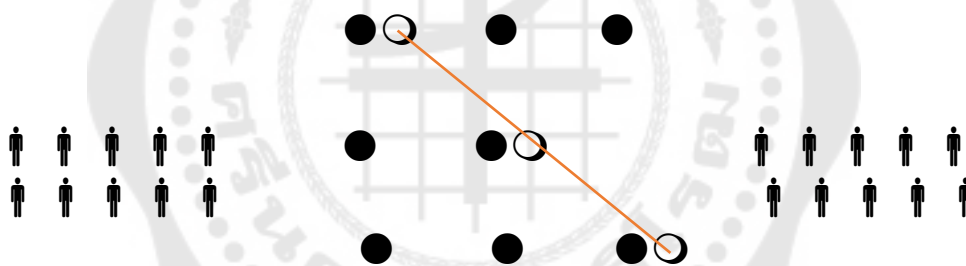


 = นักเรียนชาย
 = นักเรียนหญิง
 = ครู

2. สำรวจชื่อผู้เรียนและเครื่องแต่งกาย สอบถามสุขภาพร่างกายของนักเรียน
3. เตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์
4. อบอุ่นร่างกายโดยการเล่นเกมเอ็กซ์ โอ (XO)

วิธีการเล่นเกมเอ็กซ์ โอ (XO)

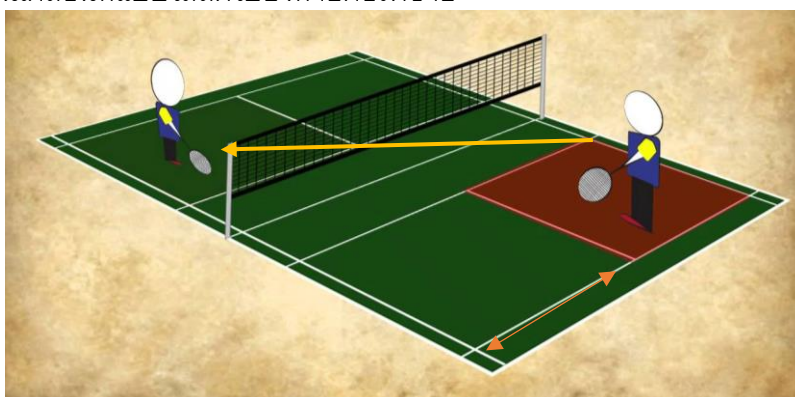
1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ยืนคนละฝั่งของสนาม แต่ละทีมจะมีบอลคนละ 3 ลูก
2. ครูกำหนดจุดไว้ตรงกลางสนาม
3. ครูเป่านกหวีด ให้นักเรียนทั้ง 2 ทีม เริ่มวิ่งและนำบอลไปวางยังจุดที่กำหนดไว้และวิ่งมาเข้าหาทีมตัวเอง เพื่อเตะมือกับเพื่อน และเพื่อนวิ่งนำบอลไปวางยังจุดต่อไป
4. หากวางบอลครบทั้ง 3 ลูกแล้ว แต่บอลของทีมตนเองยังไม่เรียงเป็นแถวในลักษณะแนวตั้ง แนวนอน หรือทแยงมุม ให้วิ่งแตะมือกับเพื่อนเพื่อไปขยับบอล ทีมใดบอลเรียงเป็นแถวครบ 3 ลูกก่อน เป็นฝ่ายชนะ



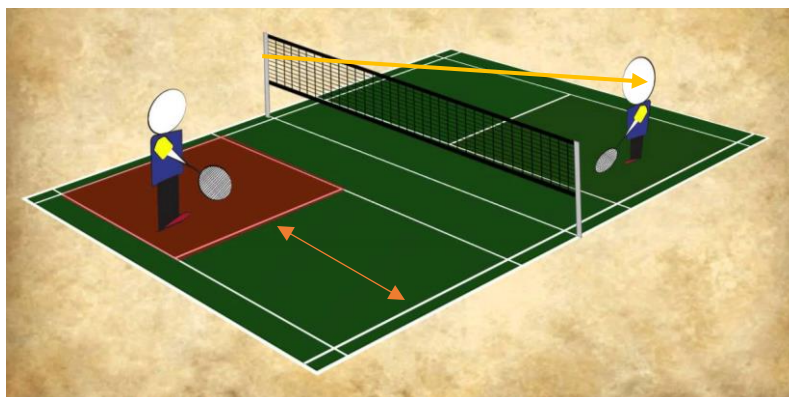
ขั้นฝึกหัด (15 นาที) หรือขั้นสาธิตการปฏิบัติ

แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกตบสลับคอร์ตซ้าย-ขวา

1. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกตบที่บริเวณกลางคอร์ตขวา
2. จำลองสถานการณ์เคลื่อนที่เข้าหาลูกแล้วทำการตีลูกตบ โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกเข้ามาและทำการตบแบบเปิดจังหวะแบบต่อเนื่อง
3. จากนั้นเคลื่อนที่แบบสไลด์ไปยังทำยคอร์ตซ้าย



4. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกตบเช่นเดิม
5. จากนั้นทำการจำลองการตีลูกตบ โดยทำแบบเปิดจังหวะ
6. ปฏิบัติเช่นนี้ สลับคอร์ตซ้าย-ขวา 1 นาที



ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือขั้นแสดงการปฏิบัติ

1. ทดสอบการตีตบแบบรายบุคคล

ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ (5 นาที) หรือขั้นอภิปราย และขั้นสรุป ประเมินผล

1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้และประเมินความสามารถของตนเองและอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้
3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่น ๆ
4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ
5. ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป

สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์

1. สนาม
2. ไม้แบดมินตัน
3. ลูกขนไก่

4. นกหวีด

5. เทปกาว

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

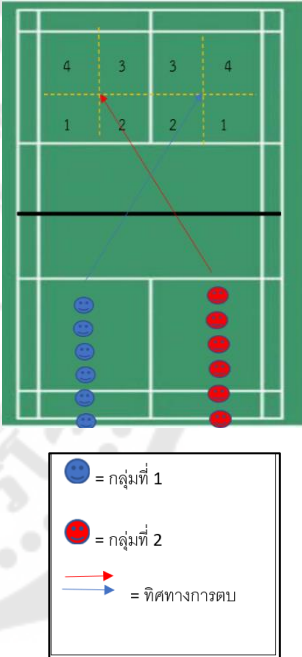
1. แบบวัดทักษะการตีลูกตบ

2. แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการตีลูกตบ



ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ชั่วโมงที่ 1 ขั้นเตรียม</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมเกมกระรอก กระแต 	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	<p>การอบอุ่นร่างกาย</p>
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกตบ ตามแบบฝึกดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกตบหยอดโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน (จำลองการตีตบ) แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกตบโดยใช้ลูกแบดมินตัน ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกตบ 	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	<p>นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนของทักษะการตีลูกตบได้อย่างถูกต้อง</p>
<p>ขั้นปฏิบัติ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูผู้สอนสาธิตและแสดงทักษะการตีลูกตบให้นักเรียนดู พร้อมทั้งให้นักเรียนทำตามแบบฝึกที่อธิบายไปในขั้นอธิบายสาธิตทีละขั้นตอน ดังนี้ แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกตบโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน (จำลองการตีตบ) <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าตรงข้ามกับแขนที่จับไม้ จำลองสถานการณ์การตีลูกตบ โดยเหวี่ยงไม้ไปทางด้านหลัง ปลายไม้ชี้เฉียงขึ้นด้านบน 	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกตบโดยไม่ใช้ลูกแบดมินตัน</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกตบได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกตบเหมือนในการแข่งขันจริง โดยไม่ใช้ลูก 4. เมื่อทำการตีตบที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปตีตบคอร์ดฝั่งซ้าย 5. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง		
แบบฝึกที่ 2 ฝึกทักษะการตีลูกตบโดยใช้ลูกแบดมินตัน 1. ให้นักเรียนยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม โดยให้เท้าหน้าเป็นเท้าตรงข้ามกับแขนที่จับไม้ 2. จำลองสถานการณ์การตีลูกตบ โดยเหวี่ยงไม้ไปทางด้านหลัง ปลายไม้ชี้เฉียงขึ้นด้านบน 3. จากนั้นจำลองสถานการณ์การตีลูกหยอดเหมือนในการแข่งขันจริง โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกเข้ามาและให้ทำการตีตบกลับไปฝั่งตรงข้าม 4. เมื่อทำการตีตบที่คอร์ดขวาแล้วให้เปลี่ยนไปตีตบคอร์ดฝั่งซ้าย 5. ทำเช่นนี้สลับกัน 20 ครั้ง		
ขั้นนำไปใช้ 1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มเท่าๆกัน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเป็นแถวตบลูกที่คอร์ดซ้ายและขวา โดยหันหน้าเข้าหาตาข่าย 2. ให้ผู้เล่น 1 คนของแต่ละกลุ่ม ไปอยู่อีกฝั่งทแยงมุมของสนามแล้วทำการตีลูกโด่งเข้ามาให้ฝั่งตนเอง 3. ให้หัวแถวทำการตีตบไปยังฝั่งตรงข้าม ให้ลงในพื้นที่ที่กำหนดไว้		

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นนำไปใช้ (ต่อ)</p> <p>4. เมื่อคนแรกปฏิบัติเสร็จแล้วให้ไปต่อท้ายแถว คนที่สองปฏิบัติเช่นคนแรก</p> <p>5. แถวใดปฏิบัติเสร็จและทำการตีตบลงได้คะแนนมากที่สุด เป็นกลุ่มที่ชนะ</p>	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกตบไปยังพื้นที่ต่างๆที่กำหนดไว้</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกตบได้ถูกต้อง</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้ และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้ ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ ครูแนะนำสรุปปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป 		<p>นักเรียนนำทักษะการตีลูกตบไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>
<p>ชั่วโมงที่ 2 ขั้นเตรียม</p> <ol style="list-style-type: none"> นักเรียนเข้าแถวตามเลขที่ แถวหน้ากระดาน แถวละ 10 คน ครูตรวจสอบความพร้อมเครื่องแต่งกายของนักเรียนและตรวจสอบรายชื่อนักเรียน อบอุ่นร่างกาย โดยการเล่นเกมเอ็กซ์ โอ (XO) 	<p>ออกแบบสถานการณ์จำลอง</p>	

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>ขั้นอธิบายสาธิต</p> <p>1. ครูผู้สอนอธิบายขั้นตอนการตีลูกหยอดตามแบบฝึก ดังนี้</p> <p>- <u>แบบฝึกที่ 1</u> ฝึกทักษะการตีลูกหยอดโดยไม่ใช้ลูก</p> <p>2. ครูแจ้งเกณฑ์ในการทดสอบทักษะการตีลูกหยอด</p>	<p>นำเสนอสถานการณ์จำลองและแนวทางปฏิบัติ , มอบหมายบทบาทให้นักเรียน</p>	
<p>ขั้นฝึกหัด</p> <p>แบบฝึกที่ 1 ฝึกทักษะการตีลูกตบสลับคอร์ตซ้าย-ขวา</p> <p>1. ให้นักเรียนยืนในท่าเตรียมพร้อมสำหรับการตีลูกตบที่บริเวณกลางคอร์ตขวา</p> <p>2. จำลองสถานการณ์เคลื่อนที่เข้าหาลูกแล้วทำการตีลูกตบ โดยให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีลูกข้ามมาและทำการตบแบบเปิดจังหวะแบบต่อเนื่อง</p> <p>3. จากนั้นเคลื่อนที่แบบสไลด์ไปยังทำยคอร์ตซ้าย</p>	<p>จำลองสถานการณ์การเคลื่อนที่เข้าตีลูกตบ</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทักษะการตีลูกตบได้ถูกต้อง</p>
<p>ขั้นนำไปใช้ (15 นาที) หรือขั้นแสดงการปฏิบัติ</p> <p>1. ทดสอบการตีตบแบบรายบุคคล</p>	<p>จำลองสถานการณ์การตีลูกตบ ให้ไปตบยังบริเวณที่กำหนด</p> 	<p>นักเรียนสามารถปฏิบัติทดสอบทักษะการตีลูกตบตามเกณฑ์ที่กำหนดได้</p>
<p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานตามเลขที่แถวละ 10 คน</p>		

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
<p>2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนไปในวันนี้ และประเมินความสามารถของตนเอง และอธิบายเพิ่มเติมกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ในคาบนี้</p> <p>3. ครูสอบถามถึงอาการบาดเจ็บหลังจากการเรียน และชมเชยนักเรียนที่ปฏิบัติได้ดีและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ</p> <p>4. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามปัญหาต่างๆที่ยังไม่เข้าใจ</p> <p>5. ครูแนะนำสุขปฏิบัติให้นักเรียนและนัดหมายการเรียนคาบเรียนต่อไป</p>		<p>นักเรียนนำทักษะการตีลูกตบไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันได้</p>



ภาคผนวก ง

แบบวัดทักษะแบบดมินตันและแบบวัดความรู้วิชาแบดมินตัน

แบบวัดทักษะการตีลูกโค้ง

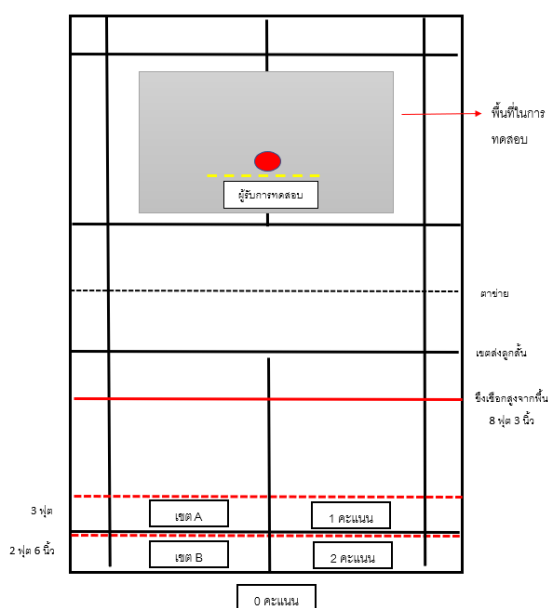
แบบทดสอบทักษะการตีลูกโค้งของเฟรนช์ (French Clear Test)

วัตถุประสงค์ เพื่อทดสอบความสามารถในการตีลูกโค้ง

อุปกรณ์ 1) ไม้แบดมินตัน 2) ลูกแบดมินตัน 3) เชือกขนาดเล็ก 4) โบว์บันทึก

วิธีทดสอบ

1. ชั่งเชือกเขตส่งลูกสั้น สูงจากพื้น 8 ฟุต 3 นิ้ว
2. วัดจากเส้นหลังสนามเข้ามา 5 ฟุต 6 นิ้ว กำหนดเขตในการให้คะแนน 2 เขต
3. ให้ผู้รับการทดสอบยืนในสนามอย่างถูกต้อง เพื่อตีลูกโค้งหลังไปยังสนามที่กำหนดเขตไว้
4. ตีลูกโค้งหลังให้ถูกต้องตามกติกา ให้ลูกแบดมินตันผ่านเขตส่งลูกสั้น และเชือกที่สูงจากพื้น 8 ฟุต 3 นิ้ว
5. บังคับลูกให้ไปตกในเขตที่กำหนดให้มากที่สุด
6. ทดสอบการตีลูกโค้งหลัง จำนวน 5 ลูก
7. ลูกที่ตกในสนามที่ถูกต้อง มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ภายในเขต A ได้ 1 คะแนน, เขต B ได้ 2 คะแนน และตกนอกเขตที่กำหนด ได้ 0 คะแนน หากลูกตกบนเส้น ให้นับคะแนนช่องที่คะแนนมาก



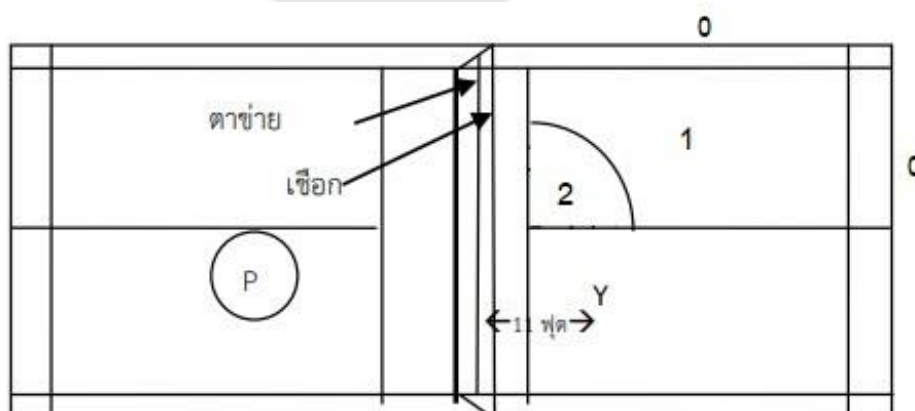
แบบวัดทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ
แบบทดสอบการเสิร์ฟลูกสั้นของเฟรนช์ (French Shot Serve Test)

วัตถุประสงค์ เพื่อวัดความสามารถในการเสิร์ฟลูกหลังมือ

อุปกรณ์ 1) ไม้แบดมินตัน 2) ลูกแบดมินตัน 3) เชือกขนาดเล็ก 4) ไม้บันทึก

วิธีการทดสอบ

1. ซึ่งเชือกให้ขนานและอยู่สูงกว่าขอบบนของตาข่าย 16 นิ้ว
2. เตรียมแผ่นคะแนนสำหรับส่งลูกที่เขียนเส้นโค้งลงบนแผ่นโดยใช้รัศมี 36 นิ้ว ที่มีค่าคะแนน 2 และ 1 ตามลำดับ วางลงบนพื้นสนามบริเวณจุดตัดของเส้นแบ่งครึ่งสนามและเส้นส่งลูกสั้น
3. ให้ผู้เข้ารับการทดสอบ P ยืนส่งลูกจากส่วนใดส่วนหนึ่งของสนามด้านขวามือ แทะงมุมฝั่งตรงข้าม แล้วส่งลูกให้ลูกตกลงในแผ่นคะแนนที่วางไว้
4. การส่งลูกต้องถูกตามกติกาการส่งลูก (ลูกที่ส่งลูกผิดกติกาจะไม่มีคะแนน) โดยส่งลูกให้ข้ามตาข่าย และลอดใต้เชือกที่ซึ่งอยู่ ไปตกที่สนามฝั่งตรงกันข้ามที่มีแผ่นคะแนนวางไว้
5. ให้บันทึกคะแนน 5 ลูก ตามจุดที่ลูกตก และนำคะแนนรวมที่ได้เป็นคะแนนทดสอบ
6. ลูกที่ตกในสนามที่ถูกต้อง มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ภายในวงรัศมี 36 นิ้ว เท่ากับ 2 คะแนน, นอกรัศมีวงกลมแต่อยู่ในสนามตามกติกาการส่งลูก เท่ากับ 1 คะแนน และนอกเขตสนาม เท่ากับ 0 คะแนน หากลูกตกบนเส้น ให้นับคะแนนช่องที่คะแนนมาก



แบบวัดทักษะการตีลูกหยอด

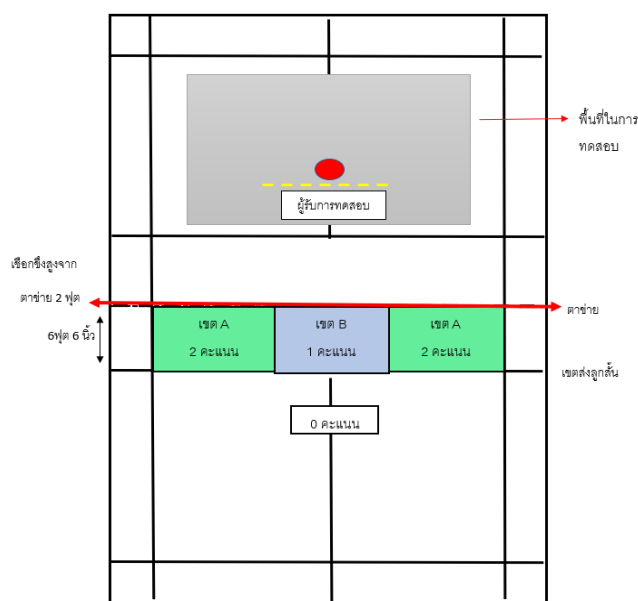
แบบทดสอบทักษะการตีลูกหยอดของวันชัย กองพลพรหม (Drop Shot Test)

วัตถุประสงค์ เพื่อทดสอบความสามารถในการตีลูกหยอด

อุปกรณ์ 1) ไม้แบดมินตัน 2) ลูกแบดมินตัน 3) เชือกขนาดเล็ก 4) ไม้บันทึก

วิธีทดสอบ

1. ชึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ตึงเหนือตาข่าย สูงกว่าขอบบนของตาข่าย 2 ฟุต
2. เขียนเขตกำหนดการตีลูกลงหลังตาข่ายระยะ 6 ฟุต 6 นิ้ว 3 เขต
3. เตรียมไม้แบดมินตัน ลูกแบดมินตัน และไม้บันทึกผล
4. ให้ผู้รับการทดสอบยืนในสนามอย่างถูกต้อง เพื่อตีลูกหยอดไปยังสนามที่เขตกำหนดไว้
5. ตีลูกหยอดอย่างถูกต้องตามกติกา ให้ลูกแบดมินตันผ่านช่องระหว่างตาข่ายและเชือกที่ชึงไว้
6. บังคับลูกให้ไปตกลงในเขตที่กำหนดไว้ให้มากที่สุด
7. ทดสอบการตีลูกหยอด จำนวน 5 ลูก
8. ลูกที่ตกในสนามที่ถูกต้อง มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ภายในเขต A ได้ 2 คะแนน, เขต B ได้ 1 คะแนน และตกนอกเขตที่กำหนด ได้ 0 คะแนน หากลูกตกบนเส้น ให้นับคะแนนช่องที่คะแนนมาก



แบบวัดทักษะการตีลูกตบ

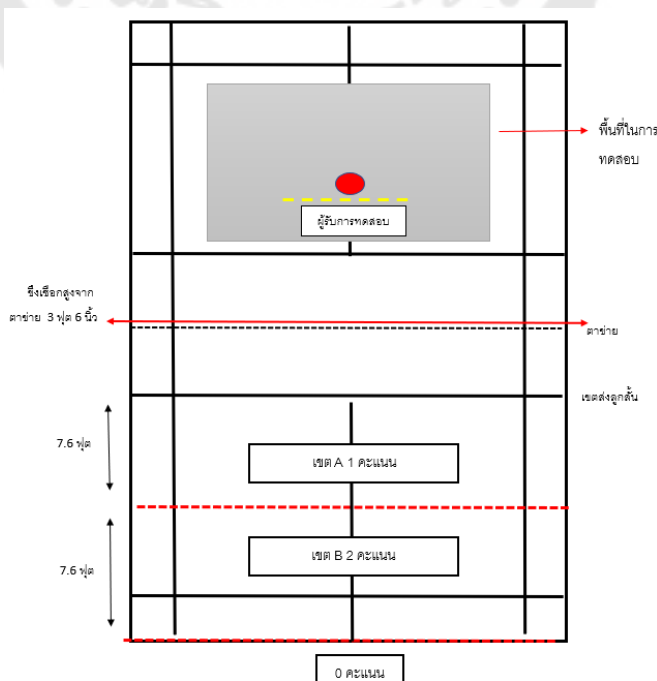
แบบทดสอบทักษะการตีลูกตบของวันชัย กองพลพรหม (Smash Test)

วัตถุประสงค์ เพื่อทดสอบความสามารถในการตีลูกตบ

อุปกรณ์ 1) ไม้แบดมินตัน 2) ลูกแบดมินตัน 3) เชือกขนาดเล็ก 4) ไม้บันทึก

วิธีทดสอบ

1. ชึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ตั้งเหนือตาข่าย สูงกว่าขอบบนของตาข่าย 3 ฟุต 6 นิ้ว
2. เขียนเขตที่รับการทดสอบตีลูกตบลงเขตพื้นที่ที่กำหนด 2 เขต คือ เขต A ระยะ 7.6 ฟุตจากเส้นหลังของสนาม และเขต B ระยะ 7.6 ฟุต จากเส้นส่งลูกสั้นในแดนฝั่งตรงข้าม
3. เตรียมไม้แบดมินตัน ลูกแบดมินตัน และไม้บันทึกผล
4. ให้ผู้รับการทดสอบยืนในสนามอย่างถูกต้อง เพื่อตีลูกตบไปยังสนามที่เขตกำหนดไว้
5. ตบลูกให้ถูกต้องตามกติกา โดยให้ลูกแบดมินตันผ่านตาข่ายและเชือกที่ชึงไว้
6. บังคับลูกให้ไปตกตามเขตคะแนนที่กำหนดให้มากที่สุด
7. ทดสอบการตบลูก จำนวน 5 ลูก
8. ลูกที่ตกในสนามที่ถูกต้อง มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ภายในเขต A ได้ 1 คะแนน, เขต B ได้ 2 คะแนน และตกนอกเขตที่กำหนด ได้ 0 คะแนน หากลูกตบบนเส้น ให้นับคะแนนช่องที่คะแนนมาก



แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการตีลูกโด่ง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

<p>1. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์การตีลูกโด่ง</p> <p>ก. เพื่อเป็นการป้องกันการรุกรานของฝ่ายตรงข้าม</p> <p>ข. เพื่อดึงฝ่ายตรงข้ามออกให้ห่างจากตรงกลางสนาม</p> <p>ค. เพื่อความสนุกสนาน</p> <p>ง. เพื่อสร้างโอกาสในการเปิดเกมรุก</p> <p>2. การตีลูกโด่ง ลูกชนไก่ควรอยู่ในตำแหน่งใด</p> <p>ก. ต่ำกว่าศีรษะ ข. เหนือศีรษะ</p> <p>ค. ระดับลำตัวของผู้เล่น ง. ระดับหัวไหล่</p> <p>3. การยืนในท่าเตรียมพร้อม เท้าทั้งสองข้างจะอยู่ในลักษณะใด</p> <p>ก. ยืนในลักษณะเท้าหน้า-เท้าตาม</p> <p>ข. ยืนเท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ค. ยืนเท้าทั้งสองชิดกัน</p> <p>ง. ยืนลักษณะใดก็ได้</p> <p>4. การตีลูกโด่ง ไม้แบดมินตันจะอยู่ในลักษณะใด</p> <p>ก. หัวไม้ชี้ขึ้นไปด้านหน้า</p> <p>ข. หน้าเร็กเก็ตขนานพื้น</p> <p>ค. หัวไม้ชี้ขึ้นไปด้านหลัง</p> <p>ง. หัวไม้อยู่ในลักษณะใดก็ได้</p> <p>5. การตีลูกโด่งที่ดี วิธีของลูกควรเป็นอย่างไร</p> <p>ก. พุ่งลงฝั่งตรงข้าม ข. ขนานพื้น</p> <p>ค. วิถีโค้งตรงทำายคอร์ด ง. วิถีโค้งตรงหน้าคอร์ด</p>	<p>6. การตีลูกโด่ง ควรจับไม้แบบใด</p> <p>ก. การจับแบบเซ็คแฮนด์ ข. การจับแบบวีเซพ</p> <p>ค. การจับแบบโฟรแฮนด์ ง. ถูกทุกข้อ</p> <p>7. การตีลูกโด่งที่ดี ลูกควรไปตกบริเวณใดของฝั่งตรงข้าม</p> <p>ก. ใกล้ตาข่าย ข. ทำายคอร์ดฝั่งตรงข้าม</p> <p>ค. ใกล้กับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ง. ตำแหน่งใดก็ได้</p> <p>8. ในการตีลูกโด่งให้มีประสิทธิภาพ ลูกชนไก่จะสัมผัสบริเวณใดของเร็กเก็ต</p> <p>ก. ด้านบนของเร็กเก็ต ข. ด้านล่างเร็กเก็ต</p> <p>ค. ตรงกลางของเร็กเก็ต ง. บริเวณใดก็ได้</p> <p>9. เมื่อผู้เล่นทำการตีลูกโด่งออกไปแล้ว เท้าของผู้เล่นจะเล่นในลักษณะใด</p> <p>ก. เท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ข. เท้าทั้งสองชิดกัน</p> <p>ค. เท้าอยู่ในลักษณะใดก็ได้</p> <p>ง. ก้าวเท้าตามไปด้านหน้า</p> <p>10. การตีลูกโด่ง ใช้ในสถานการณ์ใด</p> <p>ก. เมื่อต้องการสร้างโอกาสในการเปิดเกมรุก</p> <p>ข. เมื่อถูกเกมรุกของฝ่ายตรงข้าม</p> <p>ค. เพื่อทำคะแนน</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p>
---	---

แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการเสิร์ฟลูกหลังมือ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

<p>1.การยืนในการเสิร์ฟหลังมือ ควรเป็นลักษณะใด</p> <p>ก.เท้าที่ถนัดอยู่หน้า</p> <p>ข.ยืนเท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ค.ยืนเท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ง.เท้าหน้าคือเท้าข้างเดียวกับแขนที่จับไม้</p> <p>2.ข้อใดคือการจับลูกในการเสิร์ฟหลังมือ</p> <p>ก.ใช้นิ้วโป้งกับนิ้วชี้หนีบลูก</p> <p>ข.กำหลวมรอบลูก</p> <p>ค.ประคองลูกด้านล่าง</p> <p>ง.จับลักษณะใดก็ได้</p> <p>3.การเสิร์ฟหลังมือ วิธีของลูกควรเป็นลักษณะใด</p> <p>ก.โค้งไปท้ายคอร์ต</p> <p>ข.เร็วและเลียดตาข่าย</p> <p>ค.เบาและโค้ง</p> <p>ง.เร็วและโค้ง</p> <p>4.การเสิร์ฟหลังมือที่ดี ลูกควรไปตรงบริเวณใดของฝั่งตรงข้าม</p> <p>ก.ใกล้เส้นเสิร์ฟของฝั่งตรงข้าม ข.กลางคอร์ต</p> <p>ค.ท้ายคอร์ต ง.ตำแหน่งใดก็ได้</p> <p>5.ในการเสิร์ฟลูกหลังมือ หัวไม้จะอยู่ในลักษณะใด</p> <p>ก.ชี้ขึ้นบน ข.ชี้ไปด้านหน้า</p> <p>ค.ชี้เฉียงไปด้านหลัง ง.ชี้เฉียงลงพื้น</p>	<p>6.ตำแหน่งที่ไม่กระทบลูก จะอยู่บริเวณใดของร่างกาย</p> <p>ก.สูงกว่าเอว ข.ต่ำกว่าเอว</p> <p>ค.ระดับหน้าอก ง. ตำแหน่งใดก็ได้</p> <p>7.การเสิร์ฟจะสลับคอร์คซ้ายขวาเมื่อใด</p> <p>ก.เมื่อมีการขอเวลาดนออก ข. เมื่อโค้ชสั่ง</p> <p>ค. สลับตามผู้เล่นนัด ง. สลับตามแต้มที่ได้</p> <p>8.การจับไม้ในการเสิร์ฟหลังมือ ควรเป็นแบบใด</p> <p>ก.แบบแบ็คแฮนด์กริฟ ข.แบบกำค้อน</p> <p>ค.แบบเช็คแฮนด์ ง.แบบใดก็ได้</p> <p>9.กรณีเสิร์ฟแล้วลูกไปลงบนเส้นเสิร์ฟของฝั่งตรงข้าม จะเกิดเหตุการณ์ใด</p> <p>ก.ทำการเสิร์ฟใหม่ ข.ผู้เสิร์ฟได้คะแนน</p> <p>ค.ฝ่ายรับได้คะแนน ง.พาล์ว</p> <p>10.การเสิร์ฟไปลงในตำแหน่งใดที่จะไม่ได้คะแนน</p> <p>ก.ลงในพื้นที่ส่งลูกฝั่งตรงข้าม</p> <p>ข.ลงบนเส้นเสิร์ฟฝั่งตรงข้าม</p> <p>ค.หลังตาข่ายถึงก่อนหน้าเส้นเสิร์ฟ</p> <p>ง.ถูกทุกข้อ</p>
--	--

แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการตีลูกหยอด

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

<p>1.การยื่นในการตีลูกหยอด ควรเป็นลักษณะใด</p> <p>ก.เท้าที่ถนัดอยู่หน้า</p> <p>ข.ยื่นเท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ค.ยื่นเท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ง.เท้าหน้าคือเท้าข้างเดียวกับแขนที่จับไม้</p> <p>2.การตีลูกหยอด ควรใช้ส่วนใดในการส่งแรงตี</p> <p>ก.หัวไหล่</p> <p>ข.แขนท่อนบน</p> <p>ค.แขนท่อนล่าง</p> <p>ง.ข้อมือ</p> <p>3.การตีลูกหยอด วิธีของลูกควรเป็นลักษณะใด</p> <p>ก.โด่งและเร็ว</p> <p>ข.เบาและชิดกับตาข่าย</p> <p>ค.เบาและโด่ง</p> <p>ง.ถูกทุกข้อ</p> <p>4.การตีลูกหยอดที่ดี ลูกควรไปตรงบริเวณใดของฝั่งตรงข้าม</p> <p>ก.ใกล้ตาข่ายมากที่สุด</p> <p>ข.กลางคอร์ต</p> <p>ค.ท้ายคอร์ต</p> <p>ง.ชิดตัวผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม</p> <p>5.ในการตีลูกหยอด หัวไม้จะอยู่ในลักษณะใด</p> <p>ก.ชี้ขึ้นบน ข.ชี้ไปด้านหน้า</p> <p>ค.ชี้เฉียงด้านหลัง ง.ชี้เฉียงลงพื้น</p>	<p>6.ตำแหน่งที่ไม่ใช่ในขณะตีลูกหยอด จะอยู่บริเวณใดของร่างกาย</p> <p>ก.สูงกว่าเอว ข.ต่ำกว่าเอว</p> <p>ค.ระดับหน้าอกถึงหัวไหล่ ง. ตำแหน่งใดก็ได้</p> <p>7.การตีลูกหยอด ลูกควรกระทบบริเวณใดของไม้</p> <p>ก. ด้านบน ข. ตรงกลาง</p> <p>ค. ด้านข้าง ง. ด้านล่าง</p> <p>8.การจับไม้ในการตีลูกหยอด เป็นแบบใด</p> <p>ก.แบบวีเซฟ ข.แบบกำค้อน</p> <p>ค.แบบเช็คแฮนด์ ง.แบบใดก็ได้</p> <p>9.กรณีทำการหยอดแล้วลูกไปกระทบของตาข่ายและข้ามไปตรงฝั่งตรงข้ามจะเกิดเหตุการณ์ใด</p> <p>ก.ทำการเล่นใหม่ ข.ฝ่ายหยอดได้คะแนน</p> <p>ค.ฝ่ายรับได้คะแนน ง.พาล์ว</p> <p>10.การหยอดใช้ในโอกาสหรือสถานการณ์ใด</p> <p>ก.คู่ต่อสู้ที่อยู่ไกลจากตาข่าย</p> <p>ข.ต่อสู้ที่อยู่ใกล้กับตาข่าย</p> <p>ค.คู่ต่อสู้ที่อยู่ไกลจากตำแหน่งที่ทำการหยอด</p> <p>ง.ถูกทั้ง ก และ ค</p>
--	---

แบบวัดความรู้ เรื่อง ทักษะการตีลูกตบ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

<p>1.การยืนในการตีลูกตบ ควรเป็นลักษณะใด</p> <p>ก.เท้าที่ถนัดอยู่หน้า</p> <p>ข.เท้าหน้าคือเท้าตรงข้ามกับมือที่จับไม้</p> <p>ค.ยืนเท้าทั้งสองเสมอกัน</p> <p>ง.เท้าหน้าคือเท้าข้างเดียวกับมือที่จับไม้</p> <p>2.การตีทำแต้ม โดยลักษณะลูกมีความเร็วและรุนแรง เรียกรูปแบบการตีนั้นว่าอะไร</p> <p>ก.การตีหยอด ข.การตีตบ</p> <p>ค.การตีลูกโค้ง ง.การเสิร์ฟ</p> <p>3.การตีลูกตบ ควรตีลูกตอนที่ลูกลอยอยู่ในระดับใด</p> <p>ก.ระดับหน้าอก</p> <p>ข.ระดับเหนือศีรษะ</p> <p>ค.ระดับเอว</p> <p>ง.ถูกทุกข้อ</p> <p>4.การตีลูกตบที่ดี ลูกควรไปตรงบริเวณใดของฝั่งตรงข้าม</p> <p>ก.ใกล้ตาข่ายมากที่สุด</p> <p>ข.กลางคอร์ต</p> <p>ค.ท้ายคอร์ต</p> <p>ง.ตำแหน่งใดก็ได้ที่ไกลจากคู่ต่อสู้</p> <p>5.ในการตีลูกตบ ลูกควรอยู่ตำแหน่งใดก่อนทำการตี</p> <p>ก.ด้านหน้าเหนือศีรษะ ข.ด้านหลังเหนือศีรษะ</p> <p>ค.ใกล้ตาข่าย ง.ด้านหน้าระดับเอว</p>	<p>6.ตำแหน่งไม้ในขณะตีลูกตบ จะอยู่บริเวณใดของร่างกาย</p> <p>ก.สูงกว่าเอว ข.ต่ำกว่าเอว</p> <p>ค.เหนือศีรษะ ง. ตำแหน่งใดก็ได้</p> <p>7.การตีลูกตบ วิธีของลูกจะเป็นลักษณะใด</p> <p>ก. โด่งลงกลางคอร์ต ข. ฟุ้งและเร็ว</p> <p>ค. เบาและชิตตาข่าย ง. โด่งลงท้ายคอร์ต</p> <p>8.การจับไม้ในการตีลูกตบ เป็นแบบใด</p> <p>ก.แบบวีเซฟ ข.แบบกำค้อน</p> <p>ค.แบบเช็คแฮนด์ ง.แบบใดก็ได้</p> <p>9.กรณีทำการตบแล้วลูกไปกระทบตัวผู้เล่นฝั่งตรงข้ามจะเกิดเหตุการณ์ใด</p> <p>ก.ทำการเล่นใหม่ ข.ฝ่ายรุกได้คะแนน</p> <p>ค.ฝ่ายรับได้คะแนน ง.ฟาล์ว</p> <p>10.การตีลูกตบใช้ในโอกาสหรือสถานการณ์ใด</p> <p>ก.ใช้ตอนเป็นฝ่ายรับ</p> <p>ข.ใช้เพื่อทำคะแนนและเปิดเกมรุก</p> <p>ค.เมื่อคู่ต่อสู้ทำการตีหยอดมา</p> <p>ง.ถูกทุกข้อ</p>
---	--

ภาคผนวก จ

คะแนนการทดสอบทักษะแปดมิตินันและคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา

แปดมิตินัน



คะแนนก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง

คนที่	ทักษะการตีลูกโค้ง		ทักษะการเลี้ยวลูกหลังมือ		ทักษะการตีลูกหยอด		ทักษะการตีลูกตบ	
	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่
1	3	38	5	58	3	37	3	38
2	4	48	6	70	5	57	3	38
3	4	48	5	58	6	67	4	51
4	4	48	5	58	4	47	5	63
5	4	48	4	46	5	57	4	51
6	5	59	5	58	6	67	5	63
7	3	38	3	35	3	37	3	38
8	5	59	4	46	4	47	3	38
9	6	69	4	46	5	57	4	51
10	4	48	3	35	4	47	4	51
11	5	59	4	46	4	47	3	38
12	6	69	4	46	5	57	3	38
13	3	38	3	35	6	67	3	38
14	4	48	5	58	4	47	4	51
15	5	59	5	58	5	57	3	38
16	4	48	4	46	3	37	4	51
17	5	59	5	58	3	37	5	63
18	3	38	5	58	3	37	3	38
19	3	38	3	35	4	47	4	51
20	4	48	4	46	5	57	6	76
21	5	59	4	46	6	67	4	51
22	5	59	4	46	4	47	4	51
23	4	48	5	58	3	37	4	51
24	5	59	4	46	5	57	3	38
25	3	38	5	58	5	57	4	51
26	3	38	4	46	4	47	5	63
27	3	38	5	58	3	37	4	51
28	4	48	4	46	5	57	4	51
29	4	48	3	35	4	47	4	51
30	6	69	3	35	4	47	5	63
31	4	48	5	58	5	57	4	51
32	3	38	6	70	3	37	5	63

คะแนนก่อนการทดลองของกลุ่มควบคุม

คนที่	ทักษะการตีลูกโค้ง		ทักษะการเลี้ยวพลูกหลังมือ		ทักษะการตีลูกหยอด		ทักษะการตีลูกตบ	
	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่
1	4	48	5	57	4	47	4	49
2	5	59	4	46	4	47	5	61
3	4	48	6	67	5	58	3	37
4	3	37	5	57	4	47	5	61
5	4	48	4	46	3	35	3	37
6	5	59	4	46	3	35	4	49
7	6	70	4	46	4	47	5	61
8	5	59	4	46	5	58	3	37
9	4	48	5	57	4	47	5	61
10	3	37	3	36	5	58	6	73
11	5	59	5	57	3	35	4	49
12	5	59	6	67	5	58	4	49
13	4	48	4	46	4	47	4	49
14	3	37	5	57	5	58	3	37
15	4	48	6	67	6	70	3	37
16	5	59	3	36	5	58	4	49
17	4	48	4	46	4	47	3	37
18	5	59	5	57	4	47	4	49
19	3	37	4	46	5	58	5	61
20	4	48	5	57	3	35	4	49
21	5	59	3	36	5	58	5	61
22	6	70	3	36	6	70	3	37
23	3	37	4	46	4	47	4	49
24	4	48	5	57	5	58	5	61
25	5	59	6	67	4	47	3	37
26	4	48	4	46	3	35	4	49
27	3	37	5	57	4	47	5	61
28	3	37	3	36	5	58	4	49
29	3	37	3	36	4	47	4	49
30	4	48	3	36	5	58	5	61
31	5	59	4	46	4	47	4	49
32	3	37	5	57	3	35	4	49

คะแนนหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

คนที่	ทักษะการตีลูกโค้ง		ทักษะการเลี้ยวลูกหลังมือ		ทักษะการตีลูกหยอด		ทักษะการตีลูกตบ	
	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่
1	7	31	9	50	6	30	8	52
2	8	42	10	63	8	48	7	41
3	8	42	8	38	9	57	7	41
4	10	64	9	50	7	39	8	52
5	8	42	9	50	9	57	7	41
6	10	64	10	63	9	57	9	64
7	9	53	9	50	9	57	6	29
8	9	53	8	38	9	57	8	52
9	10	64	9	50	8	48	7	41
10	8	42	8	38	7	39	8	52
11	10	64	8	38	8	48	7	41
12	10	64	10	63	8	48	8	52
13	8	42	8	38	10	66	7	41
14	8	42	9	50	7	39	8	52
15	10	64	9	50	10	66	8	52
16	9	53	8	38	6	30	9	64
17	9	53	8	38	7	39	9	64
18	8	42	10	63	8	48	8	52
19	8	42	9	50	8	48	7	41
20	9	53	10	63	9	57	8	52
21	8	42	10	63	10	66	8	52
22	10	64	9	50	8	48	10	75
23	8	42	10	63	8	48	9	64
24	9	53	10	63	9	57	7	41
25	8	42	9	50	10	66	7	41
26	9	53	8	38	8	48	8	52
27	9	53	9	50	7	39	8	52
28	8	42	9	50	9	57	8	52
29	8	42	8	38	8	48	7	41
30	10	64	8	38	8	48	8	52
31	8	42	9	50	9	57	7	41
32	8	42	10	63	7	39	9	64

คะแนนหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

คนที่	ทักษะการตีลูกโค้ง		ทักษะการเลี้ยวลูกหลังมือ		ทักษะการตีลูกหยอด		ทักษะการตีลูกตบ	
	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่	คะแนนดิบ	คะแนนที่
1	6	32	7	45	7	47	6	42
2	7	46	8	58	7	47	5	31
3	8	59	9	70	8	57	6	42
4	6	32	7	45	8	57	5	31
5	7	46	7	45	8	57	6	42
6	7	46	7	45	7	47	7	53
7	8	59	6	33	8	57	8	65
8	8	59	7	45	7	47	7	53
9	7	46	8	58	7	47	7	53
10	8	59	6	33	6	37	8	65
11	7	46	7	45	8	57	7	53
12	7	46	8	58	8	57	6	42
13	6	32	7	45	9	67	7	53
14	7	46	7	45	8	57	7	53
15	8	59	6	33	8	57	7	53
16	9	73	8	58	7	47	6	42
17	7	46	8	58	8	57	6	42
18	8	59	9	70	8	57	7	53
19	6	32	7	45	10	76	7	53
20	8	59	8	58	9	67	6	42
21	8	59	7	45	7	47	7	53
22	8	59	8	58	7	47	7	53
23	7	46	8	58	7	47	5	31
24	7	46	8	58	8	57	6	42
25	8	59	8	58	6	37	6	42
26	8	59	7	45	6	37	7	53
27	7	46	8	58	6	37	8	65
28	7	46	7	45	7	47	7	53
29	7	46	6	33	6	37	7	53
30	8	59	7	45	6	37	9	76
31	7	46	8	58	7	47	7	53
32	7	46	7	45	6	37	7	53

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม	
	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง	ก่อนทดลอง	หลังทดลอง
1	20	33	22	30
2	18	34	19	28
3	17	34	21	29
4	19	35	18	31
5	21	36	23	33
6	22	32	18	28
7	16	34	23	27
8	17	35	20	28
9	19	34	19	29
10	18	37	21	27
11	22	31	15	26
12	17	34	19	30
13	18	33	23	29
14	21	33	20	31
15	18	35	17	32
16	19	34	24	28
17	23	36	16	29
18	20	34	21	30
19	23	32	18	32
20	15	34	19	30
21	19	35	19	27
22	21	36	18	32
23	20	38	20	31
24	19	36	21	32
25	22	35	18	29
26	18	35	19	29
27	19	33	18	33
28	17	35	22	29
29	15	32	20	32
30	21	34	14	32
31	17	35	16	30
32	19	37	19	31

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ชวลิต ไฉ่รักษา

วัน เดือน ปี เกิด

08 ธันวาคม 2534

