



ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบดมินตันของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

THE EFFECTS OF FLIPPED CLASSROOM ON LEARNING ACHIEVEMENT IN
BADMINTON SUBJECT OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

จิรวัตร์ เจริญนนท์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบตมินตันของ
นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE EFFECTS OF FLIPPED CLASSROOM ON LEARNING ACHIEVEMENT IN
BADMINTON SUBJECT OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS



JIRAWAT JAROENNON

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

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบ็ดเตล็ดของ

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ของ

จิรวัดร เจริญนนท์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ กุลศิริรัตน์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พราหม อินพรม)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน)

ชื่อเรื่อง	ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา แบบมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
ผู้วิจัย	จิรวัดร์ เจริญนนท์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ปรียาภรณ์ กุลศิริรัตน์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. ลักษมี ฉิมวงษ์

งานวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้มีวัตถุประสงค์¹⁾ เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบบมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบบมินตันระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบบมินตัน รูปแบบการวิจัยคือ แบบกลุ่มทดลองสองกลุ่ม วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน ประชากรที่ใช้วิจัยนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 70 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มควบคุมซึ่งจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนปกติ และกลุ่มทดลองซึ่งจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เครื่องมือที่ใช้ แผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนปกติและแผนห้องเรียนกลับด้านวิชาแบบมินตัน โดยมีค่าความตรงต่อหน้าอยู่ระหว่าง .96 – 1.00 แบบทดสอบความรู้ซึ่งค่า IOC ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .94 แบบประเมินทักษะโดยมีค่าความตรงต่อหน้าอยู่ระหว่าง .80 – 1.00 แบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีค่าความตรงต่อหน้าระหว่าง .80 – 1.00 ผลการวิจัยพบว่า 1) การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบบมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบบมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ก่อนเรียน ไม่แตกต่างกัน ส่วนหลังเรียน ด้านความรู้ ไม่แตกต่างกัน ด้านทักษะพบว่าทักษะการส่งลูกหลังมือ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการส่งลูกหน้ามือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ ไม่แตกต่างกัน โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม 3) การศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบบมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับ มาก (M = 4.23)

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, ห้องเรียนกลับด้าน, แบบมินตัน

Title	THE EFFECTS OF FLIPPED CLASSROOM ON LEARNING ACHIEVEMENT IN BADMINTON SUBJECT OF UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS
Author	JIRAWAT JAROENNON
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Preeyaporn Gulsirirat , Ph.d
Co Advisor	Luxsamee Chimwong , Ph.d

The objectives of this operational research are as follows: (1) to compare the results of the flipped classroom-style learning management of the subject of badminton, learning achievement in terms of the knowledge and skills of the high school students in the control and experimental groups between, before and after school; (2) to compare the learning management results of the subject of badminton between the control and experimental groups; and (3) to study the satisfaction of the students, who studied the subject of badminton in a flipped classroom. The research model consisted of two experimental groups and measured the results before and after the study. There was a population of 70 high school students, randomly selected by simple random sampling. The samples were divided into two groups, a control group, taught in a normal classroom style, and the experimental group, taught in a flipped classroom style. The tools included a normal classroom and a flipped classroom learning management plan on badminton between .96-1.00. The knowledge test in which the whole IOC was .94. The skill evaluation form were between .80-1.00, and the satisfaction assessment was between .80-1.00. The results were as follows: (1) the comparison of the learning management effect of the flipped classroom style on badminton, learning achievement in terms of knowledge and skills among high school students in the control and experimental groups between pre-learning and post-learning. The difference was statistically significant at a level of .05; (2) comparison of learning management on badminton learning achievement of the knowledge and skills of high school students in the control and experimental groups. The pre-learning was not different. In the case of post-learning, the knowledge was not different and the backhand passing skill was statistically significant at .05. The forehand and the backhand skills showed no differences. The learning achievement scores of the experimental group were higher than the control group; and (3) a study of satisfaction with the flipped classroom on the subject of badminton for high school students were at a high level ($M = 4.23$).

Keyword : Learning achievement, Flipped classroom, Badminton

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถความช่วยเหลือ ความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง และการให้คำปรึกษาในการทำวิจัยจากอาจารย์ ดร.ปรียามภรณ์ กุลศิริรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ ดร.ลักษมี ฉิมวงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ให้ความอนุเคราะห์ดูแล ให้ความช่วยเหลือชี้แนะแนวทางในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำปริญญาานิพนธ์นี้ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา รวมทั้งอาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ประจันบาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรหมอินพรม อาจารย์ ดร. ชาญกิจ คำพวง อาจารย์ ดร. สิงหา จันทน์ขาว คณะกรรมการสอบเค้าโครงปริญญาานิพนธ์และสอบปากเปล่าทุกท่านที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพิ่มเติมแก่ผู้วิจัย ทำให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็น อย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพญาดา สังข์ทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศชา บุตรนาค อาจารย์ ดร.อรพิมล กิตติธิโรโสภณ อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์ อาจารย์ธิดารัตน์ เจนเชี่ยวชาญ ที่กรุณาอุทิศเวลาในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และปรับแก้ไขเครื่องมือจนสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ต่างๆ ให้แก่ผู้วิจัย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง รวมถึงบุคคลอีกหลายท่าน ที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงคุณของบิดามารดา สมาชิกในครอบครัวทุกท่าน ที่อบรมสั่งสอนให้ความรู้เป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีตลอดมาจนสำเร็จการศึกษา

จิรวัตร์ เจริญนนท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
สมมติฐานงานวิจัย.....	5
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....	6
1.แนวคิดการจัดการเรียนรู้.....	7
1.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้พลศึกษา.....	7
1.2 แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน.....	8
2.จิตวิทยาพัฒนาการนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	18
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการ.....	18
ความหมายของจิตวิทยาพัฒนาการนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	21

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	23
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	23
4. กีฬาแบดมินตัน	24
4.1 ประวัติความเป็นมาและประโยชน์ของกีฬา	24
4.2 กติกาการเล่นแบดมินตัน	26
4.3 ทักษะกีฬาแบดมินตัน	31
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
งานวิจัยในประเทศ.....	34
งานวิจัยในต่างประเทศ	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	41
1. การกำหนดประชากร.....	41
2. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล	48
4. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
5. จริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์	49
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
1. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มี ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอน ปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน	51
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง	53

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชา
 แคมมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย..... 57

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 59

 สรุปผลการวิจัย 59

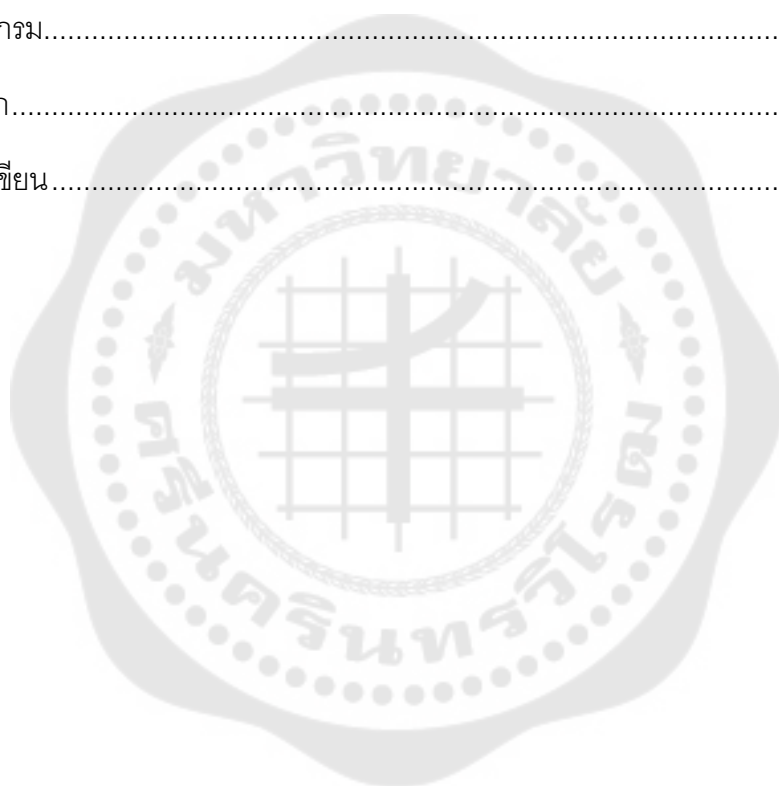
 อภิปรายผลการวิจัย 60

 ข้อเสนอแนะ 62

 บรรณานุกรม..... 63

 ภาคผนวก..... 71

 ประวัติผู้เขียน..... 126



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 รูปแบบวิธีการวิจัย	41
ตาราง 2 เกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ.....	49
ตาราง 3 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง (N = 70).....	51
ตาราง 4 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง (N = 70).....	52
ตาราง 5 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ก่อนเรียน (N = 70).....	53
ตาราง 6 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ก่อนเรียน (N = 70).....	54
ตาราง 7 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังเรียน (N = 70)	55
ตาราง 8 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังเรียน (N = 70)	56
ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (N = 35)	57

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด.....	5
ภาพประกอบ 2 รูปแสดงการเปรียบเทียบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน	17



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันประเทศที่พัฒนาแล้วให้ความสำคัญอย่างมากกับการศึกษา โดยคนในประเทศที่พัฒนาแล้วจะได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม ทำให้ประเทศชาติเหล่านั้นสามารถพัฒนาประเทศไปได้อย่างรวดเร็ว ประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งประเทศที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของการศึกษา และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติออกเป็น 6 ด้าน โดยหัวใจหลักของยุทธศาสตร์ชาติ ฉบับที่ 1 ปี 2561 - 2580 อยู่ที่ข้อ 3. ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่มุ่งพัฒนามนุษย์ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ “เก่ง ดี มีสุข” นอกจากนี้ประเทศไทยยังเดินหน้าปฏิรูปวงการศึกษาไทยเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน โดยเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ Active Learning (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562) วิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่ต้องเรียนปฏิบัติทักษะที่ลานหรือสนาม ผู้เรียนต้องใช้เวลาในการเดินแถวลงมาที่สนาม ซึ่งกินเวลาไป 5 – 10 นาทีต่อคาบเรียน เนื่องด้วยมีเวลาจำกัดในการเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียนเพียง 50 นาที ทำให้ผู้สอนมีเวลาในการอธิบายสาธิตน้อยลง ผู้เรียนมีเวลาปฏิบัติน้อยลง ไม่สามารถฝึกปฏิบัติได้อย่างเต็มความสามารถ เกิดความเบื่อหน่ายไม่เข้าใจเนื้อหาเรียนไปแล้วลืม ส่งผลให้ไม่สนใจในการเรียนในรายวิชาแบดมินตัน และมีรายงานว่าผู้เรียนไม่เห็นถึงความสำคัญของวิชาพลศึกษาเทียบเท่ากับวิชาอื่นๆ (กิตติศักดิ์ พ่วงช่อ, 2562) และเนื่องด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ส่งผลกระทบต่อด้านการศึกษา มีการสั่งปิดสถานศึกษาเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้การเรียนการสอนต้องหยุดชะงักลง โรงเรียนไม่สามารถเป็นที่จัดการเรียนการสอนได้เต็มรูปแบบเหมือนเดิม ประเทศไทยเป็นหนึ่งในหลายๆ ประเทศที่ได้รับผลกระทบด้านการศึกษา แม้การแพร่ระบาดของโควิด 19 จะเป็นวิกฤติที่ไม่มีใครอยากให้เกิดขึ้น แต่ถ้าเรามองในมุมกลับวิกฤตินี้โอกาสหรือเป็นความท้าทายใหม่ที่จะทำให้กับวงการการศึกษาไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายทันสมัย โดยการนำเอาสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ รอบตัวมาใช้ให้เกิดประโยชน์จนนำไปสู่การพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 3R 8C (ชนสิทธิ์ สิทธิสุนเนิน, 2560)

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) เป็นการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีรายงานจากนักวิชาการได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ว่าเป็นกระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยาย

เนื้อหา (Lecture) ในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกปฏิบัติ ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่นๆ เช่น วิดีโอออนไลน์ ภาพถ่าย ฯลฯ ซึ่งผู้เรียนเข้าถึงได้ทุกที่ ดังนั้นการบ้านที่เคยมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียน และในทางกลับกันเนื้อหาที่เคยสอนผ่านการบรรยายในห้องเรียนจะเปลี่ยนไปอยู่ในรูปแบบสื่อต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสามารถอ่าน ฟัง และดู ได้ทุกทุกทุกเวลา (ณัฐวรรณ สติราวิวัฒน์, อำนวย สอิ้งทอง, จุฑามาศ บัตรเจริญ, และ สมบัติ อ่อนศิริ, 2561) ซึ่งในประเทศไทยได้นำรูปแบบนี้มาใช้กันอย่างแพร่หลาย โดย (กรวรรณ สืบสม และนพรัตน์ หมี่พลัด, 2560; จาตุรนต์ มหากนก, 2562; เชาวรัฐรัฐ กองรัตน์, 2565) ได้จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาต่างๆพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะไปในเชิงบวก เนื่องจากผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาหรือดูวิดีโอที่ศึ้นมาก่อนและสามารถทบทวนหลังเรียนได้ ผู้สอนสามารถทำหน้าที่เป็นโค้ชคอยอำนวยความสะดวกช่วยเหลือให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเต็มความสามารถ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น มีเวลาเพิ่มขึ้นในการปฏิบัติหรือทำกิจกรรมในชั้นเรียนเมื่อเทียบกับการสอนแบบเดิม

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นรายวิชาพลศึกษาเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติจำเป็นจะต้องเดินลงมาเรียนที่สนามทำให้กินเวลา 5-10 นาทีต่อชั่วโมง การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถช่วยลดเวลาในการอธิบายและเพิ่มเวลาในการปฏิบัติ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหามาก่อน ดังนั้นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นอีกหนึ่งตัวเลือกในการจัดการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษาแบบมินตันที่มีความเหมาะสมกับบริบทในยุคปัจจุบัน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความสำคัญของการวิจัย

ทำให้ทราบถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน และเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจนำไปปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของชั้นเรียน สถานการณ์ต่างๆ หรือนำพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพลศึกษาให้มีความหลากหลายในเรื่องของวิธีการจัดการเรียนการสอน

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนธงธานี ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 70 คน ดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อกำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมดังนี้

1. ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 (กลุ่มควบคุม) ได้รับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาแบดมินตันตามขั้นตอนปกติ จำนวน 35 คน

2. ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 (กลุ่มทดลอง) ได้รับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาแบดมินตันตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 35 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยใช้เวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 50 นาที โดยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2565

เนื้อหาในการวิจัย

การเลือกเนื้อหาในการสอนผู้วิจัยได้ศึกษาตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาในสาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และมาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กตัญญู มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของกีฬา และได้ศึกษาทักษะกีฬาแบดมินตัน มีทั้งหมด 5 ทักษะหลัก ๆ (คณินันต์ สุนทวนิก, 2543) 1) การจับไม้ และการจับลูก 2) ทักษะการใช้มือ 3) การส่งลูกหรือการเสิร์ฟ 4) ทักษะการยืน และการเคลื่อนที่ 5) ทักษะการตีลูก จากทฤษฎีการวิเคราะห์ตัวชี้วัด และทักษะกีฬาแบดมินตันผู้วิจัยได้คัดเลือกทักษะการจับไม้ การจับลูก ทักษะการส่งลูก และการตีลูก ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเล่นกีฬาแบดมินตันให้เกิดความสนุกสนาน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้ หมายถึง มวลประสบการณ์ที่ผู้สอนเตรียมให้กับผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ครูพลศึกษา โรงเรียนธงธานีใช้ในการจัดการเรียนการสอนอยู่ในปัจจุบัน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน อยู่ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ช้่นนำ 2) ช้่นการสาธิต 3) ช้่นการปฏิบัติ 4) ช้่นการนำไปใช้ และ 5) ช้่นการสรุป โดยในชั้นเรียนผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้ให้ความรู้

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ไม่จำกัดจำนวนครั้ง โดยแบ่งการสอนออกเป็น 2 กิจกรรมหลัก ๆ กิจกรรมที่ 1. กิจกรรมนอกชั้นเรียน คือ การที่ให้ผู้สอนได้ศึกษาเนื้อหาที่จะเรียนมาก่อนล่วงหน้า ผ่านแอปพลิเคชัน เฟสบุ๊ค และยูทูป กิจกรรมที่ 2. กิจกรรมในห้องเรียน คือ การจัดการเรียนการสอนภายในโรงเรียน โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนดังนี้ 1) ช้่นเตรียมความพร้อม ถถาม-ตอบ ข้อสงสัยในเนื้อหา และสื่อการสอน 2) ช้่นปฏิบัติ 3) ช้่นนำไปใช้ 4) ช้่นทำการบ้าน(อัดคลิป) 5) ช้่นสรุป ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในห้องเรียน และคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ก่อนเข้าห้องเรียนทำให้ผู้สอน และผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร ที่ได้มาตามหลักการวัดและประเมินผลในรายวิชาแบดมินตัน ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้หรือพุทธิพิสัย ด้านเจตคติหรือจิตพิสัย และด้านทักษะหรือทักษะพิสัย

ด้านความรู้ หมายถึง สิ่งที่ผู้เรียนสะสมมาจากการศึกษาประวัติกีฬา และกติกากีฬาแบดมินตัน หรือการค้นคว้าประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้เรียนจดจำเรื่องราวต่าง ๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

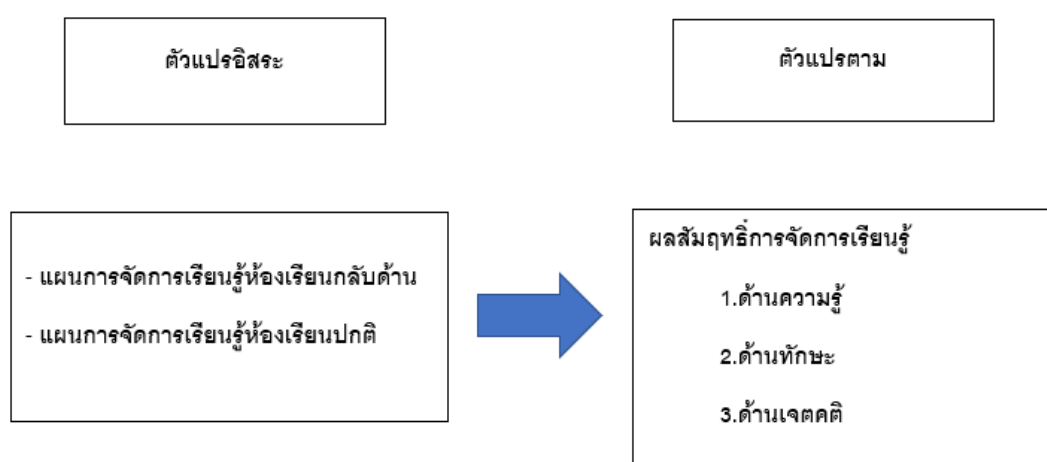
ด้านทักษะ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนที่ได้จากประสบการณ์การฟัง พูด คิด และได้ลงมือปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นการเรียนรู้ในการปฏิบัติการจับไม้แบดมินตัน การส่งลูกหน้ามือ การส่งลูกหลังมือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ

ด้านเจตคติ หมายถึง ความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในวิชาแบดมินตัน

นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนธงธานี ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และเรียนรายวิชาพลศึกษา เทอมที่ 2 ปีการศึกษา 2565

วิชาแบดมินตัน หมายถึง การศึกษาเนื้อหา และทักษะกีฬาแบดมินตันซึ่งประกอบไปด้วย ประวัติ และกติกากีฬาแบดมินตัน การจับไม้แบดมินตัน การส่งลูกหน้ามือ การส่งลูกหลังมือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ โดยได้มีการบรรจุเนื้อหาไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ปรับปรุง 2562 ในกลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา มาตรฐานที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกมและกีฬาสากล และจัดให้มีการประเมินผู้เรียนให้ครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านเจตคติ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐานงานวิจัย

1. ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาแบดมินตันที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาแบดมินตันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสูงกว่าการเรียนแบบห้องเรียนปกติ
3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาแบดมินตันที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับมาก ($M = 3.50$)

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษารั้ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวคิดห้องเรียนกลับด้านในการเรียนการสอนวิชาเบตมินตันที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ภาคเรียนที่ 2 ในสถานการณ์โควิด 19 โดยมีแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 1.แนวคิดการจัดการเรียนรู้
- 2.จิตวิทยาพัฒนาการนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- 3.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 4.กีฬาเบตมินตัน
- 5.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



1. แนวคิดการจัดการเรียนรู้

1.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

1.1.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

ทฤษฎีการเรียนรู้เชื่อมโยงของ เอ็ดเวิร์ด ลี ธอร์นไคค์

1. กฎการเรียนรู้เกี่ยวกับความพร้อม (Law of Readiness) กฎการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความพร้อม เมื่อร่างกายมีความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรม ย่อมก่อให้เกิดความพอใจในการเรียนวิชาพลศึกษา ความพร้อมมีทั้งทางร่างกาย และทางจิตใจ ความพร้อมทางร่างกายทำให้เกิดการเรียนรู้ด้านทักษะต่างๆ หรือฝึกให้มีในกิจกรรมนั้นๆ เช่น การจับไม้แบดมินตัน การส่งลูกแบดมินตัน การตีลูกแบดมินตัน

2. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ถ้าหากร่างกายได้กระทำพฤติกรรมใดซ้ำๆ อยู่เสมอจะมีผลให้ร่างกายจดจำพฤติกรรมนั้นติดตัว ในทางตรงกันข้ามพฤติกรรมที่ร่างกายไม่ค่อยได้ใช้พฤติกรรมนั้นก็มีที่ทว่าจะถูกลืมไป ถ้าไม่ลืมก็ไม่อาจจะกระทำไม่ได้ไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์นัก จากกฎในข้อนี้การเรียนพลศึกษาให้ได้ผลดีต้องให้กล้ามเนื้อได้มีการฝึกบ่อยๆ สมรรถภาพจะดีขึ้น การเคลื่อนไหวดีขึ้น และมีผลให้ทักษะทางด้านกีฬาแบดมินตันดีขึ้นด้วย

3. กฎแห่งผล (Law of Effect) เมื่อผลที่ได้รับก่อให้เกิดความชื่นบาน พึงพอใจ การตอบสนองของร่างกายมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นอีก ในทางกลับกันเมื่อการตอบของร่างกายตามมาด้วยความไม่สบายใจ เจ็บปวด ไม่พึงสมประสงค์ การตอบสนองดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะไม่ให้เกิดขึ้นอีก

ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ของ แฮร์บาร์ต (Herbart Method)

วิธีสอนแบบแฮร์บาร์ตเป็นไปตามแนวคิดของแฮร์บาร์ตที่ว่า การที่นักเรียนจะเรียนรู้สิ่งใดนั้นนักเรียนจะต้องสนใจเป็นเบื้องต้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องเร้าความสนใจของนักเรียนก่อนเข้าสู่ขั้นของการสอนเพื่อให้เกิดเรียนรู้

ความมุ่งหมายของวิธีการสอนแบบแฮร์บาร์ต

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการสนใจ
2. เพื่อฝึกในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เก่าและความรู้ใหม่
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถจัดลำดับความรู้จากง่ายไปหายาก

1.1.2 ความหมาย และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้พลศึกษา

(ภาขวัณ ทัศนนากร และ สุธนะ ดิงศ์ทิพย์, 2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาหมายถึง การจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาด้วยกิจกรรมกีฬาประเภทต่างๆ ตามที่โรงเรียนจะสามารถจัดให้ได้ ตามหลักการพัฒนาหลักสูตร 4 ด้าน คือ 1) ด้านวัตถุประสงค์และ

เนื้อหา 2) ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียน 3) ด้านสถานที่และอุปกรณ์ 4) ด้านการวัดและประเมินผล

(จิรภัทร อภิชิตตระกูล, 2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติ หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนในวิชาพลศึกษาแบบอธิบายประกอบการสาธิต เป็นวิธีการสอนที่นักเรียนสามารถได้ยินจากหู และเห็นด้วยตา โดยเฉพาะในทักษะต่าง ๆ ในด้านกีฬาโดยครูเป็นผู้อธิบาย และสาธิต ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน 1) ขั้นเตรียมและอบอุ่นร่างกาย 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

(จาตุรนต์ มหากนก, 2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา หมายถึง การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความสามารถตามมาตรฐานของการเรียนรู้ตามเนื้อหาสาระวิชาพลศึกษา ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวเป็นสื่อกลาง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุป

(รัฐพล มากพูน, 2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามปกติ หมายถึง การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่หลากหลาย และต่อเนื่องเหมาะสมกับระดับความสามารถ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียนเน้นกิจกรรมที่พัฒนาความสามารถในการตัดสินใจตั้งแต่การวางแผนการฝึกปฏิบัติ การตรวจสอบ และการประเมินผลให้ครอบคลุมทางกิจกรรมสุขภาพ โดยมีวิธีการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาประกอบด้วยขั้นตอนการสอนทั้ง 5 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกหัด 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุปและสรุปปฏิบัติ

จากการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษานิยมจัดการเรียนการสอน แบบ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกหัด 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นสรุป โดยการจัดการเรียนการสอนจะเริ่มจากเร้าให้ผู้เรียนมีความพร้อม และความสนใจก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นจะค่อย ๆ สอนเนื้อหาที่เตรียมมา ให้ผู้เรียนได้ทดลองปฏิบัติทักษะต่าง ๆ จนร่างกายจดจำ และเกิดความชำนาญ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของเอ็ดเวิร์ด ดี ธอร์นไคค์ และแฮร์บาร์ต ที่จะเน้นความสนใจของผู้เรียน และเน้นการลองผิดลองถูกให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ

1.2 แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

1.2.1 ความเป็นมา

ห้องเรียนกลับด้าน เป็นรูปแบบที่เกิดจากการสอนในระดับมัธยม ในโรงเรียนวู้ดแลนด์ พาร์ค เมือง วู้ดแลนด์ พาร์ค รัฐโคโลราโด สหรัฐอเมริกา โดยจุดเริ่มต้นเกิดจากครูที่สอนวิทยาศาสตร์สองท่านชื่อ Jonathan Bergmann และ Aaron ได้พบปัญหาจากการเรียนการสอน ที่ผู้เรียนหลายคนไม่สามารถเข้าเรียนได้ตามเวลา และเนื้อหาในวิชาเรียนที่ไม่สามารถจัดได้หมด

ภายในชั่วโมง Jonathan และ Aaron จึงคิดที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้กับนักเรียน โดยใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟนหรือแล็ปท็อป อำนวยความสะดวกนอกชั้นเรียน และนักเรียนสามารถนำขึ้นมาเรียนได้ขณะเดินทางหรือในเวลาว่าง โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ เป็นตัวเชื่อม เช่น อีเมลจากนักเรียนที่มีข้อสงสัย อีเมลจากครูผู้สอนตั้งคำถามไปยังนักเรียน Jonathan และ Aaron ได้กล่าวว่า รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นวิธีการที่ครอบคลุมการใช้งาน และประยุกต์ใช้เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต เพื่อยกระดับการเรียนรู้ในห้องเรียนต่าง ๆ ผู้สอนมีเวลามากขึ้นในการมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนแทนการบรรยายหน้าชั้นเรียน ทำการสอนโดยใช้วิดีโอที่ถูกรวบรวมขึ้นโดยครู นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้นอกเวลาเรียน Jonathan และ Aaron เรียกกว่าห้องเรียนกลับด้าน เพราะกระบวนการเรียน และการบ้านทั้งหมดจะ “พลิกกลับ” สิ่งที่เคยเป็นกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การจดบันทึก จะถูกทำที่บ้านผ่านทางวิดีโอที่ครูสร้างขึ้น และสิ่งที่เคยต้องทำที่บ้านงานต่างๆ ที่ได้รับมอบหมาย จะนำมาทำในชั้นเรียน (อนุสร หงษ์ขุนทด และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า, 2558)

1.2.2 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

(สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2559) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง วิธีการใช้ห้องเรียนให้เกิดคุณค่าแก่เด็ก โดยใช้การฝึกประยุกต์ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบรู้จริง และเป็นวิธีจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับ และคุณค่าแห่งวิชาชีพครูที่ปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นผ่านสื่อเทคโนโลยีที่นำมาใช้

(ประพงษ์ ปรีชาประพาฬวงศ์, 2559) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่เปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่นๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ ฯลฯ ซึ่งนักเรียนจะเข้าถึงได้ทุกที่ ดังนั้น การบ้านที่เคยมอบหมายให้นักเรียนฝึกทำเองนอกห้องจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียน

(วสันต์ ศรีหิรัญ, 2560) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนที่ครูต้องเปลี่ยนแปลงบริบทของตนเอง จากการสอนเป็นการจัดเตรียมสื่อและเป็นผู้อำนวยความสะดวก เพราะ การเรียนรู้จากรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน จะเน้นกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจจากเนื้อหาที่ครูจัดเตรียมให้นอกห้องเรียน เพื่อนำความรู้มาสรุปเป็นองค์ความรู้ของตัวเองในห้องเรียน

(Ying Bai, 2018) กล่าวว่า แนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การแสดง ข้อมูล ความรับผิดชอบและการควบคุมการสอน แพลตฟอร์มการสอนแบบเครือข่าย การเพิ่มประสิทธิภาพของทรัพยากร และจิตสำนึกของนักเรียน เมื่อเทียบกับการสอนแบบเดิม ๆ จุดเน้น

เปลี่ยนจากการสอนเป็นการเรียนรู้ และการแนะนำนักเรียนเป็นหลัก มีการใช้แหล่งข้อมูล รูปแบบการสอนมีความหลากหลาย และมีการสื่อสารเต็มรูปแบบทั้งก่อน ระหว่าง และหลังชั้นเรียน มีการกระตุ้นบรรยากาศการเรียนรู้ และขยายขอบเขตความรู้ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของนักเรียนที่ได้รับการปรับปรุงผ่านการทบทวน ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

(จาตุรนต์ มหากนก, 2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การปรับเปลี่ยนการเรียนรู้แบบบรรยายสถิติในชั้นเรียน ไปเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองจากที่บ้าน ผ่านสื่อสารสนเทศที่ครูสร้างขึ้น โดยแบ่งการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านออกเป็น 2 วิธีการดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านแบบก่อนเข้าชั้นเรียน
2. การจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านแบบหลังเข้าชั้นเรียน

(อภิสิทธิ์ เถายะบุตร, 2563) กล่าวว่า ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน คือ กระบวนการเรียนการสอน หรือ กิจกรรมระหว่างผู้สอนและผู้เรียนที่ได้ถูกวางแผนเตรียมการสอนล่วงหน้าของผู้สอนโดยการเปลี่ยนวิธีการสอนแบบบรรยายหน้าห้องเรียน มาเป็นการบรรยายในรูปแบบสื่อดิจิทัลด้วยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนหรือบันทึกการสอนในรูปแบบสื่อดิจิทัลไว้ล่วงหน้า ผู้เรียนสามารถบันทึกสื่อการเรียนการสอนเก็บไว้ในอุปกรณ์เคลื่อนที่ส่วนบุคคลของตนเองเพื่อทบทวนทำความเข้าใจไว้ล่วงหน้าจากที่บ้านตนเอง ส่วนการใช้เวลาเรียนในห้องเรียนจะเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยผู้เรียนนำสิ่งที่ได้ศึกษามาจากที่บ้าน หรือนอกห้องเรียนมาแบ่งปันความรู้ และประสบการณ์ร่วมกันกับเพื่อนในห้องเรียน โดยอาจใช้วิธีการเรียนด้วยการสนทนาและการอภิปราย ภายในกลุ่มของตนเองโดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยให้ความช่วยเหลือชี้แนะ

(วิศวรร คุณสัตย์, 2563) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง กระบวนการเรียนการสอน ที่เปลี่ยนการใช้เวลาของการบรรยายในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหา

1.2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

(อนุสร หงษ์ขุนทด และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า, 2558) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านสำหรับการเรียนดนตรี โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้อยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) กิจกรรมในชั้นเรียน 2) กิจกรรมนอกห้องเรียน

ข้อเสนอแนะที่น่าสนใจ คือ การควบคุมกิจกรรมนอกห้องเรียนที่จะทำให้บรรลุตามเป้าหมายมีหลายปัจจัย เช่น การเก็บคะแนน การทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้ปกครอง ทั้งนี้ให้ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้อิสระเพิ่มเติม

(Ying Bai, 2018) ได้ศึกษาเรื่อง การออกแบบหลักสูตรพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาในประเทศไทย โดยผู้วิจัยสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ออกมาเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. ส่วนของการเตรียมการ (ให้ความสำคัญในแพลตฟอร์มในการสอน, การอำนวยความสะดวกด้านอินเทอร์เน็ต, ทรัพยากรสื่อ, แพลตฟอร์มการสื่อสาร)

1. เนื้อหา (ก่อนการเข้าเรียน)

2. วอร์มอัพ

2. ส่วนของการสอน

1. ถาม ตอบ

2. สร้างมาตรฐาน (แบ่งกลุ่มสร้างแบบฝึก)

3. ทักษะ

4. ตรวจสอบคุณภาพ (นำเสนอ)

3. ส่วนของการสรุป

1. คูลดาวน์

2. สรุป

ผลวิจัยที่น่าสนใจ หลักสูตรได้รับการต้อนรับ และยอมรับจากนักเรียนซึ่งบ่งชี้ถึงการนำไปปฏิบัติ และประสิทธิผลของหลักสูตรพลศึกษาตามแนวคิดของห้องเรียนกลับด้าน

(Steen-Utheim & Foldnes, 2018) ได้ศึกษาเรื่อง การตรวจสอบเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับการจัดการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้อยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ก่อนเข้าห้องเรียน

ดูคลิปวิดีโอ บน You Tube

2. ในห้องเรียน

1. ทำแบบฝึกหัดด้วยตัวเอง
2. เข้ากลุ่มระดมความคิด (ปรึกษาเสนอความคิด)
3. ผู้สอน และผู้เรียน ร่วมกันเฉลย(นำเสนอ)

ผลวิจัยที่น่าสนใจ จากการสัมภาษณ์ผู้เรียน ผู้เรียนกล่าวว่า มีประสบการณ์การเรียนรู้ในเชิงบวก ได้มีส่วนร่วมมากขึ้นในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับด้าน เช่น มีความสัมพันธ์การเรียนรู้กับเพื่อน ๆ และกับผู้สอน สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทางกายภาพ(การทำงานกลุ่มในชั้นเรียน) การใช้วิดีโอเพื่อเรียนรู้เนื้อหาใหม่ และผลการวิจัยยังระบุว่ามีมิติทางอารมณ์ของการมีส่วนร่วมของนักเรียนมีความโดดเด่นเป็นพิเศษเมื่อนักเรียนได้ตรงถึงการเรียนรู้ในห้องเรียนที่กลับด้าน

(จาตุรนต์ มหากนก, 2562) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้มีอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่

กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านแบบก่อนเข้าชั้นเรียน จำนวน 19 คน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาหรือทักษะมาก่อนเข้าชั้นเรียนเพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ของตัวเอง ในชั้นเรียนจะเป็นการถามตอบปัญหาที่ผู้เรียนสงสัย และลงมือปฏิบัติ

กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านแบบหลังเข้าชั้นเรียน จำนวน 19 คน เป็นการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนก่อนแล้วให้ผู้เรียนไปสืบค้นหรือทบทวนเนื้อหาที่จัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ของตัวเอง

เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการสอน
2. แบบทดสอบ
3. แบบประเมินตนเอง
4. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์
5. สื่อการสอน
6. แบบประเมินความพึงพอใจ

ผลวิจัยที่น่าสนใจ พบว่า กลุ่มทดลองทั้ง 2 กลุ่ม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า กลุ่มควบคุม และจากการสังเกตผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้เรียนด้วยตนเองมากขึ้น มีการจับกลุ่มกัน ฝึกปฏิบัติทักษะทางกายภายนอกชั้นเรียน มีการจับกลุ่มกันวิเคราะห์วิดีโอทัศน์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อ ศึกษาและฝึกฝนทักษะของตนเองภายนอกชั้นเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างบางกลุ่มจะรวมตัวกันเพื่อ ชักข้อม และฝึกปฏิบัติทักษะที่ได้มอบหมายให้ไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมนอกชั้นเรียนก่อนกลับบ้าน

(อากร พุทธรักษา, 2562) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ ความเครียด เรื่อง จำนวนจริง ด้วยวิธีห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดย ขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้มีอยู่ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นเตรียมความพร้อม (ศึกษาวิดีโอทัศน์ที่บ้าน)
2. ขั้นถามตอบข้อสงสัยในวิดีโอทัศน์
3. ขั้นทำกิจกรรมการเรียนรู้
4. ขั้นสรุปบทเรียน

เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการสอน
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. แบบวัดความเครียดของผู้เรียน

ผลวิจัยเป็นที่น่าสนใจ คือ การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านมีความเครียด น้อยกว่า การ เรียนแบบห้องเรียนปกติ เนื่องจากนักเรียนไม่มีความรู้สึกกดดันจากครูผู้สอนทำให้นักเรียนรู้สึก ผ่อนคลายเวลาเรียน การบ้านที่มากหรือยากเกินไปก็ช่วยร่วมมือกันทำกับเพื่อนให้สำเร็จในห้องเรียน ไม่ต้องกังวลที่จะถูกทำโทษเนื่องจากไม่ทำการบ้าน และจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า ส่วน ใหญ่สบายใจที่ไม่มีเพื่อนคอยทวงสนทนา และสามารถนอนเรียนได้ มีส่วนน้อยที่ชอบให้มีครูคอย ควบคุมให้ตั้งใจเรียน

(อภิสิทธิ์ เถายะบุตร, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน ห้องเรียนกลับด้านโดยใช้โมบายเลิร์นนิ่งเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้มี 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. การศึกษาเนื้อหาภายนอกชั้นเรียน
2. การเตรียมความพร้อมเข้าสู่การทำกิจกรรมในชั้นเรียน
3. กิจกรรมสร้างการรับรู้
4. การสำรวจปัญหา

5. กำหนดปัญหา

6. การระดมความคิด

7. การนำเสนอวิธีการแก้ไขปัญหา

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อศึกษาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัล
2. รูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านโดยใช้โมบายเลิร์นนิ่ง
3. หลักสูตรการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. แบบประเมินระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
5. แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล
6. แบบวัดความพึงพอใจ

(วิศวกร คุณสัจย์, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้แบ่งได้ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน

1.1 ดูคลิปวิดีโอความรู้

เข้าดูสื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

1.2 ผู้เรียนหาความรู้เพิ่มเติม

เข้าดูสื่อออนไลน์

2. กิจกรรมในชั้นเรียน

1. ชั้นกระตุ้นการเรียนรู้

2. ชั้นจัดการเรียนรู้

3. ชั้นอภิปรายการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดการเรียนรู้

2. แบบทดสอบความรู้

(Albahuoth, 2020) ได้ศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของห้องเรียนกลับด้านในการพัฒนาความสามารถทางไวยากรณ์ภาษาอาหรับของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ผู้วิจัยได้นำห้องเรียนกลับด้านไปใช้ในการเรียนการสอนภาษาอาหรับ โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียน

และความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนสามารถเรียนภาษาได้ทุกที่ที่ต้องการ โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้มีอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ศึกษาด้วยด้วยตัวเอง ทำกิจกรรมนอกชั้นเรียนที่ครูมอบหมายหรือแนะนำ
ครูส่งบทเรียนให้นักเรียนศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียน
2. กิจกรรมในห้องเรียน
ทำกิจกรรมร่วมกันในชั้นเรียน

เครื่องมือที่ใช้

1. บทเรียนล่วงหน้าออนไลน์ (แผนการสอน)
2. โปรแกรม Wizi Q และ Edmodo (ใช้ทำแบบทดสอบ)

สื่อ

1. You Tube
2. สื่อออนไลน์ต่าง ๆ

ผลการวิจัยที่น่าสนใจ ประสิทธิภาพของห้องเรียนกลับด้านที่แสดงให้เห็นในความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ความสามารถของห้องเรียนกลับด้านสามารถที่จะเชื่อมโยงงานของนักเรียนที่บ้าน และที่โรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพของนักเรียนในด้านความสามารถทางไวยากรณ์จึงดีขึ้น

(Shana & Alwaely, 2564) ได้ศึกษาเรื่อง ห้องเรียนกลับด้านช่วยเพิ่มการเรียนรู้และความพึงพอใจด้านวิทยาศาสตร์ของนักเรียนหรือไม่ การศึกษานำร่องจากสหรัฐอเมริกาหรับเอมิเรตส์ ผู้วิจัยนำห้องเรียนกลับด้านไปใช้ในวิชาวิทยาศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยขั้นตอนที่ผู้วิจัยใช้ในการจัดการเรียนรู้มีอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ศึกษาเนื้อหาจากการแนะนำของครูผู้สอน
2. กิจกรรมในห้องเรียน ทำแบบฝึกหัด

เครื่องมือที่ใช้

1. แบบทดสอบ
2. แบบสำรวจ

ผลการวิจัยที่น่าสนใจ ก่อนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยความรู้ไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อมีการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันระหว่างห้องเรียนกลับด้าน และห้องเรียนปกติ พบว่าการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้านทำให้ผู้เรียนมีการรับรู้ที่ดีขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนแบบ

ห้องเรียนกลับด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ความรู้สึกเชิงบวกกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน อาจเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้นักเรียนเกินความกระตือรือร้น

จากการศึกษาพบว่า ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่น่าเอา เทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต โดยใช้ในรูปแบบของวิดีโอ ใบความรู้ ภูเกิลคลาสมูม เฟซบุ๊ก ยูทูป ฯลฯ เพื่ออำนวยความสะดวกต่อตัวผู้สอน และให้ผู้เรียนได้ศึกษาข้อมูลในเรื่องที่จะเรียนหรือทบทวน โดยที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ ทุกเวลา และไม่จำกัดจำนวนครั้ง

รูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านมีหลากหลายรูปแบบ จากการสังเคราะห์งานวิจัยพบว่า มีหลายงานวิจัยจัดการเรียนการสอนที่คล้ายคลึงกัน โดยส่วนใหญ่จะแบบขั้นตอนออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1)กิจกรรมนอกห้องเรียน คือการให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาที่จะเรียนในชั้นเรียนมาก่อนล่วงหน้า ผ่านสื่อการสอนที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้หรือสิ่งที่ผู้สอนแนะนำ 2)กิจกรรมในห้องเรียน คือการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในชั้นเรียน

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการรู้พลศึกษา 5 ขั้นตอน มาผสมผสานเข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยจะมีขั้นตอนการสอนดังนี้ 1)กิจกรรมนอกห้องเรียน ผู้เรียนทำการศึกษาเนื้อหาที่ครูผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก และยูทูป 2)กิจกรรมในห้องเรียน ขั้นตอนที่ 1 ถ้ามตอบข้อสงสัยที่นักเรียนได้ศึกษามา แต่ไม่เข้าใจ เป็นการพูดคุยถึงปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนช่วยกันแก้ปัญหาต่าง ๆ ช่วยกัน ขั้นตอนที่ 2 ฝึกปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 3 นำไปใช้ ขั้นที่ 4 ขั้นทำการบ้าน ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป โดยมีการเปรียบเทียบขั้นตอนดังนี้

สัปดาห์ที่ 2	
<p>ก่อนเข้าห้องเรียน</p> <p>-</p> <p>ในห้องเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชื่นนำ (10 นาที) 2. อธิบายสาธิต (10 นาที) -วิธีการจับไม้ แบบ V-Shape 3. ชื่นปฏิบัติ (15 นาที) -จับไม้ด้วยตัวเอง -จับไม้เป็นทีมโดย ยืนสลับฟันปลา 4. ชื่นนำไปใช้ (10 นาที) -จับไม้ติดตามสัญลักษณ์ 5. ชื่นสรุป (5 นาที) <p>*การบ้านให้นักเรียนออกแบบการฝึก และถ่าย VDO การฝึกของนักเรียน</p>	<p>ก่อนเข้าห้องเรียน</p> <p>ครูให้นักเรียนศึกษา -วิธีการจับไม้ แบบ V-Shape</p> <p>*โดยสื่อที่ครูจัดทำขึ้น หรือช่องทางอื่น</p> <p>ในห้องเรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชื่นเตรียมความพร้อม ถาม-ตอบ ข้อสงสัย ในเนื้อหา และสื่อการสอน (10 นาที) 2. ชื่นปฏิบัติ (15 นาที) -จับไม้ด้วยตัวเอง -จับไม้เป็นทีมโดย ยืนสลับฟันปลา 3. ชื่นนำไปใช้ (10 นาที) -จับไม้ติดตามสัญลักษณ์ 4. ชื่นทำการบ้าน (10 นาที) (ถ่าย VDO การฝึก) 5. ชื่นสรุป (5 นาที)

ภาพประกอบ 2 รูปแสดงการเปรียบเทียบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสามารถลดเวลาในการอธิบายของผู้สอน ช่วยให้ผู้สอนมีเวลาในการดูแลผู้เรียนได้มากขึ้น และยังอำนวยความสะดวกในด้านของสื่อการสอนที่ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ได้ทุกที่ทั้งใน และนอกโรงเรียน อีกทั้งยังเพิ่มเวลาในการปฏิบัติของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้นตามทฤษฎีของ จอห์น ดิวอี้ ที่ว่า “การเรียนรู้คือการลงมือปฏิบัติ”

การจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาพลศึกษาในยุคปัจจุบัน เนื่องจากปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมีบทบาทในการสนับสนุนการศึกษาในหลาย ๆ เรื่อง เช่น การสืบค้นข้อมูล ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาก่อนเข้าชั้นเรียน การติดต่อสื่อสาร ผู้สอน และผู้เรียนสามารถถาม – ตอบ ปัญหาที่พบในบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้ทั้งผู้เรียน และผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันตลอดเวลา มีความสะดวกสบายในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถกระตุ้นผู้เรียนได้แม้จะอยู่นอกห้องเรียน อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ใฝ่ที่จะเรียนรู้ และเข้าใจในบทเรียนได้อย่างลึกซึ้งที่มีความทรงจำที่คงทนถาวร

2.จิตวิทยาพัฒนาการนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการ

ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพ 8 ขั้น ของอีริกสัน

1. ความไว้วางใจ และความไม่ไว้วางใจ อายุอยู่ในช่วง 0 – 1 ปี
วัยนี้ถ้าควรได้รับความรักที่เหมาะสม จะทำให้เขารู้สึกว่าโลกนี้ปลอดภัย
 2. ความเป็นตัวของตัวเอง และความเคลงใจ อายุอยู่ในช่วง 2 – 3 ปี
วัยนี้จะเริ่มพัฒนาความเป็นตัวเอง รู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญและอยากเอาชนะ ควรให้โอกาส และกำลังใจเด็กเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเอง
 3. ความริเริ่ม และความรู้สึกผิด อายุอยู่ในช่วง 4 – 5 ปี
วัยนี้ชอบการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่างๆ การร่วมกิจกรรมจะช่วยให้เด็กเกิดความคิด การวางแผน และการริเริ่ม
 4. ความขยันหมั่นเพียร และความรู้สึกต่ำต้อย อายุอยู่ในช่วง 6 – 12 ปี
วัยนี้จะเริ่มเข้าเรียน และต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น มีพัฒนาการทางด้านความขยันขันแข็ง โดยพยายามคิดผลดีสิ่งต่างๆ
 5. ความเป็นเอกลักษณ์ลักษณะ และความสับสนในบทบาท อายุอยู่ในช่วง 12 – 17 ปี
วัยนี้เด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่น และเริ่มพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง วัยนี้จะแสดงบทบาทของตนเองได้อย่างเหมาะสม
 6. ความผูกพัน และการแยกตัวอายุอยู่ในช่วง 18 – 34 ปี
วัยนี้จะมีการพัฒนาทางด้านความรัก ความผูกพัน เมื่อบุคคลสามารถค้นพบเอกลักษณ์ของตนเองได้แล้ว จะเกิดความรู้สึกต้องการมีเพื่อนสนิทที่รู้ใจ
 7. การทำประโยชน์ให้สังคม และการคิดถึงแต่ตนเอง อายุอยู่ในช่วง 35 – 60 ปี
วัยนี้มีความพร้อมที่จะทำประโยชน์ให้สังคม มีความรับผิดชอบ เอาใจใส่ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
 8. บูรณาการ และความสิ้นหวัง อายุอยู่ในช่วง 60 ปีขึ้นไป
วัยนี้ผ่านเรื่องต่างๆ มากมาย โดยจะชอบมองย้อนกลับไปดูความหลังด้วยความภูมิใจ และสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ต่างให้แก่ลูกหลานได้อย่างภาคภูมิใจ
- สรุป ทฤษฎีของอีริกสัน อธิบายพัฒนาการของชีวิตมนุษย์ ตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยชรา ทุกช่วงวัย เป็นวัยที่ต้องดูแลเอาใจใส่ และให้ความอบอุ่น เพื่อให้เด็กได้เติบโตได้อย่างเหมาะสม เป็นมีความภูมิใจในตัวของตัวเอง

ทฤษฎีทางด้านสติปัญญา 4 ชั้น ของเพียเจต์

ทฤษฎีของเพียเจต์ระบุว่าเราทุกคนต้องพิชิต 4 ขั้นตอนของพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งก็คือ ชั้นที่ 1 ประสาทการรับรู้และการเคลื่อนไหว ชั้นที่ 2 ชั้นก่อนปฏิบัติการคิด ชั้นที่ 3 การคิดแบบเป็นรูปธรรม ชั้นที่ 4 การคิดแบบเป็นนามธรรม เมื่อใดที่เราผ่านครบทุกขั้นตอนแล้ว ไม่ว่าจะอายุเท่าไรก็ตาม เราจะได้เข้าถึงระดับสติปัญญาของมนุษย์ที่พัฒนาแล้ว

ชั้นที่ 1 ประสาทการรับรู้และการเคลื่อนไหว (อายุ 0 – 2 ปี)

ในขั้นตอนนี้ เราพัฒนาประสาทสัมผัสทั้ง 5 ผ่านประสบการณ์และการเคลื่อนไหว สมอของเรากำลังมองหาที่จะมองเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รับรส และสัมผัสให้ได้มากที่สุด ขั้นตอนที่แรก เราเริ่มจากปฏิกิริยาตอบสนองแบบง่าย ๆ ซึ่งหลังจากนั้นไม่นานก็จะเริ่มพัฒนามาเป็นนิสัย เมื่ออายุถึง 4 เดือนเราก็จะเริ่มรับรู้สิ่งรอบตัวนอกเหนือจากร่างกายของตัวเองมากขึ้น และเมื่อโตขึ้นก็จะเริ่มเรียนรู้การตั้งใจทำบางสิ่งบางอย่างด้วยตัวเอง ในแง่คิดของเพียเจต์ ก้าวสำคัญของการพัฒนาหน่วยความทรงจำก็คือการรับรู้ความคงอยู่ของวัตถุ เมื่อเราเห็นคุณแม่ออกไปจากตึกตึกตามหมีขึ้นมาแล้วซ่อนมันไว้ข้างหลัง เราก็จะคิดว่ามันหายไป แต่เมื่อโตขึ้นเราก็จะเข้าใจว่าตึกตึกตามหมีตัวนั้นยังคงอยู่แม้เราจะมองไม่เห็นมันก็ตาม

ชั้นที่ 2 ชั้นก่อนปฏิบัติการคิด (อายุ 2 – 7 ปี)

ความคิดของเรายังคงถูกจัดประเภทตามสัญลักษณ์และความคิดโดยสัญชาตญาณอยู่ เรายังคงมีจินตนาการที่เปี่ยมล้นและเชื่อว่าวัตถุต่าง ๆ นั้นมีชีวิตเพราะยังไม่สามารถแยกแยะอะไรที่เฉพาะเจาะจงได้ ดังนั้นเพียเจต์จึงเรียกขั้นตอนนี้ว่า ชั้นก่อนปฏิบัติการคิดนั่นเอง เราเรียนรู้ที่จะพูดและเข้าใจว่าคำศัพท์ รูปภาพ และท่าทางนั้นเป็นสัญลักษณ์สำหรับบางสิ่งบางอย่าง เมื่อเราวาดรูปครอบครัวเราจะไม่เป็นกังวลว่าจะต้องวาดให้ถูกสัดส่วน แต่เราจะวาดจากสัญลักษณ์ที่เรามองเห็นเท่านั้น เราชอบที่จะเล่นเหตุการณ์สมมุติเพราะมันทำให้เราได้เรียนรู้และทดลองสิ่งใหม่ ๆ อีกมากมาย เมื่ออายุราว 4 ขวบ พวกเราส่วนมากจะเริ่มมีข้อสงสัยและถามคำถาม เราอยากรู้ทุกอย่าง เรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้เหตุผลนั่นเอง ที่เพียเจต์เรียกวัยนี้ว่าวัยแห่ง 'สัญชาตญาณ' เพราะในขณะที่เราตระหนักได้ว่าเรามีความรู้มากมาย แต่เรากลับไม่รู้ว่าเราได้มันมาได้อย่างไร ความคิดของเราในขั้นตอนนี้ยังคงมีตัวเองเป็นศูนย์กลางอยู่เพราะเราคิดว่าทุกคนเห็นโลกใบนี้เหมือนอย่างที่เราเห็น และยังไม่เข้าใจว่าคนอื่นมองโลกใบนี้แตกต่างไปจากตัวเราเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นรูปธรรม (อายุ 7 – 11 ปี)

ในที่สุดเราก็ค้นพบเหตุผลเชิงตรรกะและเริ่มพัฒนาความคิดแบบเป็นรูปธรรมขึ้นมาแล้ว เช่น การเรียงวัตถุในลำดับที่แน่นอน ตัวอย่างหนึ่งก็คือการใช้เหตุผลแบบอุปนัย ซึ่งแปลว่าหากเราเห็นใครคนหนึ่งกำลังกินคุกกี้ เราก็สามารถหาข้อสรุปแบบคร่าว ๆ ในการกระทำของเขาได้ และถึงตอนนี้เราก็สามารถเข้าใจแนวคิดของ ‘การอนุรักษ์’ ได้แล้ว เราจะเข้าใจว่าหากเราเทน้ำส้มจากแก้วหนึ่งสู่อีกแก้วหนึ่งที่มีรูปทรงสูงกว่า ปริมาณของน้ำส้มนั้นจะยังเท่าเดิม ในขณะที่น้องสาวของเราจะเลือกแก้วที่สูงกว่าเพราะคิดว่าจะได้น้ำส้มเยอะกว่า ด้วยหลักการเดียวกันนั้น หาก $3 + 5 = 8$ และ $8 - 3$ ก็จะต้องเท่ากับ 5 สมอของเราเรียนรู้ที่จะจัดเรียงความติดต่าง ๆ เพื่อจำแนกและสร้างความคิดแบบเป็นรูปธรรมขึ้นมา ยกตัวอย่างเช่น ตอนนี้เราสามารถรู้ได้แล้วว่าการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะย้อนกลับได้

ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นนามธรรม (อายุ 12 ปีขึ้นไป)

เมื่อเราโตขึ้นเป็นวัยรุ่นเราจะเริ่มคิดแบบเป็นนามธรรมได้แล้ว เราสามารถคิดอย่างมีเหตุผลมากขึ้นเกี่ยวกับแนวความคิดที่เป็นนามธรรมและเหตุการณ์แนวสมมติได้ ความสามารถทางปัญญาที่สูงขึ้นทำให้เราเข้าใจแนวคิดแบบที่ไม่สามารถจับต้องได้มากขึ้นแล้ว เช่นความสำเร็จและความล้มเหลว ความรู้สึกรักและความรู้สึกเกลียด เราเริ่มเข้าใจลึกซึ้งมากขึ้นเกี่ยวกับตัวตนและศีลธรรมของตัวเอง และพอจะเริ่มรู้แล้วว่าทำไมคนอื่นถึงทำในสิ่งที่เขาทำ การเข้าใจนี้ทำให้เราเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น ตอนนี้สมอของเราสามารถให้เหตุผลแบบนิรนัยได้แล้ว ซึ่งแปลว่าเราสามารถเทียบข้อมูลสองอย่างและนำไปสู่ข้อสรุปแบบมีเหตุผลได้ ทักษะใหม่นี้เองทำให้เราวางแผนและจัดลำดับความสำคัญในชีวิตของตัวเองได้ เราสามารถตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงได้

เพียเจต์ (Piaget) ได้ศึกษา พัฒนาการทางด้านความคิดของเด็กว่ามีกระบวนการอย่างไร เพียเจต์ ยึดองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม เขาอธิบายว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น พัฒนาการเป็นสิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรที่จะเร่งเด็ก เพราะ จะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กจะสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม เพียเจต์ ได้เน้นความสำคัญของการเข้าใจธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้มีพัฒนาการเร็วขึ้น

ความหมายของจิตวิทยาพัฒนาการนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

(ศุภกานดา จรดล, 2559) กล่าวว่า วัยรุ่นไทย หมายถึง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่มีอายุตั้งแต่ 15 – 19 ปี และคุณลักษณะทางจิตวิทยาของวัยรุ่นไทยมีลักษณะที่แสดงออกทางด้านสุขภาพจิต อันเป็นลักษณะที่ดีเป็นที่ยอมรับในสังคม สร้างความพึงพอใจแก่บุคคลทั่วไป และพร้อมที่จะเข้าสู่ประชาคมอาเซียน โดยสามารถแสดงออกได้หลากหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น การแก้ปัญหาอย่างสันติวิธีการมีความรับผิดชอบ การรู้จักวางแผน การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ การมีภาวะผู้นำ มีความมั่นใจในตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และความเป็นพลเมืองอาเซียน พัฒนาตนเองอยู่เสมอ เห็นคุณค่าความเท่าเทียมกันของมนุษย์ความมีเหตุผล มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดการควบคุมตนเองได้เข้าใจตนเอง เรียนรู้การปรับตัวได้ ยอมรับความแตกต่าง แสวงหาคำรู้อยู่ตลอดเวลา

(เสถียร เหล่าประเสริฐ และคนอื่น ๆ, 2560) กล่าวว่า เด็กตั้งแต่อายุ 12 ปีจนถึงอายุ 18 ปีส่วนใหญ่จะมีการพัฒนาทั้งด้านกายและอารมณ์จนถึงขั้นสูงสุด ความแตกต่างระหว่างเพศเห็นได้ชัดเจน สิ่งที่เด็กได้เรียนรู้มากที่สุดในช่วงวัยรุ่นนี้ก็คือทางด้านอารมณ์และสังคมไม่ใช่ทางสติปัญญา แนวทางในการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาของเด็กวัยรุ่นมีหลากหลายด้านแต่ในที่นี้จะสรุปไว้ 7 ด้าน ดังนี้

1. ความสัมพันธ์กับเพื่อน

การบรรลุความสัมพันธ์กับเพื่อนรุ่นเดียวกันทั้ง 2 เพศ คือ เริ่มเรียนรู้ที่จะทำงานเป็นกลุ่มเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย และต้องการการยอมรับจากเพื่อนในวัยเดียวกัน โดยอาจจะมีการสวมเสื้อผ้าเหมือนกัน ไว้ทรงผมเหมือนกัน แนวทางการจัดการศึกษา โรงเรียนควรสถานที่ให้เด็กได้ทำกิจกรรมทางสังคมต่างๆ เช่น ชมรม สภานักเรียน กีฬา ดนตรี ศิลปะ ฯลฯ

2. การบรรลุบทบาทของตนเอง

เริ่มมีการยอมรับและเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองทั้งเป็นเพศหญิงและเพศชายพึงรู้พึงกระทำ ในทางจิตวิทยาสังคมของประเทศไทยเรายังยอมรับการกระทำของเพศชายและเพศหญิงไม่เท่ากัน แนวทางการจัดการศึกษา โรงเรียนควรมีบทบาทช่วยส่งเสริมให้วัยรุ่นเข้าใจบทบาท และเปิดโอกาสให้นักเรียนมีการอภิปรายปัญหาต่าง ๆ

3. การยอมรับสภาพร่างกาย

เด็กวัยรุ่นจะมีความภูมิใจ หลงใหลในรูปร่างของตนเอง และเพศตรงข้าม เด็กวัยรุ่นมักจะมีกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เช่น สิว ความอ้วน ฯลฯ

4. การบรรลุความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง

ในทางจิตวิทยาบิดา มารดามักจะเข้าไปควบคุมเด็กวัยรุ่น และตั้งความคาดหวังตามที่บิดา มารดาต้องการ ในขณะที่เดียวกันวัยรุ่นก็ต้องการความเป็นอิสระในตัวเอง ทำให้อาจเกิดความขัดแย้งกัน และอาจสาเหตุที่ทำให้เกิดความผิดพลาดในการดำเนินชีวิต การจัดการศึกษามีส่วนช่วยในการพัฒนาให้เด็กนักเรียนพัฒนาความเป็นอิสระได้ถูกทาง และช่วยให้ผู้ปกครองเข้าใจเด็กนักเรียนมากขึ้น

5. การเตรียมตัวทางด้านเศรษฐกิจ

เด็กวัยรุ่นจะเริ่มมีการวางแผนในการประกอบอาชีพ การเตรียมตัวประกอบอาชีพเป็นส่วนหนึ่งของของความต้องการเป็นอิสระและพึ่งตัวเอง โรงเรียนมีหน้าที่แนะนำให้เด็กได้เลือกประกอบอาชีพตามที่เด็กสนใจและตามความถนัดของเด็ก

6. การแสวงหาค่านิยมและคุณธรรม

เด็กวัยรุ่นมีการแสวงหาระบบค่านิยมและคุณธรรมในสังคม ซึ่งการแสวงหาระบบค่านิยมและคุณธรรม เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เด็กมีลักษณะเฉพาะของตนเอง การแสวงหาค่านิยมและคุณธรรมจึงเป็นพัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นเช่นเดียวกับการเตรียมตัวในเรื่องอาชีพ ในด้านจิตวิทยานั้นพบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความสนใจ เกี่ยวกับปัญหาทางด้านปรัชญา การเมือง ศาสนา ซึ่งสิ่งเหล่านั้น จะช่วยให้วัยรุ่นเหล่านั้นมีความเข้าใจเกี่ยวกับ ระบบค่านิยม และคุณธรรมในสังคมได้เป็นอย่างดี โรงเรียนควรจะช่วยให้นักเรียนได้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับระบบค่านิยมและการดำรงชีวิตที่เหมาะสมในสังคม โดยอาจให้ความรู้ในวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับระบบการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบัน

7. ความรับผิดชอบต่อสังคม

การเข้าไปมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบต่อชุมชน ศาสนา และประเทศชาติ ในทางจิตวิทยานั้นถือว่า การรับผิดชอบต่อสังคมนั้นได้มีการพัฒนามาตั้งแต่เด็กเล็ก โดยเด็กจะมีความตระหนักในความรับผิดชอบต่อบ้านตนเอง จากนั้นค่อย ๆ ขยายขอบเขตความรับผิดชอบต่อชั้นเรียน โรงเรียน ชุมชน และสังคมในที่สุด วัยรุ่นตอนปลายจะมีความรู้สึกรับผิดชอบขยายขอบเขตไปจนถึงระดับประเทศชาติ

(สมพร โกมารทัต และคนอื่น ๆ, 2564) กล่าวว่า จิตวิทยาพัฒนาการ คือ ศาสตร์แห่งการเข้าใจมนุษย์ โดยใช้องค์ความรู้เรื่องพัฒนาการมนุษย์มาช่วยอธิบาย “สำหรับวัยรุ่นแล้วการมีกลุ่มเพื่อน และได้รับการยอมรับจากเพื่อนนี้เป็นเรื่องที่สำคัญมากเป็นอันดับต้น ๆ วัยรุ่นจะใช้เวลาอยู่กับเพื่อนมากกว่าพ่อแม่เสียอีก แม้เมื่อกลับบ้านแล้วก็ยังแชทคุยกับเพื่อนอยู่ตลอด พ่อแม่ของ

ลูกวัยรุ่นต้องเข้าใจธรรมชาตินี้ให้มาก ๆ พยายามคอยดูอยู่ห่าง ๆ ให้สิทธิลูกวัยรุ่นในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ที่สำคัญเราต้องทำให้ลูกรู้สึกปลอดภัยที่จะคุยกับเราในเวลาที่เขามีปัญหา”

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นความสามารถของนักเรียนในด้านต่างๆ ซึ่งเกิดจากนักเรียนได้รับประสบการณ์จากกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผล การสร้างเครื่องมือวัดให้มีคุณภาพนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ดังนี้

(สมพร เชื้อพันธ์, 2562) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ หมายถึง ความสามารถ ความสำเร็จและสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้อันเป็นผลมาจากการเรียนการสอน การฝึกฝนหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งสามารถวัดได้จากการทดสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ

(วรชัย สุทธิไชย, 2559) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ หมายถึง ความสามารถในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียน ที่เกิดจากการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องเทคโนโลยีชีวภาค โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม โดยพิจารณาจากคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้แบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แบ่งพฤติกรรมเป็น 6 ด้าน ตามแนวคิดของบลูม คือ 1)ด้านความรู้ความจำ 2)ความเข้าใจ 3)การประยุกต์ใช้ 4)การวิเคราะห์ 5)การประเมินค่า 6)การสร้างสรรค์

(สุดาวรัตน์ ศรีรุ่งเรือง, 2555) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความรู้ และความสามารถของนักเรียนในการเรียนสาระการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพและการป้องกันโรค กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(ฐิรภัทร อภิชาติตระกูล, 2561) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ระดับคะแนนผลการเรียนนิชาวอลเลย์บอลของ นักเรียนในด้านความรู้ ซึ่งใช้เป็นแบบทดสอบ โดยประเมินจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและ หลังเรียน

(จาตุรนต์ มหากนก, 2562) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ความสามารถหรือผลสำเร็จที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและประสบการณ์เรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย โดยวิจัยเล่มนี้ได้ศึกษาถึงผลของ

ค่าของคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ (พุทธิพิสัย) และค่าคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะ (ทักษะพิสัย) ในรายวิชา พ 21103 พลศึกษา 1 (ยี่ดหุ่่น) เรื่อง ทักษะม้วนหน้า ทักษะม้วนหลัง

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่ได้มาตามหลักการวัด และประเมินผลในรายวิชาเบดมินตัน ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้หรือพุทธิพิสัย ด้านเจตคติหรือจิตพิสัย และด้านทักษะหรือทักษะพิสัย

4. กีฬาเบดมินตัน

มีบทความ และหนังสือหลายเล่มระบุประวัติกีฬาเบดมินตัน กติกาการเล่น มารยาท และทักษะในการเล่นกีฬาเบดมินตัน

4.1 ประวัติความเป็นมาและประโยชน์ของกีฬา

ที่มาของคำว่า “เบดมินตัน” (สำนักการกีฬา กรมพลศึกษา, 2560) กล่าวว่าเบดมินตันบันทึกได้แน่นอนในปี พ.ศ. 2413 (1870) ในประเทศอังกฤษ โดยมีเรื่องเล่าว่า นายทหารคนหนึ่งไปประจำการอยู่ในเมืองปูนา ประเทศอินเดีย (Poona เป็นเมืองเล็กๆ ห่างจากเมืองบอมเบย์ประมาณ 50 ไมล์) ได้เห็นกีฬาที่รวมการเล่นสองอย่างเข้าด้วยกันคือ การเล่นปูนาของประเทศอินเดีย และการเล่นไม้ตีลูกขนไก่ (Battledore Shuttle Cock) ของยุโรป ในระยะแรก ๆ การเล่นจะเล่นกันเพียงแต่ในหมู่ นายทหารของกองทัพ และสมาชิกชนชั้นสูงของอินเดีย จนกระทั่งนายทหารอังกฤษที่ไปประจำการอยู่ที่เมืองปูนา นำกลับไปเล่นในอังกฤษ ณ คฤหาสน์ “เบดมินตัน” ของยุคแห่งบิวฟอร์ด ที่กลอสเตอร์เชอร์ ในปี พ.ศ. 2416 (ค.ศ. 1873) เกมกีฬาตีลูกขนไก่จึงถูกเรียกว่า “เบดมินตัน” ตามชื่อของสถานที่นับตั้งแต่นั้นมา

ประวัติเบดมินตัน Badminton History กีฬาเบดมินตันเริ่มแพร่หลายในประเทศแถบภาคพื้น ยุโรป เพราะเป็นเกมที่คล้ายเทนนิส แต่สามารถเล่นได้ภายในตัวตึก โดยไม่ต้องกังวลต่อลมหรือหิมะในฤดูหนาว ชาวยุโรปที่อพยพไปสูทวีปอเมริกา ได้นำกีฬาเบดมินตันไปเผยแพร่รวมทั้งประเทศต่างๆ ในทวีปเอเชียและออสเตรเลียที่อยู่ภายใต้อาณานิคมของอังกฤษ เนเธอร์แลนด์ ต่างนำเกมเบดมินตันไปเล่นยังประเทศของตนอย่างแพร่หลาย เกมกีฬาเบดมินตันจึงกระจายไปสู่ส่วนต่างๆ ของโลก รวมทั้งประเทศไทยด้วย การเล่นเบดมินตันในระยะแรกๆ มิได้มีกฎเกณฑ์ แต่เป็นเพียงตีโต้ลูกกันไปมาไม่ให้ลูกตกพื้นเท่านั้น เส้นแบ่งแดนก็ใช้ตาข่ายผูกโยงระหว่างต้นไม้สองต้นไม้ได้คำนึงถึงเรื่องต่ำ สูง เล่นกันข้างละไม่น้อยกว่า 4 คน ส่วนมาจะเล่นทีมละ 6 ถึง 9 คน ผู้เล่นแต่งตัวตามสบาย สุภาพสตรีสวมกระโปรงยาวทั้งชุด ใส่หมวกติดผ้าลายลูกไม้ สุภาพบุรุษแต่งสากลผูกโบว์ไทด์ เพราะกีฬาเบดมินตันได้รับความนิยมแพร่หลายออกไปตามบ้านข้าราชการ พ่อค้า คหบดี และประชาชน จนกระทั่งปี พ.ศ. 2436 (ค.ศ. 1893) ได้มีการ

จัดตั้งสมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทยขึ้น ซึ่งนับเป็นสมาคมแบดมินตันแห่งแรกของโลก มีการจัดแข่งขันแบดมินตันชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย หรือที่เรียกกันว่า ออลอิงแลนด์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2432 (ค.ศ. 1889) เป็นต้นมา ได้ตั้งกฎเกณฑ์ของสนามมาตรฐานขึ้นคือ ขนาดกว้าง 22 ฟุต ยาว 45 ฟุต (22 x 45) เป็นสนามขนาดมาตรฐานประเภทคู่ที่ใช้ในปัจจุบัน ตั้งแต่นั้นมาการปรับปรุง ดัดแปลงในเรื่องอุปกรณ์การเล่นได้กระทำให้ดีขึ้น เป็นลำดับ ต่อมาได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วโลก

ประวัติแบดมินตัน ในประเทศไทย การเล่นแบดมินตันได้เข้ามาสู่ประเทศไทยในราวปี พ.ศ. 2456 โดยเริ่มเล่นกีฬาแบดมินตันแบบมีตาข่าย โดยพระยานิพัทยกุลพงษ์ ได้สร้างสนามขึ้นที่บ้าน ซึ่งตั้งอยู่ริมคลองสมเด็จพระยาธนูรี แล้วนิยมเล่นกันอย่างแพร่หลายออกไป ส่วนมากเล่นกันตามบ้านผู้ดีมีตระกูล วงเจ้านาย และในราชสำนัก การเล่นแบดมินตันครั้งนั้น นิยมเล่นข้างละ 3 คนกันมาก ประมาณปี พ.ศ. 2462 สโมสรกลาโหมได้เป็นผู้จัดแข่งขันแบดมินตันทั่วไปขึ้นเป็นครั้งแรก โดยจัดการแข่งขัน 3 ประเภทได้แก่ประเภทเดี่ยว ประเภทคู่ และประเภทสามคน ปรากฏว่าทีมแบดมินตันบางขวางนนทบุรี (โรงเรียนราชวิทยาลัยบางขวางนนทบุรี) ชนะเลิศทุกประเภท นอกจากนี้ มีนักกีฬาแบดมินตันฝีมือดีเดินทางไปแข่งขันยังประเทศใกล้เคียงอยู่บ่อยๆ ต่อมาปี พ.ศ. 2494 พระยาจินดารักษ์ได้ก่อตั้งขึ้นเป็นสมาคมชื่อว่า “สมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทย” เมื่อแรกตั้งมีอยู่ 7 สโมสร คือ สโมสรสมานมิตร สโมสรบางกอก สโมสรนิวบอย สโมสรยูนิตี สโมสร ส.ธรรมภักดี สโมสรสิงห์อุดม และ สโมสรศิริบำเพ็ญบุญ ซึ่งในปัจจุบันนี้เหลือเป็นสโมสรสมาชิกของสมาคมอยู่เพียง 2 สโมสร คือ สโมสรนิวบอย และ สโมสรยูนิตีเท่านั้น และในปีเดียวกัน สมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทยก็ได้สมัครเข้าเป็นสมาชิกของสหพันธ์แบดมินตัน นานาชาติด้วย สมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทยมีนักกีฬาแบดมินตันที่มีฝีมือดีอยู่มาก และจากการที่ได้เข้าแข่งขันในรายการต่างๆของโลกได้สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยเป็นอย่างมาก ทั้งโรมัสคัพ อุเบอร์คัพ และการแข่งขันออลอิงแลนด์ ซึ่งวงการแบดมินตันถือว่าการแข่งขันชิงชนะเลิศของโลกประเภทรายบุคคล ซึ่งนักกีฬาของประเทศไทยก็เคยได้ตำแหน่งรองชนะเลิศทั้ง ประเภทชายเดี่ยว และชายคู่มาแล้ว วงการแบดมินตันของไทยยกย่อง นายประวัติ ปัตตพงศ์ (หลวงธรรมานุ วุฒิกร) เป็นบิดาแห่งวงการแบดมินตันของประเทศไทย

ปัจจุบันกีฬาแบดมินตันในประเทศไทยเป็นที่นิยมกันมาก เล่นกันทั่วประเทศทั้งเด็ก ผู้ใหญ่ ผู้หญิง ผู้ชาย มีการเรียนการสอนในโรงเรียนในสถาบันอุดมศึกษา มีสนามแบดมินตันอยู่ทั่วประเทศ มีอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐาน ซึ่งผลิตได้เอง มีการอบรมฝึกสอนกีฬาแบดมินตันโดยองค์กรที่มีมาตรฐาน มีผู้ฝึกสอนทั้งในประเทศ และต่างประเทศที่ทำงานเต็มเวลา มีกรรมการผู้ตัดสินที่เป็น

มาตรฐาน มีรายการแข่งขันภายในประเทศที่จัดขึ้นใน แต่ละปีไม่น้อยกว่า 20 รายการ มีนักกีฬาที่มีความสามารถติดอันดับ 1 ใน 10 ของโลก ทั้งชายและหญิง ภายใต้การทำงานของสมาคมแบดมินตันแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ที่จริงจัง และเข้มแข็ง เชื่อว่าอีกไม่นานประเทศไทยคงจะก้าวหน้าไปเป็นผู้นำในกีฬาแบดมินตันของโลกในโอกาสข้างหน้าอย่างแน่นอน

ลักษณะของการเล่นกีฬาแบดมินตัน

แบดมินตันมีการเล่นกันอยู่ 5 ประเภท

1. ประเภทชายเดี่ยว กำหนดการเล่นไว้เกมละ 21 คะแนน
2. ประเภทหญิงเดี่ยว กำหนดการเล่นไว้เกมละ 21 คะแนน
3. ประเภทชายคู่ กำหนดการเล่นไว้เกมละ 21 คะแนน
4. ประเภทหญิงคู่ กำหนดการเล่นไว้เกมละ 21 คะแนน
5. ประเภทคู่ผสม (ชาย – หญิง) กำหนดการเล่นไว้เกมละ 21 คะแนน

4.2 กติกาการเล่นแบดมินตัน

(วายุ กาญจนศร, 2557) ได้สรุปกติกาแบดมินตันเบื้องต้นไว้ว่า แบดมินตันเป็นการแข่งขันตามแบบการนับคะแนนแบบ Rally Point 21×3 ฉบับ 2556/2557 โดย เลือกเสนอในประเด็นดังต่อไปนี้ 1.สนามแบดมินตัน(กติกาข้อ 1) 2.การเสิร์ฟ(กติกาข้อ 6) 3.การนับคะแนน(กติกาข้อ 7) 4.การเปลี่ยนข้าง(กติกาข้อ 8) 5.การส่งลูก(กติกาข้อ 9) 6 การทำเสิร์ฟ(กติกาข้อ 13) 7. การเอาใหม่ (กติกาข้อ 14) 8.การเล่นต่อเนื่อง การทำผิด การลงโทษ (กติกาข้อ 16) รายละเอียดแต่ละประเด็น ดังนี้

สนามแบดมินตัน (กติกาข้อ 1) สนามจะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 6.10 เมตร ยาว 13.40 เมตร ประกอบด้วยเส้นกว้างขนาด 40 มิลลิเมตร (เส้นถือเป็นส่วนหนึ่งของสนาม) เส้นทุกเส้นต้องเด่นชัด และควรทำด้วยสีขาวหรือสีเหลือง เสาดตาข่ายจะต้องสูง 1.55 เมตรจากพื้นสนาม และตั้งตรงเมื่อซึ่งตาข่ายให้ตึง และเสาดตาข่ายจะต้องตั้งอยู่บนเส้นเขตข้างของประเภท คู่ โดยไม่ต้องคำนึงว่าจะเป็นการแข่งประเภทเดี่ยวหรือ ประเภทคู่ ทั้งนี้จะต้องไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดของเสาดหรือ อุปกรณ์สนามยื่นเข้าไปในสนาม ที่สำคัญต้องไม่มีช่องว่างระหว่างสุดปลายตาข่ายกับเสาด ถ้าจำเป็นต้องผูก

การเสิร์ฟ (กติกาข้อ 6) ก่อนการเริ่มเล่นผู้ตัดสินจะเรียกนักกีฬาเข้ามา ทำการเสิร์ฟ โดยนักกีฬาทุกคนของทั้งสองฝ่ายต้องเข้ามา ทำการเสิร์ฟพร้อมกันทั้งนี้เพื่อความโปร่งใส และบริสุทธิ์ ยุติธรรม รายละเอียดดังนี้ ก่อนเริ่มเล่น จะต้องทำการเสิร์ฟ ฝ่ายที่ชนะการเสิร์ฟ มีสิทธิ์เลือกตามกติกาข้อ 6.1.1 หรือ 6.1.2 6.1.1 ส่งลูกหรือรับลูกก่อน 6.1.2 เริ่มเล่นจากสนามข้างใดข้างหนึ่ง ทั้งนี้ ฝ่ายที่แพ้การเสิร์ฟ มีสิทธิ์ที่เลือกจากการเลือกของ ผู้ชนะในการเสิร์ฟ

การนับคะแนน (กติกาข้อ 7) การนับคะแนนเป็นส่วนที่ทั้งผู้ชม กองเชียร์ และ ผู้เริ่มเล่นแบดมินตันมือใหม่ต้องมีความเข้าใจอย่างยิ่ง เพราะถือว่าเป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญในการเล่นแบดมินตัน และถ้าไม่เข้าใจระบบคะแนนการชมและเชียร์ก็จะมี ความสนุกที่น้อยลง ทั้งนี้ในบทความนี้จะกล่าวถึงการ แข่งขันแบบแมทช์หนึ่งต้องชนะให้ได้มากที่สุด 3 เกม โดยแต่ละเกมฝ่ายที่ได้ 21 คะแนนก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ และมีรายละเอียดเพิ่มเติม ดังนี้ 7.2 ฝ่ายที่ได้ 21 คะแนนก่อนเป็นฝ่ายชนะ ยกเว้น ตามที่ได้กำหนดไว้ในกติกาข้อ 7.4 และ 7.5 7.3 ฝ่ายที่ชนะการตีโต้จะได้ 1 คะแนน ฝ่ายที่ ชนะการตีโต้จะชนะ (ได้คะแนน) ก็ต่อเมื่ออีกฝ่ายหนึ่งทำ “เสีย”หรือลูกไม่อยู่ในการเล่นเนื่องจากลูกตกลงพื้นสนาม ของอีกฝ่ายหนึ่ง 7.4 ถ้ามีคะแนน 20 เท่ากัน ฝ่ายชนะต้องมีคะแนนนำ 2 คะแนน ตัวอย่างเช่น นาย A ได้ 20 คะแนน นาย B ได้ 22 คะแนน นั้นแสดงว่าในเกมนั้น นาย B เป็นฝ่ายชนะ 7.5 ถ้ามีคะแนน 29 เท่ากัน ฝ่ายที่ได้ 30 คะแนน ก่อนเป็นฝ่ายชนะ 7.6 ฝ่ายชนะ เป็นฝ่ายได้ส่งในเกมต่อไป

การเปลี่ยนข้าง (กติกาข้อ 8) ในส่วนของการเปลี่ยนข้างถือว่ามีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าประเด็นอื่นๆ เพราะจะมีผลต่อผลการแข่งขัน เช่นกันถ้าหากมีการล้มเปลี่ยนข้าง ด้วยเหตุของความ เคยชิน มุมมอง ทักษะนิสัย หรืออื่นๆ ที่นักกีฬาเห็นว่าไม่ผล ต่อตัวเอง และจะส่งผลกระทบต่อ การแข่งขัน เป็นต้น รายละเอียด และการอธิบาย เกี่ยวกับการเปลี่ยนข้าง ดังนี้

1. ผู้เล่นจะเปลี่ยนข้าง เมื่อ 1)หลังจากจบเกมที่ 1 2)ก่อนเริ่มเล่นเกมที่ 3 (ถ้ามี) (ในกรณีเสมอกัน 1 ต่อ 1 เกม) และ 3)ในเกมที่ 3 หรือใน การแข่งขันเกมเดี่ยว เมื่อคะแนนนำถึง 11 คะแนน ตัวอย่างเช่น นาย A ได้ 10 คะแนน และนาย B ได้ 11 คะแนน ต้องเปลี่ยนข้างทันที ซึ่งผู้ตัดสินจะขานว่า “สิบเอ็ด สิบ พัก เปลี่ยนข้าง” และจะไม่มี การเปลี่ยน ข้างอีก

2. ถ้าผู้เล่นล้มเปลี่ยนข้างตามที่ได้ระบุไว้ในกติกา ข้อ 8.1 เมื่อตรวจพบให้เปลี่ยนข้างทันทีที่ลูกไม่อยู่ในการเล่น (อธิบายเพิ่มเติม: ลูกไม่อยู่ในการเล่น หมายถึง ลูกชนตาข่ายหรือเสาตาข่ายแล้วเริ่มตกลงบนพื้นสนาม ในด้านของผู้ตีลูก ลูกถูกพื้นสนาม หรือ เกิดการ เสีย หรือ การ “เอาใหม่” (กติกา ข้อ 15) และให้นับคะแนนต่อจาก คะแนนที่ได้ในขณะนั้น

การส่งลูก (กติกาข้อ 9) เป็นส่วนที่ทั้งผู้ชม กองเชียร์ และผู้เริ่มเล่น แบดมินตันมือใหม่ต้องมีความเข้าใจอย่างที่สุด เพราะ เป็นประเด็นที่ละเอียดอ่อน และถือว่าเป็นอีกหนึ่งหัวใจสำคัญในการเล่นแบดมินตันและถ้าไม่เข้าใจในการส่งลูก (การเสิร์ฟ) การเล่น การชมและเชียร์ก็จะมี ความสนุก ที่น้อยลง ทั้งนี้ผู้เล่นเองก็จะเกิดการได้เปรียบ หรือ เสียเปรียบ ซึ่งการส่งลูกจะมีผลต่อคะแนนในการแข่งขัน อย่างยิ่ง ทั้งนี้ในบทความนี้จะอธิบายและยกตัวอย่างถึง รายละเอียดการส่งลูก ดังนี้

1. การส่งลูกที่ถูกต้อง

9.1 ทั้งสองฝ่ายต้องไม่ประวิงเวลาให้เกิดความล่าช้า ในการส่งลูก ทันทีที่ผู้ส่งลูกและผู้รับลูกอยู่ในท่าพร้อมแล้ว การที่ผู้ส่งลูกตั้งหัวแรกเกิดมาด้านหลังพร้อมที่จะส่ง หาก มีการประวิงเวลาในการเริ่มส่งลูก (ตามกติกาข้อ 9.2) จะถือเสมือนว่าเป็นการประวิงเวลาในการส่งลูก (อธิบายเพิ่มเติม: ในกรณีนี้หากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งมีการประวิงเวลา ตัวอย่างเช่น ผู้ส่งลูกตั้งหัวแรกเกิด มาด้านหลังพร้อมที่จะส่งแต่ไม่ยอมเคลื่อนแรกเกิดไป ข้างหน้า หรือ การที่ผู้ส่งลูกตั้งหัวแรกเกิดมาด้านหลังพร้อมที่จะส่ง แต่ผู้รับกลับมีท่าที่ไม่พร้อมที่จะรับลูกเป็น ระยะเวลาสั้น เป็น ต้น กรณีการประวิงเวลาถือว่ามีคามผิดตามกติกาข้อ 13.1)

2. ผู้ส่งลูกและผู้รับลูก ต้องยืนในสนามส่งลูกทแยงมุมตรงข้าม โดยเท้าไม่เหยียบเส้นเขตของสนามส่งลูก

3. บางส่วนของท่าทั้งสองของผู้ส่งลูกและผู้รับลูก ต้องแตะพื้นสนามในท่านี้ตั้งตั้งแต่เริ่มส่งลูก (กติกาข้อ 9.2) จนกระทั่งส่งลูกแล้ว (กติกาข้อ 9.3)

4. จุดสัมผัสแรกของแรกเกิดผู้ส่งต้องตีที่ฐาน ของลูก (อธิบายเพิ่มเติม: นั้นหมายถึงห้ามโดนปีก ของลูกชนไก่)

5) ทุกส่วนของลูกจะต้องอยู่ต่ำกว่าเอวของผู้ส่ง ขณะที่แรกเกิดสัมผัสลูก ส่วนเอวนั้นจะพิจารณาโดยการ จินตนาการจากเส้นรอบลำตัวที่ระดับซี่โครงซี่สุดท้ายของ ผู้ส่งลูก

6. ก้านแรกเกิดของผู้ส่งลูกในขณะตีลูก ต้องชี้ลงต่ำ

7. การเคลื่อนแรกเกิดของผู้ส่งลูกไปข้างหน้าต้องต่อเนื่องจากการเริ่มส่งลูก (กติกาข้อ 9.2) จนกระทั่งได้ส่งลูกแล้ว

9.2 เมื่อผู้เล่นอยู่ในท่าพร้อมแล้ว การเคลื่อนแรกเกิดไปข้างหน้าของผู้ส่งลูกถือว่าเริ่มส่งลูก

9.3 เมื่อเริ่มส่งลูก ถือว่าได้ส่งลูกแล้ว (กติกาข้อ 9.2) ถ้าแรกเกิดของผู้ส่งสัมผัสลูกหรือพยายามจะส่ง ลูกแต่ตีไม่ถูกลูก (อธิบายเพิ่มเติม: ถ้าตีไม่ถูกลูกก็ต้อง เปลี่ยนส่ง) 9.4 ผู้ส่งลูกจะต้องไม่ส่งลูกจนกว่าผู้รับลูกจะ พร้อม แต่ถือว่าผู้รับลูกพร้อมแล้วถ้าพยายามตีลูกที่ส่งมา

การทำเสีย (กติกาข้อ 13) ถือว่า “เสีย”

13.1 ถ้าการส่งลูกไม่ถูกต้อง (กติกาข้อ 9.1)

13.2 ระหว่างการส่งลูกชนไก่

1. ติดอยู่บนตาข่ายและยังคงค้างอยู่บนตาข่าย (อธิบายเพิ่มเติม: บนตาข่ายหมายถึง ด้าน บนแถบขาวของตาข่าย)

2. หลังจากลูกข้ามตาข่ายไปแล้วติดค้างอยู่บน ตาข่าย (อธิบายเพิ่มเติม: บนตาข่าย หมายถึง ในตาข่ายของฝั่งตรงข้าม)
3. ถูกตีโดยคู่ขาของฝ่ายรับ (ในกรณีประเภทคู่) (อธิบายเพิ่มเติม: คู่ขาของฝ่ายรับ หมายถึง คู่ขาของผู้ที่จะรับลูกเสิร์ฟในครั้งนั้นๆ) 13.3 ถ้าในขณะที่เล่น ลูกชนไก่
 1. ตกลงบนพื้นนอกเส้นเขตสนาม (กล่าวคือ ไม่อยู่บนหรือภายในเส้นเขตสนาม) (อธิบายเพิ่มเติม: ตกลงบนพื้นนอกเส้นเขต สนาม หมายถึง ลูกออก)
 2. ลอดผ่านหรือลอดใต้ตาข่าย
 3. ไม่ข้ามเหนือตาข่าย (อธิบายเพิ่มเติม: ไม่ข้ามเหนือตาข่าย หมายถึง ลูกไม่ข้ามไปหาฝ่ายตรงข้าม)
 4. ถูกเพดาน หรือ ฝ้าผนัง
 5. ถูกตัวผู้เล่น หรือเครื่องแต่งกายผู้เล่น หรือ
 6. ถูกวัตถุหรือตัวบุคคลภายนอกที่อยู่ใกล้ เคียงล้อมรอบสนาม (ในกรณีที่มีความจำเป็นเกี่ยวกับ โครงสร้างของตัวอาคารผู้มีอำนาจเกี่ยวกับแบดมินตัน ท้องถิ่น อัจฉรวงกฎเพิ่มเติมเกี่ยวกับลูกถูกสิ่งกีดขวางได้ ทั้งนี้ ย่อมแล้วแต่สิทธิความเห็นชอบของภาคีสมาชิก)
 7. ติดอยู่ในแร็กเกต แล้วถูกเหวี่ยงออกไปใน ระหว่างตีลูก (อธิบายเพิ่มเติม: ลูกเหวี่ยง หรือ สลัดออก จากแร็กเกต)
 8. ถูกตีสองครั้งติดต่อกัน โดยผู้เล่นคนเดียวกัน อย่างไรก็ตามลูกชนไก่ที่ตีลูกหัวแร็กเกตและส่วนอื่นใน การตีครั้งเดียว ถือว่าไม่เสีย
 9. ถูกตีโดยผู้เล่นคนหนึ่ง และคู่ขาของผู้เล่น คนนั้นติดต่อกัน (อธิบายเพิ่มเติม: เมื่อลูกข้ามมาจากฝ่ายตรง ข้ามในหนึ่งครั้ง ผู้เล่นสามารถตีได้ครั้งเดียว และคนเดียว)
 10. ถูกแร็กเกตของผู้เล่น แล้วไม่ลอยไปสนาม ฝ่ายตรงข้าม

การเอาใหม่ (กติกาคู่ 14)

- 14.1 การเอาใหม่ จะขานโดยกรรมการผู้ตัดสินหรือโดยผู้เล่น (ถ้าไม่มีกรรมการผู้ตัดสิน) ขานให้หยุดเล่น (อธิบายเพิ่มเติม: การขานให้เอาใหม่จะขานว่า “เอาใหม่”)
- 14.2 ให้ “เอาใหม่” ถ้าผู้ส่งลูกส่งลูกโดยที่ผู้รับลูกยังไม่พร้อม
- 14.3 เมื่อมีการเอาใหม่ การเล่นหลังจากการส่งลูกครั้งสุดท้ายถือเป็นโมฆะ และผู้เล่นที่ส่งลูกจะได้ส่งลูกอีกครั้งหนึ่ง ยกเว้นหากเป็นไปตามกติกาคู่ 12 (12.1 ความผิดในสนามส่ง

ลูกเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่น ส่งลูกหรือรับลูกผิดพลาดล้มล้มมือ ยื่นส่งลูกหรือรับลูกในสนามที่ผิด ถ้าพบความผิดในสนามส่งลูก ให้แก้ไขให้ถูกต้องโดยไม่ต้องแก้ไขคะแนน)

การเล่นต่อเนื่อง การทำผิด การลงโทษ (กติกาคู่ 16) ในกติกาคู่นี้ถือว่ามี ความสำคัญเช่นกัน เพราะถ้าไม่เข้าใจอย่างแท้จริงว่าจะพักตอนไหน แต่ละครึ่งพักนาน เท่าไหร่ ถ่วงเวลาในการเล่นหรือไม่ อะไรที่ทำได้หรือทำไม่ได้ เป็นต้น ซึ่งมีความละเอียดอ่อนและอาจจะ ส่งผลให้ ทั้งการเล่นของผู้เล่น รวมทั้งการชม และการเชียร์ จะเกิด ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน และ การเล่น การชมและเชียร์ ในครั้งนั้นๆ ก็จะมี ความสนุกที่น้อยลง ด้วยความไม่เข้าใจ ซึ่งในบทความ นี้ผู้เขียนจะอธิบายและยกตัวอย่างถึงรายละเอียด ดังนี้

16.1 การเล่นต้องต่อเนื่อง ตั้งแต่เริ่มส่งลูกครึ่ง แรกจนถึงสิ้นสุดการแข่งขัน ยกเว้น ตามที่ได้อนุญาตไว้ใน กติกาคู่ 16.2 และ 16.3

16.2 การพักระหว่างเกม เมื่อฝ่ายหนึ่งมีคะแนนถึง 11 คะแนนในแต่ละเกม ให้พัก ในระหว่างเกมได้ไม่เกิน 60 วินาที

16.3 การพักการเล่น เมื่อมีความจำเป็นจากสภาพแวดล้อมที่มีได้อยู่ภายใต้การ ควบคุมของผู้เล่น กรรมการผู้ตัดสินอาจสั่งให้พักการเล่นชั่วคราวตามที่พิจารณาเห็นว่าจำเป็น (อธิบายเพิ่มเติม: เช่น ไฟดับ น้ำฝนหยุดลงในสนาม เป็นต้น)

16.4 การถ่วงเวลาการเล่น

1. ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น ห้ามถ่วงเวลาการเล่นเพื่อให้ผู้เล่นฟื้นคืนกำลังหรือ หายเหนื่อย หรือฟังคำแนะนำจากผู้ฝึกสอน

2. กรรมการผู้ตัดสินจะวินิจฉัยความล่าช้าแต่เพียงผู้เดียว

16.5 คำแนะนำและการออกนอกสนาม

1. จะอนุญาตให้ผู้เล่นได้รับคำแนะนำระหว่างการแข่งขันในขณะที่ลูกไม่อยู่ ในการเล่น ตามกติกาคู่ 15 เท่านั้น (กติกาคู่ 15 ลูกไม่อยู่ในการเล่น เมื่อลูกชน ตาข่ายหรือเสา ตาข่ายแล้วเริ่มตกลงบนพื้นสนามในด้านของผู้ตีลูก ลูกถูกพื้นสนาม หรือ เกิดการเสีย หรือการ “เอาใหม่”)

2. ห้ามผู้เล่นเดินออกนอกสนามระหว่างการ แข่งขันโดยมิได้รับอนุญาตจาก กรรมการผู้ ตัดสินยกเว้นระหว่างพัก

16.6 ผู้เล่นจะต้องไม่

1. จงใจถ่วงเวลา หรือพักการเล่น

2. จงใจเปลี่ยนแปลงหรือทำลายลูกเพื่อเปลี่ยน ความเร็วและวิถี (อธิบายเพิ่มเติม: เช่น ปีบ และหรือหักปีกลูก ขนไก่ เพื่อจงใจเปลี่ยนแปลงวิถี เป็นต้น)

3. แสดงกิริยาก้าวร้าว

4. กระทำผิดนอกเหนือกติกา (อธิบายเพิ่มเติม: ตามที่กรรมการผู้ตัดสินวินิจฉัย)

16.7 การดำเนินการเกี่ยวกับความผิด

16.7.1 กรรมการผู้ตัดสินจะต้องดำเนินการกับความผิดตามกติกาข้อ 16.4, 16.5 หรือ 16.6 โดย 1) เตือนผู้กระทำผิด (อธิบายเพิ่มเติม: ให้ใบเหลือง โดยกรรมการผู้ตัดสิน) 2) ตัดสิทธิ์ผู้กระทำผิดหลังจากได้เตือน

16.7.2 ในกรณีที่กระทำผิดอย่างเห็นได้ชัดหรือทำผิดอยู่ตลอดเวลา ให้ตัดสิทธิ์ผู้กระทำผิดแล้วรายงานให้กรรมการผู้ชี้ขาดทราบทันที ซึ่งกรรมการผู้ชี้ขาดมีอำนาจสั่งให้ผู้กระทำผิดออกจากการแข่งขัน

4.3 ทักษะกีฬาแบดมินตัน

(คณิศร สุนทวนิก, 2543) องค์ประกอบของทักษะกีฬาแบดมินตันการเล่นแบดมินตันนั้นต้องอาศัยลักษณะการตีลูกแบบต่างๆ ประกอบการเล่นซึ่งทักษะพื้นฐานของกีฬาแบดมินตันที่ใช้ในการเรียนการสอนส่วนมากประกอบไปด้วย ฟุตเวิร์ค การส่งลูก การตีลูก เช่น การตบ การตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด และการตีลูกคาดซึ่งในแต่ละทักษะจะมีจุดมุ่งหมายของการเล่นและวิธีปฏิบัติดังนี้

1. **วิธีการจับไม้แบดมินตัน** ก่อนที่จะเรียนรู้ถึงทักษะการเล่นกีฬาแบดมินตันใด ๆ ผู้เรียนจะต้องจับไม้แบดมินตันให้ถูกวิธีเสียก่อน วิธีการคือ ผู้ที่ถนัดมือขวาก็ใช้มือขวาจับโดยยื่นมือขวาออกไปข้างหน้าเหมือนกับการจับมือกับบุคคลอื่นที่ถูกแนะนำให้รู้จักโดยให้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสันของด้ามไม้แบดมินตันเป็นรูปตัว V โดยตำแหน่งนิ้วหัวแม่มือจะทาบบนอยู่ทางด้านแบนของด้ามไม้แบดมินตัน

2. **การจับลูกแบดมินตัน** เมื่อรู้ถึงวิธีการจับไม้แล้วต่อไปก็ต้องรู้ถึงการจับลูกขนไก่ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬาแบดมินตัน การจับลูกขนไก่มีความสำคัญอย่างมากในการเสิร์ฟลูก การจับลูกขนไก่ที่นิยมกันมี 3 วิธีคือ

1. จับที่หัวไม้คอร์ดของลูก โดยใช้นิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้ และนิ้วกลางจับลูก
2. จับที่ปลายขนไก่ด้านในของลูกโดยใช้นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้
3. จับโดยการวางลูกอยู่บนฝ่ามือ

3. การส่งลูก การส่งลูกเป็นวิธีการเริ่มเล่นในการเล่นหรือฝึกทักษะแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นเริ่มฝึกตีลูกแบบต่าง ๆ ตลอดจนเริ่มการแข่งขัน การส่งลูกจะส่งได้ทั้งลูกหน้ามือและหลังมือ ซึ่งวิธีการส่งมีดังนี้

การส่งลูกหน้ามือ ผู้ที่จะส่งลูกจะยืนห่างจากเส้นกลางสนามและเส้นส่งลูกสั้น ประมาณ 2 – 3 นิ้ว(ในกรณีเล่นประเภทคู่) และยืนห่างเส้นส่งลูกสั้นประมาณ 2 – 3 ฟุต(ในกรณี เล่นประเภทคู่)

1. ยืนให้เท้าซ้ายอยู่ข้างหน้าสำหรับผู้ถนัดมือขวา ย่อเข่าเล็กน้อย เท้าทั้งสองข้างจะไม่ยกพื้นพื้นสนามเวลาส่งลูก

2. ใช้มือซ้ายจับลูกชนไก่ งอแขนพอประมาณ มือขวาถือไม้ระดับเอวพร้อมที่จะส่งลูก

3. ตามองเป้าหมายที่จะส่งลูก ปล่อยลูก พร้อมกับตัวแขนมาข้างหน้าเมื่อไม้สัมผัสกับลูกให้กระดกข้อมือช่วยส่งลูก ไปยังทิศทางที่ต้องการ

การส่งลูกหลังมือ ผู้ที่จะส่งลูกจะยืนห่างจากเส้นกลางสนามและเส้นส่งลูกสั้น ประมาณ 2 – 3 นิ้ว

1. ยืนให้เท้าขวาอยู่ข้างหน้าสำหรับผู้ถนัดมือขวา ย่อเข่าเล็กน้อย เท้าทั้งสองข้างจะไม่ยกพื้นพื้นสนามเวลาส่งลูก

2. ใช้มือซ้ายจับลูกชนไก่ บริเวณปลายชนไก่ทางด้านซ้ายของลำตัวหลังมือ ด้านขวาอยู่ด้านหน้า งอแขนพอประมาณ มือขวาถือไม้ระดับเอวพร้อมที่จะส่งลูก

3. ตามองเป้าหมายที่จะส่งลูก ปล่อยลูก พร้อมกับตัวแขนมาข้างหน้าเมื่อไม้สัมผัสกับลูกให้กระดกข้อมือช่วยส่งลูก ไปยังทิศทางที่ต้องการ

แหล่งที่มาของแรงตีลูก นักเล่นหัดเล่นใหม่ตีลูกไปสักพักหนึ่ง ก็จะเริ่มขบคิด ขึ้นมาว่าทำไมการตีลูกของตนจึงไม่มีแรงส่งอย่างใจนึก เหวี่ยงแรกเกิดหวดตีลูกเต็มแรงแล้วลูกลงไปไม่ถึงหลังให้เรามาช่วยกันคิดว่าทำไมจึงเป็นเช่นนั้น คำตอบก็คือ การตีลูกในกีฬาแบดมินตัน ไม่เหมือนการตีลูกเทนนิสเพราะลูกชนไก่น้ำหนักเบาการตีลูกชนไก่ให้พุ่งไปข้างหน้าอย่างแรง จึง ต้องอาศัยจังหวะที่สมบุรณ์ผสมผสานกันของแรงเหวี่ยงที่มาจากแหล่งต่าง ๆ ของแรงตีลูก แหล่งที่มาของแรงตีลูกจำแนกออกได้จาก 3 แหล่งใหญ่ คือ

1. แรงที่เกิดจากการถ่ายเปลี่ยนน้ำหนักตัวจากเท้าหลังไปสู่เท้าหน้า
2. แรงที่เกิดจากการเหวี่ยงของลำแขน
3. แรงที่เกิดจากการหวดและการสะบัดอย่างแรงของข้อมือ

4. ฟุตเวิร์คกับจังหวะของการตีลูก กีฬาแบดมินตัน เป็นเกมส์ที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่าย ต้องมีการเคลื่อนย้ายตัววิ่งไล่ตีลูกตลอดเวลาผู้เล่นจึงต้องรู้จักการวิ่งเข้าออก การประชิดลูกใน จังหวะที่ถูกต้อง เคลื่อนย้ายตัวเองไปอยู่ในจุดที่ถูกต้อง ตีลูกได้ถนัด ตีด้วยความสะดวก ตีลูกด้วยความ ง่ายตาย และสิ้นเปลืองพลังงานให้น้อยที่สุด

ฟุตเวิร์ค หรือจังหวะเท้าสำหรับการเล่นแบดมินตันมีความสำคัญมากที่สุด ฟุตเวิร์คที่ดีจะทำให้การ ออกตัวสปีทเข้า พาตัวพุ่งไปสู่ทิศทางต่าง ๆ รอบสนามกระทำได้ด้วยความสะดวกแคล่วและฉับไว เพราะหลักการสำคัญที่สุดในกีฬาแบดมินตันสำหรับผู้เล่นทุกคนที่เล่นเพื่อความเป็นเลิศในระดับ แข่งขัน จะต้องจำไว้ให้แม่นก็คือ 1) จะต้องวิ่งเข้าไปหาลูกเสมอ อย่าทิ้งช่วงปล่อยให้ลูกวิ่งมาหา 2) จะต้องพุ่งตัวเข้าตีลูกให้เร็วที่สุด และตีลูกขณะที่อยู่ในระดับที่สูงที่สุด

เพราะฉะนั้นในเกมการเล่นแบดมินตันการคาดคะเน (Anticipation) เป้าหมายการตี กับ วิธีทางตีลูกของฝ่ายตรงข้าม จึงจำเป็นต้องพิถีพิถันเป็นพิเศษ บางครั้งยังต้องใช้เทคนิคการ “ดัก ลูก” เข้ามาช่วยอีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นประเภทคู่จะต้องอาศัยการจับทางของคู่ต่อสู้ให้ ได้มากที่สุด เพื่อการพุ่งเข้าประชิดตีลูกในระดับบนให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้การตีลูกในระดับที่สูง จะทำให้ผู้เล่นมีโอกาส “กดลูก” บีบเกมเล่นให้ฝ่ายตรงข้ามต้องตกเป็นฝ่ายตั้งรับ อีกทั้งยังมี “มุม ลึก” กับ “เป้าหมาย” สำหรับการตีลูกได้มากขึ้น ยิ่งตีลูกจากระดับสูงได้มากเท่าใดย่อมจะมี “มุม ลึก” ของเป้าหมายได้มากเท่านั้น เช่นการกระโดดตบพร้อมทั้งใช้ข้อมือตวัดตีลูกจิก จะทำให้ลูก สามารถเข้าไปในมุมที่ลึกกว่าการตบลูกจากระดับธรรมดา ถ้าทำอย่างนี้ได้ จะทำให้ลูกที่ตีเข้าไป นั้นเกิดวิถีลูกที่เข้าไปหลากหลาย ทำให้คู่ต่อสู้เดาการเล่นของเราไม่ถูก หรือคาด การณ์ออกกว่าเรา จะส่งลูกไปในลักษณะใด

ฟุตเวิร์ค จังหวะเท้าที่ดี เริ่มต้นที่ผู้เล่นทั้งน้ำหนักตัวบนปลายเท้าทั้งสอง หรืออีกนัยหนึ่ง คือ ไม่ควรยืนด้วยการทิ้งน้ำหนักตัวบนแผ่นเท้าทั้งสอง ในขณะที่ยืนปลายเท้า ควรวางเท้าทั้งสอง แยกจากกันเล็กน้อยตามถนัด การยืนในลักษณะนี้ทำให้ผู้เล่นพร้อมที่จะพุ่งตัวออกจากจุด ศูนย์กลางอย่างฉับไว การพุ่งออกไปไม่ว่าจะไปทางด้านหน้า ด้านหน้าซ้ายขวา ด้านข้างซ้ายขวา หรือด้านหลัง หรือหลังซ้ายขวา ผู้เล่นสามารถเคลื่อนย้ายตัวไปครอบคลุมพื้นที่สนามได้ทั้งหมด จังหวะเท้าอาจจะชอยดี เป็นช่วงสั้น หรือยาวตามแต่สถานการณ์ ในกรณีที่ต้องวิ่งในระยะทางไกล ควรสวเท้าเก้ายาว เมื่อถึงจังหวะที่จะเข้าประชิดลูกก็อาจจะชอยฟุตเวิร์คสั้นลงเพื่อเสาะหาจังหวะ การตีลูกให้กับตัวตามถนัด

5. ทักษะการตีลูก ลูกหลักอันเป็นแม่บทของการเล่นแบดมินตัน แต่ละจำพวกของ การตีลูกที่กล่าวมานี้ จะมีวิธีการตี การวางเท้าฟุตเวิร์ค กับจังหวะการตีลูกที่แตกต่างกัน ผู้เล่นที่

ชำนาญแล้ว จะสามารถตีและบังคับลูก 4 จำพวกนี้ให้ข้ามตาข่ายไปด้วยความหลากหลาย อาจจะมี ความแตกต่างกันในรูปแบบต่าง ๆ อาทิเช่น วิถี ความเร็ว ความยาว ความกว้าง ความสูง ความ ลึก การฉีกมุม ความแรง ความเฉียบคม ถ้าทำอย่างนี้ได้และสามารถนำเอาความหลากหลายไปใช้ ในสถานการณ์ที่ถูกต้องนั้นคือศิลปะสุดยอดของการเล่นกีฬาแบดมินตันที่จะยังผลให้ผลให้ผู้เล่นมี สไตล์หลากหลายของการตีลูก ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งคิดไม่ถึง เดาไม่ออกว่าเราจะส่งลูกข้ามไปใน ลักษณะใด แต่ละลูกที่ข้ามไปนั้น ล้วนแต่แฝงไปด้วยอัตราส่วนแห่งการหลอหลอ แฝงอยู่ในตัวอย่าง มีประสิทธิภาพ สร้างแบบฉบับเกมการเล่นแบดมินตันของตนเองให้เข้มแข็ง มีสไตล์การเล่นเชิงรุก คู่ด้น ยากที่จะพ่ายแพ้ต่อคู่แข่ง

5.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการสำรวจงานวิจัยที่นำเอาแนวคิดห้องเรียนกลับด้านมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ทราบว่าในปัจจุบันมีการพูดถึงเป็นจำนวนมาก และนำมาใช้ในทางการศึกษาอย่างแพร่หลาย โดยผู้วิจัยจะขอยกตัวอย่างงานวิจัยดังในตาราง

งานวิจัยในประเทศ

(อนุสร หงษ์ขุนทด, 2559) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบ ห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบ ด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า 1) รูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบ ด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดนตรี มีค่าเฉลี่ย คะแนนทุกกลุ่มไม่แตกต่างกัน 3) พฤติกรรมการเรียนดนตรี อยู่ในระดับพฤติกรรมปานกลาง

(ชนากานต์ ไสจะยะพันธ์ และ จินตวิทย์ คล้ายสังข์, 2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนา รูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยวิธีการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1)ผู้เรียน 2)ผู้สอน 3)แหล่งการเรียนรู้บนเว็บ 4)การ ติดต่อสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ 5)กิจกรรมกลุ่มเพื่อการประยุกต์ใช้ 6)การวัดและประเมินผล ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้มีทั้งหมด 6 ขั้นตอนได้แก่ 1)ขั้นแบ่งกลุ่ม 2)ขั้นนำเสนอเนื้อหาบนเว็บ 3) ขั้นบันทึกการเรียนรู้ 4)ขั้นวางแผนแบ่งหัวข้อเพื่อสืบค้น 5)ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสรุปเป็นชิ้นงาน 6)ขั้นนำเสนอผลงาน

(รัฐพล ประดับเวทย์, 2560) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียน กลับด้านสำหรับนิสิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนิสิตรายวิชาชีพครู กลุ่มทดลองที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบ

ห้องเรียนกลับด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) นิสิตรายวิชาซีพครูมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

(วรทยา มณีรัตน์, 2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาเคมี เรื่อง กรด-เบส สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี เรื่อง กรด-เบส และทักษะกระบวนการแก้โจทย์ปัญหาของนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาเคมี เรื่อง กรด-เบส มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(พรณี คงเงิน, 2560) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลตาคลี (ขุนตาคลีคณะกิจ) จังหวัดนครสวรรค์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ด้านการแก้ปัญหา การให้เหตุผล การสื่อสาร การสื่อความหมาย การนำเสนอ การเชื่อมโยงความรู้อย่างต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่น ๆ และการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับ ดี นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคู่ขนานและกราฟ ในเรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง ซึ่งสูงกว่าผลการทดสอบความรู้พื้นฐานทางการเรียน(ก่อนเรียน) ที่อยู่ในเกณฑ์อ่อน และปานกลาง

(กฤตณุ วิเศษประสิทธิ์, 2561) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดบูรณาการแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ที่มีต่อการรู้เรื่องคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า การรู้เรื่องคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดบูรณาการ แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ในภาพรวม ด้านการคิดสถานการณ์ปัญหาในเชิงคณิตศาสตร์และด้านการตีความ การประยุกต์ใช้และการประเมินผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ และการรู้เรื่องคณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการแบบเปิดบูรณาการแนวคิดห้องเรียนกลับด้านทั้งภาพรวมและรายด้าน สูงกว่า เกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

(สายรุ่ง ชาวสุภา, 2561) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเรื่อง แนวคิดเคมีสีเขียวที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์และความตระหนักต่อสิ่งแวดล้อมของนิสิตวิชาซีพครู พบว่า 1) นิสิตที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเรื่องแนวคิดเคมีสีเขียว จำนวนร้อยละ 66.67 ของนักเรียนทั้งหมดมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการ

วิเคราะห์ อยู่ในระดับดี โดยพบว่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นิสิตที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านด้านเรื่องแนวคิดเคมีสีเขียว มีคะแนนเฉลี่ยความตระหนักต่อสิ่งแวดล้อม อยู่ในระดับดี สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 65 คะแนน ตามเกณฑ์ของ Jane (2012) และสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(พีระเสก บริสุทธิ์บัวทิพย์, 2561) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการศึกษาบัณฑิตที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการศึกษาบัณฑิต สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการศึกษาบัณฑิตหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(พิพากษา บุญฤทธิ์, 2561) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความคิดทางเรขาคณิต เรื่องวงกลมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม The Geometer's sketchpad (GSP) ร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวงกลม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวงกลมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

(จตุรนต์ มหาทน, 2562) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า หลังทดลองกับนักเรียนเป็นเวลา 8 สัปดาห์กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีคะแนนเฉลี่ยคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะแตกต่างกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญที่ .05 สรุปว่าการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สามารถระดับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

(พิชญสินี ไสยสิทธิ์, 2562) ได้ศึกษาเรื่อง สภาพและความต้องการพัฒนาห้องเรียนกลับด้านบนคลาวด์โดยใช้การเรียนแบบปัญหาเป็นฐานเป็นฐานในสังคม พหุวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีส่วนใหญ่มีระดับความรู้ และทักษะในการ

ใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับปานกลาง มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยการเชื่อมต่อผ่านอุปกรณ์สมาร์ทโฟน อยู่ในระดับมากที่สุด มีการวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน เน้นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เริ่มต้นโดยปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาจากการลงมือทำ มีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เอื้อต่อการทำงานร่วมกันบนระบบคลาวด์ โดยใช้แอปพลิเคชันที่สามารถเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

(ไอริน วัฒนพานิช, 2562) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเรื่องสารเสพติดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมการป้องกันการใช้สารเสพติด แตกต่างจากก่อนการทดลอง ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน อยู่ในระดับ มาก

(ณัฐพล มั่นเรือง, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง บันไดเสียงเมเจอร์และบันไดเสียงเนเชอรัลไมเนอร์โดยวิธีการเรียนแบบเผชิญหน้า, การเรียนแบบผสมผสาน และการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารวิทยา กรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มที่เรียนแบบ Flipped Classroom มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงสุด

(ภาณุวัฒน์ สงแสง, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างจากเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 60)

(ณัฐพล มั่นเรือง, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง บันไดเสียงเมเจอร์และบันไดเสียงเนเชอรัลไมเนอร์โดย วิธีการเรียนแบบเผชิญหน้า, การเรียนแบบผสมผสานและการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารวิทยา กรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมากที่สุด คือ กลุ่มการจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ค่าเฉลี่ย รองลงมา คือ กลุ่มการจัดการเรียนแบบผสมผสาน และน้อยที่สุด คือ กลุ่มการจัดการเรียนแบบเผชิญหน้าค่าเฉลี่ย และประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ พบว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ หัวข้อที่ 19. นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นต่อการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้คิดเป็น 100% กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนแบบผสมผสาน และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนแบบเผชิญหน้ามี

ความพึงพอใจมากที่สุด คือ หัวข้อที่ 10. ครูมีมนุษยสัมพันธ์ และให้คำปรึกษาแก่นักเรียนอย่างเป็นกันเอง มีความเหมาะสมและเท่าเทียมกัน

(วิศวรร คุณสัจย์, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีคะแนนเฉลี่ยของความรอบรู้ด้านสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติหลังการทดลอง นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อสูงกว่ากลุ่มควบคุม

(ชบาพร พิมวัน, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยหลังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

(ชลธิชา วิมลจันทร์, 2563) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเรื่อง อัตราส่วน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า 1) ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 75/75 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 50 ขึ้นไป 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์อยู่ในระดับมากที่สุด

งานวิจัยในต่างประเทศ

(Nouri, 2016) ได้ศึกษาเรื่อง ห้องเรียนกลับด้าน: สำหรับการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น มีประสิทธิภาพ และเพิ่มพูน - โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อห้องเรียนกลับด้านและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

(Hinojo-Lucena et al., 2018) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านในนักศึกษาพลศึกษาในบริบทมหาวิทยาลัย พบว่า วิธีการสอนในชั้นเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านส่งผลโดยตรงต่อผลการเรียนและแรงจูงใจ โดยช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาความสามารถของนักเรียน

(Chiang, Yang, & Yin, 2019) ได้ศึกษาเรื่อง ความแตกต่างในเกมบาสเก็ตบอล 3 ต่อ 3 ที่สอนด้วยห้องเรียนกลับด้านกับการสอนแบบฉายภาพ พบว่าห้องเรียนแบบกลับด้านได้เป็นกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ตามด้วยการสอนแบบฉายภาพ (การสาธิต) ดังนั้นห้องเรียนกลับด้านจึงเป็นวิธีที่แนะนำให้รวมเข้ากับพลศึกษา

(Robin & Sara, 2019) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน : เส้นทางใหม่ในการเตรียมความพร้อมเป็นนักการศึกษาในอนาคต พบว่า รูปแบบการเรียนรู้แบบกลับด้านมีศักยภาพในการสร้างห้องเรียนที่กระตือรือร้น โดยมีการโต้ตอบจากผู้เรียน

(Stephen, Donna, Louis, Joanne, & Andrew, 2020) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้วิดีโอให้เกิดประโยชน์สูงสุดเพื่อสนับสนุนห้องเรียนกลับด้านในการศึกษาวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐานของโรงเรียนแพทย์ พบว่า ห้องเรียนกลับด้านจะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อนำวิดีโอถูกส่งอย่างสม่ำเสมอตลอดภาคการศึกษา และสังเกตเห็นว่าการใช้คำถามคลิกเกอร์ในห้องเรียนกลับด้านช่วยเพิ่มความตระหนักของนักเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาหลักสูตร การรับรู้นี้กระตุ้นให้นักเรียนกลับมาทบทวนเนื้อหาและช่วยส่งเสริมพฤติกรรมความควบคุมตนเอง นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนชอบวิดีโอที่ไม่ยาวหรือสั้นเกินไป จึงแนะนำให้ใช้วิดีโอที่มีความยาวตั้งแต่ 10 ถึง 20 นาที

(Oscar & Jan, 2021) ได้ศึกษาเรื่อง มุมมองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายต่อการเรียนรู้ในห้องเรียนกลับด้าน พบว่า ผู้วิจัยสนับสนุนให้ใช้การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นเครื่องมือสำหรับงานเฉพาะเท่านั้น กล่าวคือ สามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปปรับใช้กับส่วนต่างๆของหลักสูตรได้ แต่หากนำไปใช้เป็นแนวทางการสอนสำหรับหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลายอาจจะยังไม่เหมาะสมในตอนนี้อยู่

(Custodio & Pintor, 2021) ได้ศึกษาเรื่อง ประสบการณ์การสอนเชิงประจักษ์ เรื่องห้องเรียนกลับด้านในพื้นที่พลศึกษา พบว่า มีประสิทธิภาพที่สูงขึ้นในกลุ่มที่มีการนำห้องเรียนกลับด้านไปปฏิบัติเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้นำไปใช้ การมีส่วนร่วมสูงขึ้น เชื้อต่อการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวใหม่ๆ และการพัฒนาความสามารถทางสังคม จากผลการศึกษาที่กล่าวมา สรุปได้ว่าการใช้ห้องเรียนแบบกลับด้านช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียน ทำให้นักเรียนมีกระตือรือร้นในการเรียนรู้

(Cynthia, Anne, Andrea, & Michelle, 2021) ได้ศึกษาเรื่อง ห้องเรียนกลับด้านกับการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาในการศึกษาวิศวะพยาบาลระดับบัณฑิตศึกษา พบว่า ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจหลังเรียนของนักเรียนในการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีคะแนนเฉลี่ยดีขึ้นเมื่อเทียบกับก่อนเรียน

(Ferriz, Østerlie, García, & Baena, 2022) ได้ศึกษาเรื่อง Flipped Classroom: A Good Way for Lower Secondary Physical Education Students to Learn Volleyball. พบว่า มีผลลัพธ์ในเชิงบวกเกี่ยวกับแรงจูงใจในตนเองและการเรียนรู้ทางปัญญาของนักเรียน

(Safoura, Shirin, Mohammad, Yaser, & Mitra, 2022) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของห้องเรียนกลับด้านรูปแบบออนไลน์ต่อความพร้อมในการเรียนรู้ตนเอง และการรับรู้ปัญหาของนักศึกษาพยาบาลในช่วงการระบาดของโควิด19 พบว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญระหว่างคะแนนเฉลี่ยของการรับรู้ปัญหาทั้งก่อนและหลังการเรียนรู้ แต่คะแนนเฉลี่ยของความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญหลังจากใช้ห้องเรียนกลับด้านในรูปแบบออนไลน์



บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มทดลองสองกลุ่ม วัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน (Two group pretest-posttest design) ดังแสดงในตารางที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากร
2. การสร้าง และหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. จริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ตาราง 1 รูปแบบวิธีการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง	ก่อนเรียน	การทดลอง	หลังเรียน
C	T ₁	X ₀	T ₂
E	T ₁	X ₁	T ₂

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

C แทน กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนปกติ (N=35)

E แทน กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (N=35)

T₁ แทน การทดสอบก่อนเรียน (Pretest)

X₀ แทน การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนปกติ

X₁ แทน การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

T₂ แทน การทดสอบหลังเรียน (Posttest)

1.การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนธงธานี ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมด 70 คน ดำเนินการ

สุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อกำหนดกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมดังนี้

1. ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 (กลุ่มควบคุม) ได้รับการจัดการเรียนรู้ใน รายวิชาเบดมินตันตามชั้นตอนปกติ จำนวน 35 คน

2. ห้องเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 (กลุ่มทดลอง) ได้รับการจัดการเรียนรู้ใน รายวิชาเบดมินตันตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 35 คน

เกณฑ์คัดเลือกเข้า

1. เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธงธานี ปีการศึกษา 2565 ที่กำลัง ศึกษาในรายเบดมินตัน

2. ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองพร้อมลงนามในใบยินยอม

เกณฑ์การคัดออก

1. นักเรียนมีอาการบาดเจ็บอย่างรุนแรงระหว่างการจัดการเรียนการสอน

2. นักเรียนให้ข้อมูลหรือปฏิบัติไม่ครบตามที่กำหนด

เกณฑ์การยุติ

1. นักเรียนขอยุติในการให้ข้อมูล (ถอนตัว)

2. นักเรียนย้ายสถานศึกษาหรือลาออกกลางคัน

3. ผู้เรียนสามารถขอยุติได้ หากเกินเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์อื่น ๆ

2. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนปกติวิชาเบดมินตัน

2. แผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านวิชาเบดมินตัน

2.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบความรู้

2. แบบประเมินทักษะ

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

2.2 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

2.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนปกติ วิชาเบดมินตัน

ในการวิจัยครั้งนี้มีการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 8 แผน ดังนี้

แผนที่ 1 ประวัติ กติกากีฬาแบดมินตัน

แผนที่ 2 การจับไม้ และการจับลูก

แผนที่ 3 การส่งลูกหน้ามือ

แผนที่ 4 การส่งลูกหลังมือ

แผนที่ 5 ทบพวนการส่งลูกหน้ามือ และหลังมือ

แผนที่ 6 การตีลูกหน้ามือ

แผนที่ 7 การตีลูกหลังมือ

แผนที่ 8 ทบพวนการตีลูกหน้ามือ และหลังมือ

โดยมีการดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนธงธานี เพื่อนำมากำหนดสาระการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้

2. ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมห้องเรียนกลับด้านออกเป็น 2 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมนอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมในห้องเรียน ประกอบด้วย 1)ขั้นเตรียมความพร้อม ถาม-ตอบ ข้อสงสัย 2)ขั้นปฏิบัติ 3)ขั้นนำไปใช้ 4)ขั้นทำการบ้าน 5)ขั้นสรุป

3. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านทั้งหมด 8 แผน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสอนกีฬาแบดมินตันไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบค่าความตรงต่อหน้า (Face validity) โดยมีการพิจารณา 1)หน่วยการเรียนรู้ 2)จุดประสงค์การเรียนรู้ 3)สาระการเรียนรู้ 4)กิจกรรมนอกห้องเรียน 5)กิจกรรมในห้องเรียน และ6)สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ และให้ผู้เชี่ยวชาญลงคะแนนการหาดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือ (Content Validity Index) โดยมีเกณฑ์การตัดสินใจอยู่ที่ระดับ .80 โดยความเหมาะสมตามเกณฑ์แบบวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 4 ระดับ ดังนี้

4 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสมมาก

3 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสม

2 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสมบางส่วน

1 คะแนน เท่ากับ ไม่มีความเหมาะสม

ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 8 มีค่าอยู่ระหว่าง .96 – 1.00 (วีระยุทธ พรพจน์ธนาศ, 2565)

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพนมไพรวิทยาคาร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง (Try out) จำนวน 30 คน

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน วิชาแบดมินตัน

ในการวิจัยครั้งนี้มีการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 8 แผน ดังนี้

แผนที่ 1 ประวัติ กติกากีฬาแบดมินตัน

แผนที่ 2 การจับไม้ และการจับลูก

แผนที่ 3 การส่งลูกหน้ามือ

แผนที่ 4 การส่งลูกหลังมือ

แผนที่ 5 ทบพวนการส่งลูกหน้ามือ และหลังมือ

แผนที่ 6 การตีลูกหน้ามือ

แผนที่ 7 กาตีลูกหลังมือ

แผนที่ 8 ทบพวนการตีลูกหน้ามือ และหลังมือ

โดยมีการดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนธงธานี เพื่อนำมากำหนดสาระการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้

2. ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ จากการศึกษาผู้วิจัยได้แบ่งกิจกรรมห้องเรียนกลับด้านออกเป็น 2 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมนอกห้องเรียน กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมในห้องเรียน ประกอบด้วย 1)ขั้นเตรียมความพร้อม ถาม-ตอบ ข้อสงสัย 2)ขั้นปฏิบัติ 3)ขั้นนำไปใช้ 4)ขั้นทำที่บ้าน 5)ขั้นสรุป

3. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านทั้งหมด 8 แผน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสอนกีฬาแบดมินตันไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบค่าความตรงต่อหน้า (Face validity) โดยมีการพิจารณา 1)หน่วยการเรียนรู้ 2)จุดประสงค์การเรียนรู้ 3)สาระการเรียนรู้ 4)กิจกรรมนอกห้องเรียน 5)กิจกรรมในห้องเรียน และ6)สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 4 ระดับ โดยมีเกณฑ์การตัดสินใจอยู่ที่ระดับ .80 (วีระยุทธ พรพจน์ธนาศ, 2565)

4 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสมมาก

3 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสม

2 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสมบางส่วน

1 คะแนน เท่ากับ ไม่มีความเหมาะสม

ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 8 มีค่าอยู่ระหว่าง .96 – 1.00

6. นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพนมไพรวิทยาคาร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง (Try out) จำนวน 30 คน

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.2.3 แบบทดสอบความรู้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนธงธานี เพื่อนำมากำหนดสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ตามตัวชี้วัด พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และมาตรฐาน และพ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของกีฬา

2. สร้างเครื่องมือ “แบบทดสอบความรู้” เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลด้านความรู้

3. นำแบบทดสอบความรู้ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสม

4. นำแบบทดสอบความรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสอนกีฬาแบดมินตันไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) หาด้วยวิธีการหาดัชนีความเที่ยงตรงรายข้อ (Index of Item-Objective Congruence : IOC) โดยมีการพิจารณาจาก 1)เห็นด้วย 2)ไม่แน่ใจ 3)ไม่เห็นด้วย โดยมีเกณฑ์การตัดสินใจอยู่ที่ระดับ .50 (วีระยุทธ พรพจน์ธนาศ, 2565)

- + 1 คะแนน เท่ากับ เห็นด้วย
- 0 คะแนน เท่ากับ ไม่แน่ใจ
- 1 คะแนน เท่ากับ ไม่เห็นด้วย

ซึ่งค่า IOC ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .94 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

5. ค่าความยากง่ายของข้อสอบควรอยู่ระหว่าง .20 – .80 (เรณู มาละออง, 2564) ซึ่งแบบทดสอบด้านความรู้มีค่าเท่ากับ .53 – .80

6. ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบความรู้ควรอยู่ที่ .20 ขึ้นไป (เรณู มาละออง, 2564) ซึ่งแบบทดสอบด้านความรู้มีค่าเท่ากับ .48

7. นำแบบทดสอบความรู้ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่า KR-20 ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) โดยกำหนดเกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้ตั้งแต่ .80 ขึ้นไป (เรณู มาละออง, 2564) โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพนมไพรวิทยาคาร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง (Try out) จำนวน 30 คน ค่าที่ได้เท่ากับ .83

8. นำแบบทดสอบความรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.2.4 แบบประเมินทักษะ

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนธงธานี เพื่อนำมากำหนดสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ตามตัวชี้วัด พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และมาตรฐาน และพ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของกีฬา

2. สร้างเครื่องมือ “แบบประเมินทักษะ” เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลด้านทักษะ

3. นำแบบประเมินทักษะที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสม

4. นำแบบประเมินทักษะที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสอนกีฬาแบดมินตันไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบค่าความตรงต่อหน้า (Face validity) โดยมีการพิจารณา 1)จุดประสงค์การเรียนรู้ 2)กิจกรรม 3) การประเมินผลด้านทักษะ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 4 ระดับ โดยมีเกณฑ์การตัดสินใจอยู่ที่ระดับ .80 (วีระยุทธ พรพจน์ธนาศ, 2565) ดังนี้

- 4 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสมมาก

- 3 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสม
- 2 คะแนน เท่ากับ มีความเหมาะสมบางส่วน
- 1 คะแนน เท่ากับ ไม่มีความเหมาะสม

ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 8 มีค่าอยู่ระหว่าง .80 – 1.00

5. นำแบบประเมินทักษะไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพนมไพรวิทยาคาร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง (Try out) จำนวน 30 คน ซึ่งมีค่าเท่ากับ .81

6. ความเป็นปรนัย (Objectivity) ของ (Kirkendall, Gruber, & Johnson, 1987) กับผู้ประเมิน 2 ท่าน โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) แล้วนำค่าที่ได้ไปเปรียบเทียบกับมาตรฐานการประเมินผลสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ มีค่าอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้ตั้งแต่ .85 ซึ่งมีค่าเท่ากับ .88 – .91

7. นำแบบประเมินทักษะฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนธงธานี เพื่อนำมากำหนดสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ตามตัวชี้วัด พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา และมาตรฐาน และพ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของกีฬา

2. สร้างเครื่องมือ “แบบประเมินความพึงพอใจ” เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลด้านเจตคติ

3. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสม

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ในการสอนกีฬาแบบมินตันไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงต่อหน้า (Face validity) โดยมีการพิจารณา 1)จุดประสงค์การเรียนรู้ 2)การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน 3)การประเมินผลด้านเจตคติ และให้ผู้เชี่ยวชาญลงคะแนนโดยมีเกณฑ์การ

ตัดสินใจอยู่ที่ระดับ .80 (วีระยุทธ พรพจน์ธนาศ, 2565) ความเหมาะสมตามเกณฑ์แบบวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 4 ระดับ ดังนี้

- | | | |
|---------|---------|----------------------|
| 4 คะแนน | เท่ากับ | มีความเหมาะสมมาก |
| 3 คะแนน | เท่ากับ | มีความเหมาะสม |
| 2 คะแนน | เท่ากับ | มีความเหมาะสมบางส่วน |
| 1 คะแนน | เท่ากับ | ไม่มีความเหมาะสม |

ซึ่งมีค่า I – CVI แบบประเมินความพึงพอใจข้อที่ 1 – 20 มีค่าอยู่ระหว่าง .80 – 1.00 ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

5. นำแบบประเมินทักษะฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษารายละเอียดการจัดการเรียนรู้ และพฤติกรรมของผู้เรียน
2. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เตรียมสื่อการเรียนรู้ให้พร้อม อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ เพื่อทำความเข้าใจกับผู้เรียน
4. แบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนปกติ และกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน
5. ทำแบบทดสอบความรู้ และแบบประเมินทักษะพื้นฐานก่อนเรียน
6. จัดการเรียนการสอนตามแผนของทั้ง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง โดยจัดการเรียนการสอน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง
7. นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สรุปผลการวิจัย และข้อคิดเห็นที่ได้จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาพลศึกษากีฬาแบดมินตัน มีวิธีการดังนี้

1. หาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความรู้แบบประเมินทักษะกีฬแบดมินตัน และแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มทดลอง ก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนด้านความรู้และด้านทักษะ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติแบบ T- test Dependent โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนน ด้านความรู้และด้านทักษะ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ระหว่างก่อนการจัดการเรียนรู้ และหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สถิติแบบ T- test Independent โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าพัฒนาการด้านทักษะภายหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการคำนวณคะแนนค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ ดังนี้

$$\text{คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์} = \frac{\text{คะแนนหลังเรียน} - \text{คะแนนก่อนเรียน}}{\text{คะแนนเต็ม} - \text{คะแนนก่อนเรียน}} \times 100$$

ตาราง 2 เกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ
76 – 100	พัฒนาการระดับสูงมาก
51 – 75	พัฒนาการระดับสูง
26 – 50	พัฒนาการระดับกลาง
0 – 25	พัฒนาการระดับต้น

ที่มา: (ตะวัน รุ่งแสง & เมษา นวลศรี, 2564)

5. จริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์

โดยผ่านคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์ SWUEC-G157/2565E

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษิตตามชบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ และนำเสนอผลการดำเนินงานวิจัยตามความมุ่งหมายของงานวิจัยที่ได้กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนเรียน และหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์เป็นตัวอักษรเพื่อใช้ในการคำนวณดังนี้

- | | | |
|---------|-----|---------------------------------------|
| N | แทน | จำนวนประชากร |
| M | แทน | ค่าเฉลี่ยของคะแนน |
| S.D. | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน |
| p-value | แทน | ค่านัยสำคัญทางสถิติ |
| * | แทน | มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $\leq .05$ |
| t | แทน | ค่าสถิติทดสอบ (t-test) |

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชา
 แดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียน
 มัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตาราง 3 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแดมินตันที่มีต่อ
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างก่อนเรียนและ
 หลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง (N = 70)

กลุ่ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t	p-value
	M	S.D.	M	S.D.		
ควบคุม	9.83	2.58	14.66	1.53	15.14*	<0.01
ทดลอง	9.54	3.56	14.74	2.06	10.00*	<0.01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชา
 แดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่าง
 ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่า ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่ม
 ควบคุมและกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 4 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง (N = 70)

ทักษะ	กลุ่ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		พัฒนา การ	ระดับ	t	p-value
		M	S.D.	M	S.D.				
ส่งลูกหน้ามือ	ควบคุม	2.00	.64	2.34	.48	11.33	ต้น	3.17*	<0.01
	ทดลอง	1.91	.65	2.43	.55	17.28	ต้น	3.90*	<0.01
ส่งลูกหลังมือ	ควบคุม	2.69	1.05	3.63	.94	40.69	กลาง	5.03*	<0.01
	ทดลอง	3.06	.90	4.37	.54	67.53	สูง	8.97*	<0.01
ตีลูกหน้ามือ	ควบคุม	2.94	.48	4.09	.66	49.51	กลาง	7.80*	<0.01
	ทดลอง	2.77	.59	4.14	.84	61.43	สูง	7.87*	<0.01
ตีลูกหลังมือ	ควบคุม	3.23	.87	4.03	.79	45.20	กลาง	4.39*	<0.01
	ทดลอง	3.31	.79	4.31	.67	59.17	สูง	5.92*	<0.01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ได้แก่ ทักษะการส่งลูกหน้ามือ การส่งลูกหลังมือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มควบคุมมีค่าพัฒนาการส่วนใหญ่อยู่ในระดับ กลาง และกลุ่มทดลองมีค่าพัฒนาการส่วนใหญ่อยู่ในระดับ สูง

2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

ตาราง 5 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ก่อนเรียน (N = 70)

กลุ่ม	ก่อนเรียน		t	p-value
	M	S.D.		
ควบคุม	9.83	2.58	.38	.70
ทดลอง	9.54	3.56	.38	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ก่อนเรียนพบว่า ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 6 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ก่อนเรียน (N = 70)

ทักษะ	กลุ่ม	ก่อนเรียน		t	p-value
		M	S.D.		
การส่งลูก หน้ามือ	ควบคุม	2.00	.64	.55	.54
	ทดลอง	1.91	.65		
การส่งลูก หลังมือ	ควบคุม	2.63	1.05	1.58	.30
	ทดลอง	3.06	.90		
การตีลูก หน้ามือ	ควบคุม	2.94	.48	1.32	.08
	ทดลอง	2.77	.59		
การตีลูก หลังมือ	ควบคุม	3.23	.87	.43	.52
	ทดลอง	3.31	.79		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ก่อนเรียนพบว่า ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 7 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาเบ็ดเตล็ดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังเรียน (N = 70)

กลุ่ม	หลังเรียน		t	p-value
	M	S.D.		
ควบคุม	14.66	1.53	.20	.32
ทดลอง	14.74	2.06		

จากตารางที่ 7 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง หลังเรียนพบว่า ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 8 เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังเรียน (N = 70)

ทักษะ	กลุ่ม	หลังเรียน		t	p-value
		M	S.D.		
การส่งลูก	ควบคุม	2.34	.48	.69	.07
หน้ามือ	ทดลอง	2.43	.55		
การส่งลูก	ควบคุม	3.63	.94	4.06*	<0.01
หลังมือ	ทดลอง	4.37	.54		
การตีลูก	ควบคุม	4.09	.66	.30	.21
หน้ามือ	ทดลอง	4.14	.84		
การตีลูก	ควบคุม	4.03	.79	1.63	.76
หลังมือ	ทดลอง	4.31	.67		

จากตารางที่ 8 ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง หลังเรียน พบว่า ทักษะการส่งลูกหลังมือ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการส่งลูกหน้ามือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ ไม่แตกต่างกัน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านใน รายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชา
เบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (N = 35)

ข้อที่	ความพึงพอใจ		
	M	S.D.	ระดับ
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความทันสมัย เหมาะสมกับ นักเรียน	4.17	.77	มาก
2. การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน ตามแบบห้องเรียนกลับด้าน	3.77	.93	ปานกลาง
3. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	3.91	.79	ปานกลาง
4. นักเรียนได้ศึกษาคลิป VDO ก่อนเข้าเรียนทำให้เข้าใจ มากยิ่งขึ้น	3.91	.93	ปานกลาง
5. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	4.14	.84	มาก
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นรายบุคคล	4.03	1.00	มาก
7. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.03	.66	มาก
8. ครูส่งเสริมให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย	4.06	.79	มาก
9. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา	4.26	.87	มาก
10. ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย	4.11	.95	มาก
11. ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน	4.54	.73	มาก
12. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน	4.23	.87	มาก
13. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ	4.63	.66	มาก

ข้อที่	ความพึงพอใจ		
	M	S.D.	ระดับ
14. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.66	.78	มาก
15. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม	4.49	.91	มาก
16. ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา	4.06	.85	มาก
17. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	4.34	.88	มาก
18. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	4.40	.90	มาก
19. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	4.46	.56	มาก
20. นักเรียนเรียนวิชาเบดมินตันด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านอย่างมีความสุข	4.49	.98	มาก
รวม	4.23	.83	มาก

จากตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาเบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ภาพรวมความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรวมเท่ากับ .83 เมื่อพิจารณารายข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 14. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม รองลงมาคือ ข้อ 13. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ และข้อ 11. ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ก่อนเรียน ไม่แตกต่างกัน ส่วนหลังเรียน ด้านความรู้ ไม่แตกต่างกัน ด้านทักษะ พบว่าทักษะการส่งลูกหลังมือ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการส่งลูกหน้ามือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ ไม่แตกต่างกัน โดยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

3. การศึกษาความพึงพอใจการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับ มาก

จากผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบดมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนธงธานี จังหวัดร้อยเอ็ด นักเรียนกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีคะแนนความรู้และทักษะหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนปกติ นอกจากนี้ นักเรียนกลุ่มทดลองส่วนใหญ่ยังมีพัฒนาการด้านทักษะอยู่ในระดับสูงกว่ากลุ่มควบคุม ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นอีกหนี่งทางเลือกของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันที่มีความพร้อมด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเบตมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนธงธานี สามารถอภิปรายตามความมุ่งหมายของงานวิจัยได้ดังนี้

ข้อที่ 1. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาเบตมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน สามารถอภิปรายได้ว่า กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้และด้านทักษะกีฬาเบตมินตันทั้ง 4 ทักษะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 รูปแบบ มีการอธิบาย สาธิต ให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและแบบฝึก จึงทำให้ผู้เรียนมีคะแนนด้านความรู้และด้านทักษะเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ (สุริยะ หาญพิชัย, 2563) ที่กล่าวว่า เมื่อมีการจัดการเรียนการสอนจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ และสอดคล้องกับ (จาตุรนต์ มหากนก, 2562) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้พลศึกษาแบบปกติหรือการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านล้วนแล้วแต่มีส่วนช่วยในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของผู้เรียนทั้งสิ้น

ข้อที่ 2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาเบตมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้และด้านทักษะ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง สามารถอภิปรายได้ว่า ก่อนเรียน ไม่แตกต่างกัน แสดงว่าความรู้และพื้นฐานทักษะเริ่มต้นก่อนทำการทดลองของประชากรไม่แตกต่างกัน ดังนั้นทั้ง 2 กลุ่มสามารถใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลองได้ ส่วนหลังเรียน ด้านความรู้ไม่แตกต่างกัน ด้านทักษะ พบว่า ทักษะการส่งลูกหลังมือ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการส่งลูกหน้ามือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ ไม่แตกต่างกัน โดยคะแนนค่าเฉลี่ยด้านความรู้และด้านทักษะกีฬาเบตมินตันทั้ง 4 ทักษะของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีการใช้สื่อช่วยสอนที่หลากหลายทั้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองในรูปแบบของรูปแบบของวิดีโอ ใบความรู้ และจาก You tube ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ดูวิดีโอการปฏิบัติทักษะกีฬาเบตมินตัน สามารถฝึกปฏิบัติตามวิดีโอจนเกิดเป็นความชำนาญ โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลรวบรวมไว้ในที่ Google Sites เพื่อให้กลุ่มทดลองเข้าถึงเนื้อหาในการเรียนได้สะดวกสบายด้วยโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เมื่อกลุ่มทดลองเข้าถึง Google Sites เนื้อหาการเรียนเกี่ยวกับเบตมินตันจะถูกแสดงขึ้นมาให้กลุ่มทดลองได้ศึกษา ทำให้กลุ่มทดลองยังสามารถทบทวนความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาเนื่องจาก Google Sites เป็นระบบออนไลน์ หากผู้เรียน

เกิดข้อสงสัยผู้เรียนสามารถสอบถามครูหรือเพื่อนร่วมชั้นผ่านไลน์กลุ่มหรือไลน์ส่วนตัวได้ตลอดเวลา เกิดการปฏิสัมพันธ์ตลอดเวลาระหว่างครูกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเสมือนมีเพื่อนคู่คิดและคอยแนะนำในการศึกษาออกชั้นเรียนอยู่เสมอ สอดคล้องกับ(วราพร บุญมี, 2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนจะประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายด้านประกอบกันไม่ว่าจะเป็นตัวครูผู้สอนเอง นักเรียน สื่อ เทคโนโลยี และบริบทแวดล้อมต่าง ๆ การใช้เทคโนโลยีสามารถลดเวลาในการอธิบายของผู้สอน เพิ่มเวลาในการปฏิบัติของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากขึ้น สอดคล้องกับทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ ที่ว่า “การเรียนรู้คือการลงมือปฏิบัติ” ยิ่งปฏิบัติมากยิ่งเกิดการเรียนรู้มาก สอดคล้องกับ (Custodio & Pintor, 2021) ที่ได้ศึกษาเรื่องการสอนเชิงประจักษ์เกี่ยวกับห้องเรียนปกติเปรียบเทียบกับห้องเรียนกลับด้านในวิชาพลศึกษา ผลการศึกษาพบว่า การเรียนรู้ของนักเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้นในกลุ่มที่มีการนำเอาห้องเรียนกลับด้านไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้ใช้ โดยห้องเรียนแบบกลับด้านช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ตลอดจนส่งเสริมความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียน และการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านยังช่วยพัฒนาการดำเนินการเคลื่อนไหวดีกว่าห้องเรียนปกติปกติยิ่งไปกว่านั้นพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านส่งผลให้ผู้เรียนส่วนใหญ่เกิดการเรียนรู้และสามารถมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับ (เชษฐสุรัฐ กองรัตน์, 2565) ได้รายงานว่า การจัดการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นชั้นเรียนไร้พรมแดน โดยการเรียนรู้ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การเชื่อมต่อสื่อสารต่างๆ จึงทำให้เกิดความสะดวก ความรวดเร็วและความยืดหยุ่นเกิดขึ้นในชั้นเรียน นอกจากนี้ผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนยังมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ตลอดเวลา

ข้อที่ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในรายวิชาแบดมินตันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถอธิบายได้ว่า คะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก เนื่องจากกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านได้รับการช่วยเหลือ คำแนะนำ อำนวยความสะดวกในการเรียน โดยผู้สอนมีวิธีการสอนที่แปลกใหม่ มีการใช้สื่ออย่างหลากหลาย มีการส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันทั้งแบบรายบุคคลและแบบเป็นกลุ่ม มีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ร่วมกันแสดงออกอย่างสนุกสนานทั้งในและนอกห้องเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติเชิงบวก เกิดความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ศึกษาหาความรู้อยู่ตลอดเวลา สอดคล้องกับ (Ferriz et al., 2022) ได้ศึกษาในนักเรียนพลศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเกี่ยวกับการเรียนรู้วอลเลย์บอลแบบห้องเรียนกลับด้าน โดยนักเรียนมีผลลัพธ์ด้านเจตคติและแรงจูงใจต่อการเรียนในเชิงบวก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

แบบประเมินทักษะการส่งลูกหน้ามือ การส่งลูกหลังมือ การตีลูกหน้ามือ และการตีลูกหลังมือ ที่สร้างขึ้น ครูสามารถนำไปใช้พัฒนาการเรียนรู้และใช้ประเมินผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะของนักเรียนได้ แต่อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนควรอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับ ให้นักเรียนได้เข้าใจตรงกัน เนื่องจากแบบทดสอบทักษะที่สร้างขึ้น มีเกณฑ์การให้คะแนนรูปแบบรูปรีด ซึ่งมีเพียงตัวอักษรเท่านั้น ทำให้หากนักเรียนได้ศึกษาเกณฑ์คะแนนด้วยตนเอง อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดได้

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในทักษะอื่นๆ เช่น ทักษะการตบ หรือนำห้องเรียนกลับด้านไปใช้ศึกษาในการเรียนการสอนเรื่องอื่นๆ เช่น ลีลาศ กระบี่กระบอง เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในระดับอื่นๆเพิ่มเติม

บรรณานุกรม

- Albahuoth, H. (2020). Effectiveness of flipped classroom in developing 11th graders' grammatical competences in Arabic. *Interactive Learning Environments, 12*(7), 1-17.
- Chiang, T. H.-C., Yang, S. J., & Yin, C. (2019). Effect of gender differences on 3-on-3 basketball games taught in a mobile flipped classroom. *Interactive Learning Environments, 27*(8), 1093-1105.
- Custodio, N. F., & Pintor, M. D. (2021). Empirical didactic experience about flipped classroom on Physical Education area. *Retos (Madrid), 42*, 189-197.
- Cynthia, F., Anne, M. H., Andrea, C. B., & Michelle, A. (2021). The Flipped Classroom With Case-Based Learning in Graduate Nurse Anesthesia Education. *AANA Journal, 89*(3), 254-260.
- Ferriz, -. V. A., Østerlie, O., García, -. M., Salvador, & Baena, -. M. S. (2022). Flipped Classroom: A Good Way for Lower Secondary Physical Education Students to Learn Volleyball. *Education sciences, 12*(1), 26.
- Hinojo-Lucena, F. J., Mingorance-Estrada, Á. C., Trujillo-Torres, J. M., Aznar-Díaz, I., Reche, M., & Pilar, C. (2018). Incidence of the flipped classroom in the physical education students' academic performance in university contexts. *Sustainability (Basel, Switzerland), 10*(5), 1334.
- Kirkendall, D. R., Gruber, J. J., & Johnson, R. E. (1987). *Measurement and evaluation for physical educators: Human Kinetics*.
- Nouri, J. (2016). The flipped classroom: for active, effective and increased learning – especially for low achievers. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 13*(1), 1-10.
- Oscar, Ö., & Jan, S. (2021). High school student perspectives on flipped classroom learning. *Routledge, 31*(4), 707-724.
- Robin, B., & Sara, M. (2019). Flipped Learning in Flipped Classrooms: A New Pathway to Prepare Future Special Educators. *Routledge, 35*(3), 128-143.

- Safoura, K., Shirin, H., Mohammad, G., Yaser, M., & Mitra, A. (2022). The effect of the online flipped classroom on self-directed learning readiness and metacognitive awareness in nursing students during the COVID-19 pandemic. *BMC Nursing*, 21, 1-10.
- Shana, Z., & Alwaely, S. (2564). Does the flipped classroom boost student science learning and satisfaction? a pilot study from the uae. *International journal of instruction*, 14(4), 607-626.
- Steen-Utheim, A. T., & Foldnes, N. (2018). A qualitative investigation of student engagement in a flipped classroom. *Teaching in higher education*, 23(3), 307-324.
- Stephen, J. B., Donna, W., Louis, J. M., Joanne, B., & Andrew, K. S. (2020). Towards the optimal use of video recordings to support the flipped classroom in medical school basic sciences education *Taylor&Francis*, 26, 1-8.
- Ying Bai. (2018). Research on the design method of physical education curriculum based on the flipped classroom concept. *Educational sciences : theory & practice*, 18(5), 1604-1611.
- กวรรณ สืบสม และนพรัตน์ หมีพลัด. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีมีเดียผ่าน Google Classroom. *สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 6(2), 118-127.
- กฤตณุ วิเศษประสิทธิ์. (2561). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีแบบเปิดบูรณาการแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อการรู้เรื่องคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/117/1/gs591130111.pdf>
- กิตติศักดิ์ พ่วงช่อ. (2562, มกราคม-มิถุนายน). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี*, 8(1), 67 - 76.

คณิงนิตย์ สุนทวนิค. (2543). การวิเคราะห์องค์ประกอบแบบทดสอบทักษะกึ่งไฟฟ้าแบริมินตัน.
(ปริญญานินพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, กรุงเทพฯ.

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Phy_Ed/Kanuengnit_S.pdf

http://ils.swu.ac.th:8991/F?func=service&doc_library=SWU01&local_base=SWU01&doc_number=000035043&sequence=000001&line_number=0001&func_code=DB_REC_ORDS&service_type=MEDIA

จาตุรนต์ มหากนก. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้อาพลศึกษาตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญญานินพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/495/1/g601130245.pdf>

ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน. (2560, เมษายน-มิถุนายน). ห้องเรียนกลับด้าน : ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 6(2), 171-181.

ชนากานต์ ไสจะยะพันธ์, และ จินตวิร์ คัลายสังข์. (2560, เมษายน - มิถุนายน). การพัฒนารูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยวิธีการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย *An Online Journal of Education*, 11(2), 16-32.

ชบาพร พิมวัน. (2563). การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ปริญญานินพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ชลธิชา วิมลจันทร์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง อัตราส่วน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ปริญญานินพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

เชษฐรัฐ กอกรัตน์. (2565, พฤษภาคม - สิงหาคม). ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาผู้เรียนในยุคความปกติถัดไป (Next Normal). *Ratchaphruek Journal*, 20(2), 1-15.

จิรภัทร อภิชิตตระกูล. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้อาพลศึกษาแบบร่วมมือที่มีต่อความสามัคคีและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญญานินพนธ์).

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/334>

- ณัฐพล มั่นเรือง. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง บันไดเสียงเมเจอร์และบันไดเสียงเนเชอรัลไมเนอร์โดยวิธีการเรียนแบบเผชิญหน้าการเรียนแบบผสมผสานและการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสารวิทยา กรุงเทพมหานคร. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/785>
- ณัฐวรรณ สติราวิวัฒน์, อำนวย สอิ้งทอง, จุฑามาศ บัตรเจริญ, และ สมบัติ อ่อนศิริ. (2561). แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับวิชาพลศึกษา (The Concept of Flipped Classroom in Physical Education). *Journal of Liberal Arts, Maejo University*, 6(1), 79-92.
- ตะวัน รุ่งแสง & เมษา นวลศรี. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ เรื่อง ระบบนิเวศ. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7), 47 -61.
- ประพงษ์ บริชาประพาฬวงศ์. (2559). นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการนอกห้องเรียน: เปิดห้องเรียนสู่แหล่งเรียนรู้. *Journal of Education Studies*, 46(3), 436-455.
- พรรณี คงเงิน. (2560, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลตาคลี (ขุนตาคลีคณะกิจ) จังหวัดนครสวรรค์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน และเทคนิคการประเมินความก้าวหน้าทางการเรียน. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 18(1), 42-54.
- พิชญ์สินี ไสยสิทธิ์. (2562, มกราคม-มิถุนายน). สภาพและความต้องการพัฒนาห้องเรียนกลับด้านบนคลาวด์โดยใช้การเรียนแบบปัญหาเป็นฐานในสังคม พหุวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว.*, 12(1), 46-59.
- พิพากษา บุญฤทธิ์. (2561). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความคิดทางเรขาคณิต เรื่องวงกลมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้โปรแกรม *The geometer's sketchpad (GSP)* ร่วมกับแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/118/1/gs591130113.pdf>
- พีระเสก บริสุทธิบัวทิพย์. (2561). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านทางร่วมกับการศึกษาบันเทิงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลักภาษาไทยและความสุขในการเรียนของ

- นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาณิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
<http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/120/1/g591130123.pdf>
- ภาขวัณ ทัศนธนากร, และ สุธนะ ดิงคัฑิย์. (2558). การนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้กิจกรรมศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว ในระดับมัธยมศึกษา เขต กรุงเทพมหานคร. *An Online Journal of Education*, 10(2), 422-431.
- ภาณุวัฒน์ สงแสง. (2563). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (ปริญญาณิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1173/1/g611130027.pdf>
- รัฐพล ประดับเวทย์. (2560, มกราคม - มิถุนายน). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านสำหรับนิสิตวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. วารสารพัฒนนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต, 11(1), 39 - 49.
- รัฐพล มากพูน. (2563). ผลของการจัดการเรียนรู้พลศึกษาด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (ปริญญาณิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1020/1/g581130170.pdf>
- เรณู มาละออง. (2564, สิงหาคม). การสร้างแบบทดสอบวินิจฉัยจุดบกพร่องในการคิดเชิงวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์, 8(8), 254 - 266.
- วรชัย สุทธิไชย. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์เรื่องเทคโนโลยีอวกาศและทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม. (สารนิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Sci_Ed/Worachai_S.pdf
- http://ils.swu.ac.th:8991/F?func=service&doc_library=SWU01&local_base=SWU01&doc_number=000413506&sequence=000001&line_number=0001&func_code=DB_REC ORDS&service_type=MEDIA
- วิรัชยา มณีรัตน์. (2560). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านวิชาเคมี เรื่อง กรด-เบส สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์. (ปริญญาณิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

- วราพร บุญมี. (2564, กันยายน). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(9), 373-386.
- วสันต์ ศรีหิรัญ. (2560, เมษายน - มิถุนายน). ห้องเรียนกลับด้านกับการคิดวิเคราะห์. *Journal of Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University*, 14(65), 19-28.
- วายุ กาญจนศร. (2557). แด่มนินตัน: การเล่น การชม และเชียร์ อย่างสนุกสนานด้วยความเข้าใจในกติกากา. *JOURNAL OF EDUCATION KHON KAEN UNIVERSITY*, 37(1), 16-24.
- วิศวรร คุณสัจย์. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1262/1/gs601110096.pdf>
- วีระยุทธ พรพจน์ธนาศ. (2565, มกราคม – มิถุนายน). การศึกษาเปรียบเทียบการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัยด้วยเทคนิค IOC, CVR และ CVI. *รังสิตสารสนเทศ*, 28(1), 169 - 192.
- ศุภกานดา จรดล. (2559). การศึกษาคุณลักษณะทางจิตวิทยาของวัยรุ่นไทย ในการเป็นประชาคมอาเซียน. (ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Res_Hum/Supakanda_C.pdf
- http://ils.swu.ac.th:8991/F?func=service&doc_library=SWU01&local_base=SWU01&doc_number=000411185&sequence=000001&line_number=0001&func_code=DB_REC ORDS&service_type=MEDIA
- สมพร โกมารทัต, อรัญญา ต้อยคำภีร์, ศิริพร สัจจามันท์, นิพัทธ์ พิชญโยธิน, จิรภัทร รวีภัทรกุล, และพนิดา เสือวรรณศรี. (2564). ช่องว่างงานวิจัยที่เกี่ยวกับเด็ก และเยาวชนในประเทศไทย: ข้อเสนอเชิงการปฏิบัติ และนโยบาย. *วารสาร สุทธิ ปริทัศน์*, 35(1), 110-123.
- สมพร เชื้อพันธ์. (2562, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาชุดทดสอบความสามารถพิเศษทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารพัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยรังสิต*, 13(1), 129-144.
- สายรุ้ง ชาวสุภา. (2561, กรกฎาคม-ธันวาคม). ผลของการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เรื่องแนวคิดเคมีสีเขียวที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์และความตระหนักต่อสิ่งแวดล้อมของนิสิตวิชาชีพครู. *วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้*, 9(2), 227-296.

สำนักการกีฬา กรมพลศึกษา. (2560). คู่มือการจัดการแข่งขันกีฬาแบดมินตันนักเรียนคนพิการ
แห่งชาติ. In. <https://www.dpe.go.th/manual-files-392891791800>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการ
จัดการเรียนรู้เชิงรุก (*Active Learning*): กระทรวงศึกษาธิการ: สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน.

สุดารัตน์ ศรีรุ่งเรือง. (2555). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสร้าง
เสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้รูปแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5E S) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.
JOURNAL OF EDUCATION KHON KAEN UNIVERSITY, 35(3), 72-79.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2559, พฤษภาคม-มิถุนายน). การพัฒนาระบบการสอนภาควันตภาพสำหรับนักเรียน
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายภาคเหนือตอนบน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี,
10(22), 9-23.

สุริยะ หาญพิชัย. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้การเรียนรู้
ด้วยกระบวนการกลุ่มในรายวิชาสถานการณ์โลกปัจจุบัน. วารสารลวะศรี มหาวิทยาลัยราช
ภัฏเทพสตรี, 4(1), 15-25.

เสถียร เหล่าประเสริฐ, ศุภศาสตร์ คนหาญ, สมชาย รัตนทองคำ, ประพันธ์ศักดิ์ เดชศรี, จิระวุฒิ กมล
ตรี, และ จิระชัย คาระวะ. (2560, มกราคม-มีนาคม). ผลของการฝึกผสมผสานแบบ เอส เอ
พี ที่มีต่อพลังและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา ความเร็ว ความอ่อนตัว ความคล่องแคล่ว
ว่องไวและปฏิกิริยาตอบสนองของนักกีฬาบาสเกตบอลชายในระดับเยาวชน. *KKU
Research Journal (Graduate Studies)*, 17(1), 32-42.

อนุสร หงษ์ขุนทด. (2559). การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบ
ด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. วารสาร ศึกษา ศาสตร์ มหาวิทยาลัย
บูรพา, 26(2), 71-83.

อนุสร หงษ์ขุนทด, และ ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2558). รูปแบบการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ
ห้องเรียนกลับด้านสำหรับการเรียนดนตรี. *Sripatum Review of Humanities and Social
Sciences*, 15(2), 119-129.

อภิสิทธิ์ เกาละบุตร. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านโดยใช้โมบาย
เลิร์นนิ่ง เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.

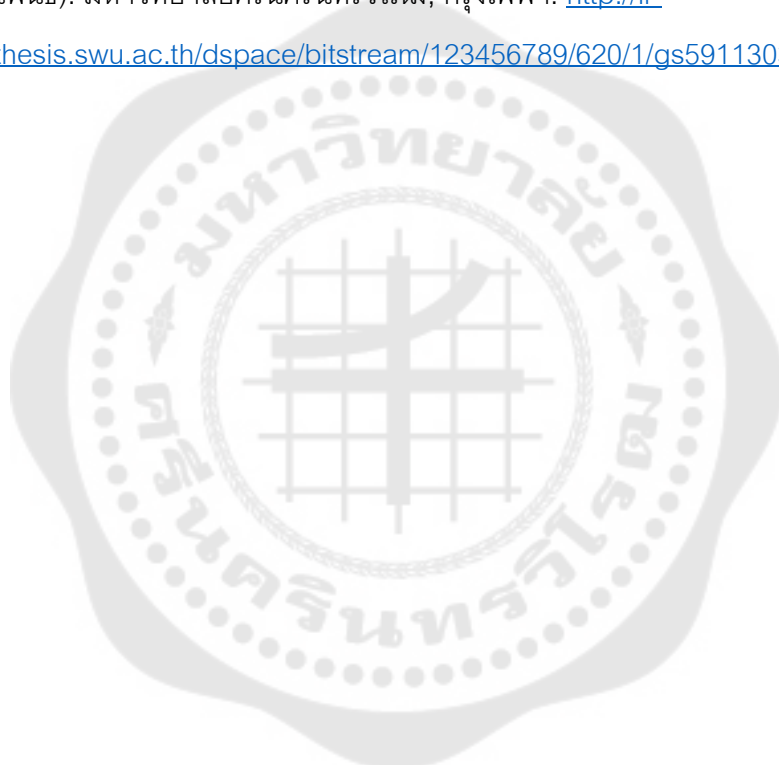
(ปริญญาานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir->

[thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1272/1/g571120013.pdf](http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1272/1/g571120013.pdf)

อากร พุทธรักษา. (2562, เมษายน - มิถุนายน). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความเครียด
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 เรื่อง จำนวนจริง ด้วยวิธีห้องเรียนกลับด้าน. *Journal of
Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University*, 16(73), 58-65.

ไอริน วัฒนพานิช. (2562). ผลของการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาด้วยวิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน
เรื่อง สารเสพติดที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญญา
นิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://ir->

[thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/620/1/g591130333.pdf](http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/620/1/g591130333.pdf)







ภาคผนวก ก

คำอธิบายรายวิชา พ 31101 พลศึกษา

โครงสร้างรายวิชา พ 31101 พลศึกษา

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเบดมินตัน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเบดมินตัน แบบห้องเรียนปกติ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความรู้เกี่ยวกับแบดมินตัน ประวัติ กติกา มารยาทของการเป็นผู้เล่นผู้ชมที่ดี ทำการอบอุ่นร่างกายและการยืดเหยียดกล้ามเนื้อก่อนและหลังการเล่น ความรู้เกี่ยวกับทักษะการจับไม้ ทักษะการส่งลูก(การเสิร์ฟ) ทักษะการตีลูกหน้ามือ การตีลูกด้วยหลังมือ วิธีการตีโต้ ทักษะการตบ การรับลูกตบ ทักษะการหยอด การเคลื่อนที่ในการเล่นประเภทคู่ วิธีการเล่นแบดมินตัน ระบบการเล่น การยืนตำแหน่ง และประโยชน์ของการเล่นกีฬาแบดมินตัน

เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการเล่นกีฬาแบดมินตัน ทักษะการจับไม้ ทักษะการตีลูกหน้ามือ การตีลูกด้วยหลังมือ วิธีการตีลูกโด่งลูกตาด ทักษะการเสิร์ฟ ทักษะการตบ การรับลูกตบ ทักษะการหยอด การเคลื่อนที่ในการเล่นประเภทคู่ รวมทั้งนำกติกา มารยาทที่ดีมาใช้ในการเล่น

เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกาย โดยใช้กีฬากีฬาแบดมินตันเป็นสื่อกลาง การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว และพัฒนาสมรรถภาพทางกายในการออกกำลังกายได้อย่างเหมาะสม

ผลการเรียนรู้ที่คาดว่าจะได้รับ

1. รู้ และสามารถอธิบายประวัติ คุณลักษณะผู้เล่นแบดมินตันและอธิบายประโยชน์กีฬาแบดมินตันได้
2. บอกกติกาการเล่นลูกต่าง ๆ ได้
3. เข้าใจและสามารถจับไม้แรกเกิดได้ถูกต้อง ปฏิบัติการฟุตเวิร์คสำหรับเคลื่อนที่ไปตีลูกได้ทุกท่าทาง
4. สามารถส่งลูก และตีลูกในลักษณะลูกโยน ลูกตาด ลูกหยอด และลูกตบได้
5. มีความรู้ ความเข้าใจและสามารถลงแข่งขันแบดมินตันได้ทุกประเภท

โครงสร้างการจัดหน่วยการเรียนรู้

ลำดับ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อเรื่อง	ตัวชี้วัด	น้ำหนัก คะแนน (100)	จำนวน ชั่วโมง (20)
1	หน่วยการเรียนรู้ที่1 ประวัติ และกติกา เบื้องต้น และการ จับไม้	ประวัติ และกติกาเบื้องต้น และ การจับไม้		5	2
2	หน่วยการเรียนรู้ที่2 ทักษะกีฬา แบดมินตัน	1.การส่งลูกหน้ามือ	พ 3.1 พ 3.2 ม. 3/1 ม. 3/3	5	1
		2.การส่งลูกหลังมือ		5	1
		3.ทบทวนการส่งลูกหน้ามือ และ หลังมือ		5	1
		4.ทักษะการตีลูกหน้ามือ		5	1
		5.ทักษะการตีลูกหลังมือ		5	1
		6.ทบทวนการตีลูกหน้ามือ และ หลังมือ		5	1
		7.การตีลูกหยอด		5	1
		8.การตีลูกตบ		5	1
3	หน่วยการเรียนรู้ที่3 การแข่งขัน	การแข่งขันประเภท เดี่ยว		5	5
		การแข่งขันประเภท คู่		10	4
4	สอบปลายภาค			30	1
	รวม			100	20

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเบตมินตัน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามกรอบที่ตั้งไว้ดังนี้

1) การกำหนดจุดประสงค์ มาตรฐาน ตัวชี้วัด และวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยผู้สอนได้มีการเตรียมความพร้อมในเรื่องของสื่อการสอน และชี้แจงในเรื่องของวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบ และเตรียมความพร้อมในการเข้าถึงสื่อการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงวิธีการในการฝึกปฏิบัติทักษะแต่ละสปีดาร์

2) การจัดการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียนแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

2.1) การสืบค้นแหล่งข้อมูลหรือวิดีโอการเรียนรู้ ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนไปศึกษาและฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกที่ผู้สอนให้ไปศึกษาบนสื่อการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนเตรียมไว้ก่อนเข้ารับการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ

2.2) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และฝึกฝนตนเอง ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองได้

3) การจัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียน คือ กิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการประยุกต์ใช้ จัดกิจกรรมในชั้นเรียนตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้พลศึกษา 5 ขั้นตอน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อมถาม-ตอบ ข้อสงสัยในเนื้อหา และสื่อการสอน
2. ขั้นฝึกปฏิบัติ
3. ขั้นนำไปใช้
4. ขั้นทำกาบ้าน
5. ขั้นสรุป

4) การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ วัดและประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบความรู้

ด้านทักษะ วัดและประเมินผลโดยการสังเกตการฝึกปฏิบัติทักษะ โดยใช้แบบประเมินทักษะ

ด้านเจตคติ วัดและประเมินผลโดยผู้เรียนตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน

คาบเรียนที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเบดมินตัน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติ และกติกาเบื้องต้น และการจับไม้ จำนวน 1 คาบเรียน
 รายวิชา เบดมินตัน รหัสวิชา พ 31101 ปีการศึกษา 2565

ผู้สอน นายจิรวัตร เจริญนนท์

1.มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย และการเล่นเกมกีฬาไทย

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬามีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชม สุนทรีย์ภาพของการเล่นกีฬา

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ม.3/1 เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลอย่างละ 1 ชนิด โดยใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับตนเองและทีม

ตัวชี้วัด ม.3/3 ปฏิบัติตนตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นตามชนิดกีฬาที่เลือก และนำแนวคิดที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนในสังคม

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

1. ผู้เรียนเล่าประวัติความเป็นมากีฬาเบดมินตันได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนอธิบายการจับไม้ได้อย่างถูกต้อง

ด้านทักษะ (P)

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกรจับไม้ได้อย่างถูกต้อง

ด้านเจตคติ(A)

ผู้เรียนมีความสนุกสนานพร้อมกับแสดงมารยาทในการรับ – ส่ง ไม้เบดมินตัน

3.สาระการเรียนรู้

การปฐมนิเทศก่อนเรียน ถือเป็นมารมาทักทายทำความคุ้นเคยกันระหว่างผู้สอน และผู้เรียน เป็นการเตรียมความพร้อม ให้ข้อมูล มีข้อกำหนด ข้อตกลงระหว่างผู้เรียน และผู้สอน การเข้าเรียน ชุดแต่งกายที่มาเรียนในแต่ละชั่วโมง และหัวข้อต่างๆ ที่จะเรียนในรายวิชาพลศึกษา การ

จัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ผู้สอนแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง รู้ถึงวิธีการกระบวนการที่ได้มาซึ่งความรู้ แหล่งการเรียนรู้ และรู้เกณฑ์การวัดและประเมินผลเพื่อผู้เรียนจะได้เตรียมพร้อม และเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้

กีฬาแต่ละชนิดมีความเฉพาะเจาะจงทั้งการเคลื่อนไหว การใช้สมรรถภาพ และทักษะพื้นฐานที่แตกต่างกันออกไป ในรายชั่วโมงนี้ผู้สอนจะวางพื้นฐานความรู้ประวัติ และกติกาแบดมินตัน เริ่มตั้งแต่ความเป็นมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 จนถึงปัจจุบัน

การจับไม้แบดมินตัน เป็นทักษะที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการจับไม้ที่ถูกต้องจะทำให้ผู้เรียนสามารถบังคับลูกแบดมินตันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งได้ตามความต้องการ วิธีการคือผู้ที่ถนัดมือขวาก็ใช้มือขวาจับโดยยื่นมือขวาออกไปข้างหน้าเหมือนกับการจับมือกับบุคคลอื่นที่ถูกแนะนำให้รู้จักโดยให้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสันของด้ามไม้แบดมินตันเป็นรูปตัว วี โดยตำแหน่งนิ้วหัวแม่มือจะทาบบนอยู่ทางด้านแบนของด้ามไม้แบดมินตัน

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 2 ความสามารถในการคิด
- 3 ความสามารถในการแก้ไขปัญหา

5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน

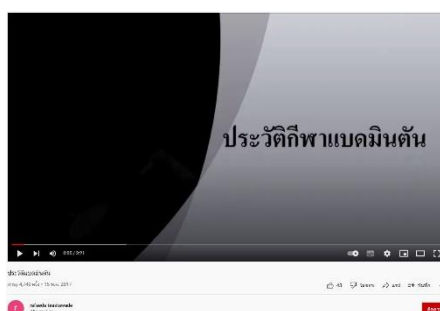
1. ผู้สอนแนะนำเนื้อหา และสื่อการสอน

- 1.1 วางแผน และออกแบบการจัดการเรียนรู้
- 1.2 ผลิตสื่อหรือเลือกสื่อในการสอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 1.3 เผยแพร่เนื้อหา หรือสื่อการสอนให้ผู้เรียนก่อนจัดการเรียนรู้ (ไม่น้อยกว่า 3 วัน)

-เผยแพร่ผ่าน Facebook กลุ่ม

Rafaeda teastawade. (15 พ.ค. 2560). ประวัติแบดมินตัน [Video file].

สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=crTEHyB08I>



นายจาตุรนต์ มหากนก. (1 ม.ค. 2563). กติกาแบดมินตัน [Video file].

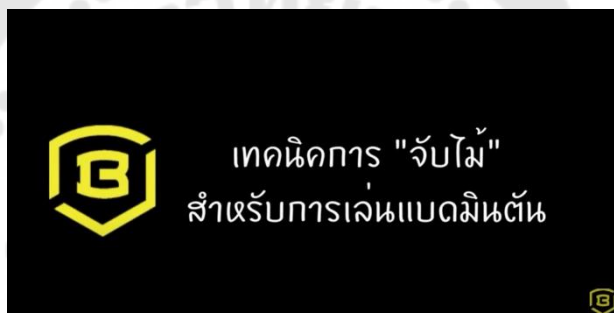
สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=RyV3CGE8Alg>



BRIGHTMINTON (2561) เทคนิค "การจับไม้แบด" V-shape Grip

BRIGHTMINTON Style สไตล์ "BRIGHTMINTON" โดย "โค้ชไบรท์ ภูมิพัฒน์".

สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=ZZyerZLSrao>



2. ผู้เรียนสืบค้น และศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติม




2.1 ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา หรือสื่อการสอน

2.2 ผู้เรียนหาความรู้เพิ่มเติมในเนื้อหาที่เรียน หากมีข้อสงสัยให้นำมาแลกเปลี่ยนกัน

ในห้องเรียน

6. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล
1. ขั้นเตรียมความพร้อม ถาม-ตอบ ข้อสงสัยในเนื้อหา และสื่อการสอน (10 นาที) 1. ผู้เรียนเข้าแถวตอน แบ่งออกเป็น 6 แถวเท่า ๆ กัน ผู้สอนเช็ครายชื่อ และตรวจเครื่องแต่งกายและสุขภาพของผู้เรียนทุกคน (หากมีผู้เรียนที่ป่วยไม่สามารถทำกิจกรรมได้ ให้แยกออกมานั่งข้างนอก และทำกิจกรรมอื่นทดแทน)	บรรยาย ถาม-ตอบ	ไม้แบดมินตัน	การตอบคำถาม / การอธิบาย




ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล
 <p>สัญลักษณ์ในกิจกรรม  : ผู้สอน ,  : ผู้เรียน</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ของบทเรียนในคาบนี้ และพฤติกรรมการเรียนรู้ที่คาดหวังแก่ผู้เรียน 3. ผู้สอนสุ่มให้ผู้เรียนออกมาเล่นประวัติกีฬาแบดมินตัน 1 คน ผู้สอนกล่าวสรุปเพิ่มเติมเพื่อให้เนื้อหาครบถ้วน 4. ผู้สอนสุ่มให้ผู้เรียนออกมาอธิบายกติกาการเล่นกีฬาแบดมินตัน 1 คน ผู้สอนกล่าวสรุปเพิ่มเติมเพื่อให้เนื้อหาครบถ้วน 5. ผู้สอนสาธิตการจับไม้แบดมินตัน แบบ วี-เซฟ 6. ผู้สอนชี้แจงแบบฝึกทักษะแบดมินตัน 7. นำผู้เรียนอบอุ่นร่างกายด้วยเกมนันทนาการ หรือทำตามรูปภาพดังต่อไปนี้ 			

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล										
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="392 400 660 427">รูปตัวอย่าง</th> <th data-bbox="660 400 927 427">คำอธิบายการปฏิบัติ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="392 427 660 584">  </td> <td data-bbox="660 427 927 584"> ท่าที่ 1 วิ่งเบา ๆ *สามารถเปลี่ยนกิจกรรมการเคลื่อนไหวได้ตามความเหมาะสม </td> </tr> <tr> <td data-bbox="392 584 660 775">  </td> <td data-bbox="660 584 927 775"> ท่าที่ 2 ยืดเหยียดกล้ามเนื้อลำตัวด้านข้าง และต้นแขน 1.ชูมือขึ้นตรงเหนือศีรษะ 2.พับแขนข้างใดข้างหนึ่ง 3.มืออีกข้างกดที่ข้อศอก แล้วค่อย ๆ ดึงเข้าหาลำตัว *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม </td> </tr> <tr> <td data-bbox="392 775 660 943">  </td> <td data-bbox="660 775 927 943"> ท่าที่ 3 ยืดกล้ามเนื้อขา 1.ยกเข่าไปด้านหน้า 2.ใช้มือประสานกัน แล้ววางมือไปที่หัวเข่า *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อขาได้ตามความเหมาะสม </td> </tr> <tr> <td data-bbox="392 943 660 1111">  </td> <td data-bbox="660 943 927 1111"> ท่าที่ 4 ยืดข้อต่อข้อเท้า และข้อมือ 1.ก้าวเท้าข้างใดข้างหนึ่งไปข้างหน้าพอประมาณ 2.ทิ้งน้ำหนักไปที่เท้าหน้า 3.เปิดส้นเท้าหลังพร้อมกับค่อย ๆ หมุนข้อเท้า 4.ค่อย ๆ หมุนข้อมือ *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม </td> </tr> </tbody> </table>	รูปตัวอย่าง	คำอธิบายการปฏิบัติ		ท่าที่ 1 วิ่งเบา ๆ *สามารถเปลี่ยนกิจกรรมการเคลื่อนไหวได้ตามความเหมาะสม		ท่าที่ 2 ยืดเหยียดกล้ามเนื้อลำตัวด้านข้าง และต้นแขน 1.ชูมือขึ้นตรงเหนือศีรษะ 2.พับแขนข้างใดข้างหนึ่ง 3.มืออีกข้างกดที่ข้อศอก แล้วค่อย ๆ ดึงเข้าหาลำตัว *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม		ท่าที่ 3 ยืดกล้ามเนื้อขา 1.ยกเข่าไปด้านหน้า 2.ใช้มือประสานกัน แล้ววางมือไปที่หัวเข่า *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อขาได้ตามความเหมาะสม		ท่าที่ 4 ยืดข้อต่อข้อเท้า และข้อมือ 1.ก้าวเท้าข้างใดข้างหนึ่งไปข้างหน้าพอประมาณ 2.ทิ้งน้ำหนักไปที่เท้าหน้า 3.เปิดส้นเท้าหลังพร้อมกับค่อย ๆ หมุนข้อเท้า 4.ค่อย ๆ หมุนข้อมือ *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม			
รูปตัวอย่าง	คำอธิบายการปฏิบัติ												
	ท่าที่ 1 วิ่งเบา ๆ *สามารถเปลี่ยนกิจกรรมการเคลื่อนไหวได้ตามความเหมาะสม												
	ท่าที่ 2 ยืดเหยียดกล้ามเนื้อลำตัวด้านข้าง และต้นแขน 1.ชูมือขึ้นตรงเหนือศีรษะ 2.พับแขนข้างใดข้างหนึ่ง 3.มืออีกข้างกดที่ข้อศอก แล้วค่อย ๆ ดึงเข้าหาลำตัว *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม												
	ท่าที่ 3 ยืดกล้ามเนื้อขา 1.ยกเข่าไปด้านหน้า 2.ใช้มือประสานกัน แล้ววางมือไปที่หัวเข่า *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อขาได้ตามความเหมาะสม												
	ท่าที่ 4 ยืดข้อต่อข้อเท้า และข้อมือ 1.ก้าวเท้าข้างใดข้างหนึ่งไปข้างหน้าพอประมาณ 2.ทิ้งน้ำหนักไปที่เท้าหน้า 3.เปิดส้นเท้าหลังพร้อมกับค่อย ๆ หมุนข้อเท้า 4.ค่อย ๆ หมุนข้อมือ *สามารถเพิ่มเติมท่ายืดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม												
<p>2. ชั้นฝึกปฏิบัติ (15 นาที)</p> <p>การฝึกจับไม้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนจับคู่เพื่อฝึกการจับไม้ 2. นักเรียนคนที่ 1 จับไม้ด้านแรกเกิดพร้อมกับยื่นไม้ออกไปให้นักเรียนคนที่ 2 <div data-bbox="501 1406 815 1823" style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 3. นักเรียนคนที่ 2 จับไม้แบดมินตันด้วยท่า วี 	<p>ลงมือ กระทำ</p>	<p>ไม้ แบดมิน ตัน</p>	<p>การสังเกต</p>										

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล
<div data-bbox="501 398 815 808" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="300 869 528 907">เกมฝึกการจับไม้ไม้</p> <ol data-bbox="300 929 1018 1205" style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนจัดแถว แถวละเท่า ๆ กัน ให้นักเรียนยืนสลับฟันปลา 2. นักเรียนทำการส่งไม้แบดมินตันแบดมินตันจากท้ายแถวมายังหัวแถว 3. ทำกิจกรรมแข่งขันการส่งไม้แบดมินตัน <div data-bbox="371 1216 943 1973" data-label="Image"> </div>			

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล
<p>3. ชี้นำไปใช้ (10 นาที)</p> <p>เกมฝึกเปลี่ยนหน้าไม้ด้วยการตีลม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้เรียนถือไม้แบดมินตันในท่าเตรียมพร้อม รอฟังสัญญาณจากผู้สอน 2. ผู้เรียนปฏิบัติตามเงื่อนไขดังนี้ 3. ถ้าสัญญาณนกหวีดสั้น 1 ครั้ง ให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านหน้าพร้อมกับตีลมในระดับล่าง โดยถ้าผู้สอนชูการ์ดสีแดงให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านหน้า 3 ก้าว แล้วตีลมด้วยหน้ามือ ถ้าผู้สอนชูการ์ดสีเหลืองให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านหน้า 3 ก้าว แล้วตีลมด้วยลูกหลังมือ  <ol style="list-style-type: none"> 4. ถ้าสัญญาณนกหวีดสั้น 2 ครั้ง ให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านข้างพร้อมกับตีลมในระดับกลาง โดยถ้าผู้สอนชูการ์ดสีแดงให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านขวา 3 ก้าว แล้วตีลมด้วยหน้ามือ ถ้าผู้สอนชูการ์ดสีเหลืองให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านซ้าย 3 ก้าว แล้วตีลูกหลังมือ  <ol style="list-style-type: none"> 5. ถ้าสัญญาณนกหวีดยาว 1 ครั้ง ให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านหลังพร้อมกับตีลมในระดับบน โดยถ้าผู้สอนชูการ์ดสี 	<p>ลงมือ กระทำ</p>	<p>ไม้ แบดมินตัน</p>	<p>การสังเกต</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล
<p>แดงให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านหลัง 3 ก้าว แล้วตีลมด้วยหน้ามือ</p> <p>ถ้าผู้สอนชูการ์ดสีเหลืองให้ผู้เรียนสไลด์ขาไปด้านหลัง 3 ก้าว ตีลูกหลังมือ</p>  <p>เกมฝึกเปลี่ยนหน้าไม้เร็ว</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้นักเรียนจับคู่ 2. นักเรียนคนที่ 1 จับไม้ในท่าเตรียม นักเรียนคนที่ 2 เตรียมโยนลูกแบดมินตันจำนวน 5 ลูก 3. ครูให้สัญญาณ นักเรียนคนที่ 2 โยนลูกให้นักเรียนคนที่ 1 ตีต่อเนื่องกัน 5 ลูก  <ol style="list-style-type: none"> 4. นักเรียนคู่ไหนทำเสร็จแล้วให้ยกไม้พร้อมกับส่งเสียง “ เย้ ๆ ” 5. เสริมแรงด้วยการลโทษทางบวก ให้นักเรียนที่ซ้ำที่สุดกระโดดตบ 10 ครั้ง 6. นักเรียนสลับหน้าที่กัน 			
<p>4. ขั้นทำการบ้าน (10 นาที)</p> <p>ผู้สอนให้การบ้านนักเรียน ออกแบบการฝึกการจับไม้ของผู้เรียน พร้อมถ่าย VDO ส่ง</p>	<p>ห้องเรียน กลับด้าน</p>	<p>โทรศัพท์ / เครื่อง</p>	<p>รูบิคสกอร์</p>

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ / กิจกรรม	วิธีการสอน	สื่ออุปกรณ์	การประเมินผล
		บันทึก วิดีโอ	
<p>5. ขั้นสรุป (5 นาที)</p> <p>1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งแถวตอน แบ่งออกเป็น 6 แถวเท่า ๆ กัน</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>สัญลักษณ์ในกิจกรรม  : ผู้สอน ,  : ผู้เรียน</p> <p>2. ผู้สอนพาผู้เรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ</p> <p>3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้และทักษะที่ได้ในชั่วโมงนี้ และสุ่มถามในความรู้ที่ได้ในแต่ละแถวเพื่อเช็คความรู้ที่ได้ในชั่วโมงนี้</p> <p>4. กระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในสัปดาห์ถัดไป</p> <p>5. ตรวจสอบความเรียบร้อยของผู้เรียน ผู้เรียนทำความสะอาดผู้สอน แล้วไปเรียนวิชาต่อไป</p>	อุปนัย		การตอบ คำถาม

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเบตมินตัน แบบห้องเรียนปกติ

ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามกรอบที่ตั้งไว้ดังนี้

1. การกำหนดจุดประสงค์ มาตรฐาน ตัวชี้วัด และวิธีการจัดการเรียนรู้ โดยผู้สอนได้มีการเตรียมความพร้อมในเรื่องของสื่อการสอน และชี้แจงในเรื่องของวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนทราบ และเตรียมความพร้อมในการเข้าถึงสื่อการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงวิธีการในการฝึกปฏิบัติทักษะแต่ละสัปดาห์

2. จัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนปกติ พลศึกษา 5 ขั้นตอน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ชำนาญ
2. ชำนาญอธิบายและสาธิต
3. ชำนาญปฏิบัติ
4. ชำนาญไปใช้
5. ชำนาญสรุป

3. การวัดและประเมินผล

ด้านความรู้ วัดและประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบความรู้

ด้านทักษะ วัดและประเมินผลโดยการสังเกตการฝึกปฏิบัติทักษะ โดยใช้แบบประเมินทักษะ

ด้านเจตคติ วัดและประเมินผลโดยการสังเกต โดยใช้แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ (การเข้าเรียน การส่งงาน การทำงานร่วมกับผู้อื่น)

คาบเรียนที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเบดมินตัน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติ และกติกาเบื้องต้น และการจับไม้ จำนวน 1 คาบเรียน
 รายวิชา เบดมินตัน รหัสวิชา พ 31101 ปีการศึกษา 2565

ผู้สอน นายจิรวัตร เจริญนนท์

1.มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน พ 3.1 เข้าใจมีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย และการเล่นเกมกีฬาไทย

ตัวชี้วัด ม.3/1 เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลอย่างละ 1 ชนิด โดยใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับตนเองและทีม

มาตรฐาน พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬามีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมสุนทรีย์ภาพของการเล่นกีฬา

ตัวชี้วัด ม.3/3 ปฏิบัติตนตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นตามชนิดกีฬาที่เลือก และนำแนวคิดที่ได้ไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนในสังคม

2.สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ทักษะการจับไม้ และการจับลูก

3.จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

ผู้เรียนอธิบายการจับไม้ และการจับลูกเบดมินตันได้อย่างถูกต้อง

ด้านทักษะ (P)

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการจับไม้ การจับลูกได้อย่างถูกต้อง

ด้านเจตคติ(A)

ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและให้ความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

4.สาระการเรียนรู้

วิธีการจับไม้เบดมินตัน ก่อนที่จะเรียนรู้ถึงทักษะการเล่นกีฬาเบดมินตันใด ๆ ผู้เรียนจะต้องจับไม้เบดมินตันให้ถูกวิธีเสียก่อน วิธีการคือ ผู้ที่ถนัดมือขวาก็ใช้มือขวาจับโดยยื่นมือขวาออกไปข้างหน้าเหมือนกับการจับมือกับบุคคลอื่นที่ถูกแนะนำให้รู้จักโดยให้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้

แบดมินตัน นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสั้นของด้ามไม้แบดมินตันเป็นรูปตัว V โดยตำแหน่ง นิ้วหัวแม่มือจะทาบบอยู่ทางด้านแบนของด้ามไม้แบดมินตัน

การจับลูกแบดมินตัน เมื่อรู้ถึงวิธีการจับไม้แล้วต่อไปก็ต้องรู้ถึงการจับลูกขนไก่ซึ่งเป็น อุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬาแบดมินตัน การจับลูกขนไก่มีความสำคัญอย่างมากในการเสิร์ฟลูก การจับลูกขนไก่ที่นิยมกันมี 3 วิธีคือ

1. จับที่หัวไม้คอorkของลูก โดยใช้ นิ้วหัวแม่มือ นิ้วชี้ และนิ้วกลางจับลูก
2. จับที่ปลายขนไก่ด้านในของลูกโดยใช้ นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้
3. จับโดยการวางลูกอยู่บนฝ่ามือ

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ไขปัญหา

6. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

1. ชี้นำ (10 นาที)


1. ผู้เรียนเข้าแถวตอน แบ่งออกเป็น 6 แถวเท่า ๆ กัน ผู้สอนเช็ครายชื่อ และตรวจ เครื่องแต่งกายและสุขภาพของผู้เรียนทุกคน (หากมีผู้เรียนที่ป่วยไม่สามารถทำกิจกรรมได้ ให้แยกออกมานั่งข้างนอก และทำกิจกรรมอื่นทดแทน)



สัญลักษณ์ในกิจกรรม  : ผู้สอน ,  : ผู้เรียน

2. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ของบทเรียนในคาบนี้ และพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ที่คาดหวังแก่ผู้เรียน

3. ให้ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายโดยผู้สอนเป็นผู้นำในการอบอุ่นร่างกายดังนี้

รูปตัวอย่าง	คำอธิบายการปฏิบัติ
	<p>ท่าที่ 1 เดินเบา ๆ</p> <p>*สามารถเปลี่ยนกิจกรรมการเคลื่อนไหวได้ตามความเหมาะสม</p>
	<p>ท่าที่ 2 ยึดกล้ามเนื้อต้นขา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ยกเข่าไปด้านหลัง 2. ใช้มือประสานกัน แล้ววางมือไปที่ <p>*สามารถเพิ่มเติมทำยึดกล้ามเนื้อต้นขาได้ตามความเหมาะสม</p>
	<p>ท่าที่ 3 ยึดเหยียดกล้ามเนื้อลำตัวด้านข้าง และต้นแขน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ชูมือขึ้นตรงเหนือศีรษะ 2. พับแขนข้างใดข้างหนึ่ง 3. มืออีกข้างกดที่ข้อศอก แล้วค่อย ๆ ดึงเข้าหาลำตัว <p>*สามารถเพิ่มเติมทำยึดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม</p>
	<p>ท่าที่ 4 ยึดข้อต่อข้อเท้า และข้อมือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. แก้วเท้าข้างใดข้างหนึ่งไปข้างหน้าพอประมาณ 2. ใช้นิ้วชี้ไปชี้เท้าหน้า 3. เบ็ดเส้นเท้าหลังพร้อมกับค่อย ๆ หมุนข้อเท้า 4. ค่อย ๆ หมุนข้อมือ <p>*สามารถเพิ่มเติมทำยึดกล้ามเนื้อได้ตามความเหมาะสม</p>

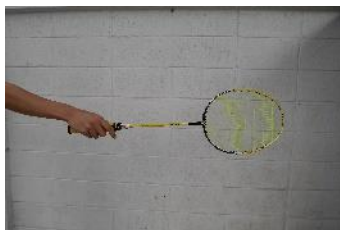
2. ขั้นตอนอธิบายและสาธิต (10 นาที)

1. ผู้เรียนเข้าแถวตอน แบ่งออกเป็น 6 แถวเท่า ๆ กัน



สัญลักษณ์ในกิจกรรม  : ผู้สอน ,  : ผู้เรียน

2. ผู้สอนอธิบายการจับไม้แบดมินตันและการเปลี่ยนหน้าไม้พร้อมกับสาธิต



3. ผู้สอนอธิบายแบบฝึกการเปลี่ยนหน้าไม้ให้ผู้เรียนเข้าใจ

3. ชั้นฝึกปฏิบัติ (15 นาที)

1. ผู้เรียนจัดแถว แถวละเท่า ๆ กัน ให้นักเรียนยืนสลับฟันปลา
2. นักเรียนทำการส่งไม้แบดมินตันแบดมินตันจากท้ายแถวมายังหัวแถว

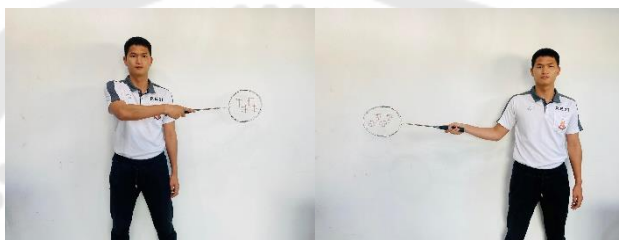


4. ชั้นนำไปใช้ (10 นาที)

1. ผู้เรียนถือไม้แบดมินตันในท่าเตรียมพร้อม รอฟังสัญญาณจากผู้สอน
2. ผู้เรียนปฏิบัติตามเงื่อนไขดังนี้
 1. ถ้าสัญญาณนกหวีดสั้น 1 ครั้ง ให้ผู้เรียนตีลมในระดับล่าง โดยถ้าผู้สอนชูการ์ดสีแดงให้ผู้เรียนตีลมด้วยหน้ามือ ถ้าผู้สอนชูการ์ดสีเหลืองให้ตีลูกหลังมือ



2. ถ้าสัญญาณนกหวีดสั้น 2 ครั้ง ให้ผู้เรียนตีลมในระดับกลาง โดยถ้าผู้สอนชูการ์ดสีแดงให้ผู้เรียนตีลมด้วยหน้ามือ ถ้าผู้สอนชูการ์ดสีเหลืองให้ตีลูกหลังมือ





3. ถ้าสัญญาณนกหวีดยาว 1 ครั้ง ให้ผู้เรียนตีลมในระดับบน โดยถ้าผู้สอนชูการ์ดสีแดงให้ผู้เรียนตีลมด้วยหน้ามือ ถ้าผู้สอนชูการ์ดสีเหลืองให้ตีลูกหลังมือ



5. ชั้นสรุป (5 นาที)

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งแถวตอน แบ่งออกเป็น 6 แถวเท่า ๆ กัน



สัญลักษณ์ในกิจกรรม  : ผู้สอน ,  : ผู้เรียน

2. ผู้สอนพาผู้เรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อ

3. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้และทักษะที่ได้ในชั่วโมงนี้ และสุ่มถามในความรู้ที่ได้ในแต่ละแถวเพื่อเช็คความรู้ที่ได้ในชั่วโมงนี้

4. ผู้สอนให้การบ้านนักเรียนออกแบบการฝึก และถ่าย VDO การฝึกของนักเรียน

5. ตรวจสอบความเรียบร้อยของผู้เรียน ผู้เรียนทำความเคารพผู้สอน แล้วไปเรียนวิชาต่อไป

7. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แปดมินตัน
2. ลูกแปดมินตัน
3. กววย





ภาคผนวก ข

Google Sites

Google Form

คู่มือการใช้ Google Sites และ Google Form

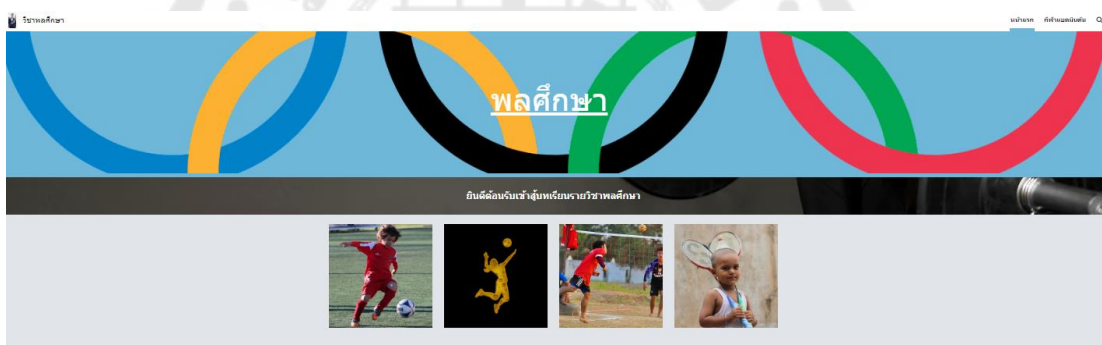
อุปกรณ์ที่ใช้

1. โทรศัพท์มือถือ
2. แท็บเล็ต
3. คอมพิวเตอร์

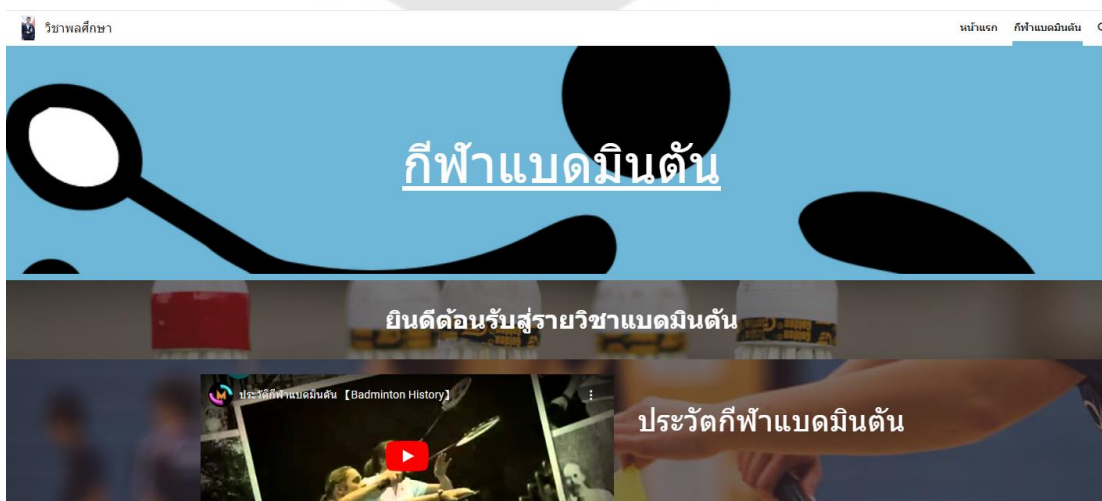
ขั้นตอนการเข้าใช้งาน Google Sites

1. คลิกลิงค์เพื่อเข้าสู่หน้าหลักของ Google Sites

<https://sites.google.com/g.swu.ac.th/jirawat/%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%A3%E0%B8%81>



2. คลิกเลือกปุ่มกีฬาแบดมินตัน



3. เลือกเนื้อหาที่ต้องการศึกษา

ขั้นตอนการเข้าใช้งาน Google Form

1. คลิกลิงค์เพื่อเข้าสู่หน้าหลักของ Google Form
2. ศึกษาและกรอกหรือเลือกข้อมูล
3. กดปุ่มถัดไปหรือปุ่มส่งเพื่อบันทึกข้อมูล

ทักษะแบดมินตัน
การจับไม้ และการจับลูก

ประวัติกีฬาแบดมินตัน วิชาพลศึกษา
เอกสารช่วยในการเตรียมตัวในการเรียนรายวิชาพลศึกษา (แบดมินตัน) ประวัติ กีฬา และการจับไม้แบดมินตัน

jirawat.jaroennon@g.swu.ac.th (ยังไม่แนบ) [ส่งข้อมูล](#)
*จำเป็น

ศึกษาวันที่ *
วันที่
วว/ดด/ปปปป [📅](#)

วิดีโอเกิดความรู้ 5 นาที

แบดมินตัน คลิปตอนที่ 1
สหพันธ์แบดมินตัน
จ.ชลบุรี ประเทศไทย

"สหพันธ์แบดมินตัน" ตั้งอยู่ประเทศใด *

ก.) ประเทศสหรัฐอเมริกา

ข.) ประเทศญี่ปุ่น

ค.) ประเทศฝรั่งเศส

ง.) ประเทศอังกฤษ

อื่นๆ: _____

ชื่อผู้เรียน *
คำตอบของคุณ

[ส่ง](#) [ล้างแบบฟอร์ม](#)



ผ่านสกรีนฟอมนับ Google Forms

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นโดย [Scribbr](#) หรือ [SurveyMonkey](#)

Google Forms

แบบทดสอบ

แบบทดสอบวิชาแบดมินตัน หลังเรียน

 jirawat.jaroennon@g.swu.ac.th (ยังไม่แนชริ) สลับบัญชี 

*จำเป็น

เลขที่ *

คำตอบของคุณ


ถัดไป
ล้างแบบฟอร์ม

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน Srinakharinwirot University [รายงานการละเมิด](#)

Google ฟอร์ม


แบบประเมินความพึงพอใจ



ส่วนที่ 1 จาก 2

แบบประเมินความพึงพอใจ รายวิชาแบดมินตัน

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย บิลลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้
 5 : มากที่สุด 4 : มาก 3 : ปานกลาง 2 : น้อย 1 : น้อยที่สุด



ภาคผนวก ค

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะ

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แบบทดสอบความรู้กีฬาแบดมินตัน

แบบทดสอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิจัยในชั้นเรียน

คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 1 นักกีฬาแบดมินตันที่ดีควรมีสมรรถภาพทางกายตามข้อใด

- ก. แข็งแรง ทนทาน แคล้วคล่อง ว่องไว การทรงตัวดี
- ข. แข็งแรง ความเร็ว แม่นยำ ทนทาน ว่องไว การทรงตัวดี
- ค. แข็งแรง อุดทน แคล้วคล่อง ว่องไว แม่นยำ การทรงตัวดี
- ง. แข็งแรง อุดทน ความเร็ว แม่นยำ แคล้วคล่อง การทรงตัวดี

ข้อที่ 2 สิ่งใดมีผลต่อวิถีของลูกขนไก่

- ก. สภาพสนาม
- ข. สภาพดินฟ้าอากาศ
- ค. สภาพของไม้แร็กเกต
- ง. สภาพอาคารที่ครอบคลุมสนาม

ข้อที่ 3 การที่นักกีฬาแบดมินตันสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ และตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วเพราะได้รับการฝึกและประโยชน์ของการฝึกด้านใด

- ก.) จิตใจ
- ข.) อารมณ์
- ค.) ร่างกาย
- ง.) สติปัญญา

ข้อที่ 4 ข้อใดควรปฏิบัติมากที่สุด ในการจับไม้แร็กเกต

- ก.) จับมือให้แน่นจนเกร็ง
- ข.) จับแบบตีลูกหน้ามือ
- ค.) จับแบบตีลูกหลังมือ
- ง.) จับแบบที่ได้ทั้งหน้ามือและหลังมือ

ข้อที่ 5 การแข่งขันแบดมินตันผู้ชนะจะต้องชนะอย่างน้อยกี่เกม

- ก.) 1 เกม
- ข.) 2 เกม
- ค.) 3 เกม
- ง.) 5 เกม

ข้อที่ 6 ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันโดยปกติในการแข่ง 1 เกม เล่นกันกี่คะแนน

- ก.) 11 คะแนน
- ข.) 15 คะแนน
- ค.) 21 คะแนน
- ง.) 25 คะแนน

ข้อที่ 7 ข้อใดผิดหลักการเล่นแบดมินตันปลอดภัย

- ก.) สวมชุดวอร์มและอบอุ่นร่างกาย
- ข.) ดื่มน้ำก่อนกระทบฝ่าผนังก่อนการแข่งขัน
- ค.) เล่นลูกพลิกแพลงเพื่อให้คนดูประทับใจ
- ง.) กระโดดแสดงความดีใจเมื่อได้รับชัยชนะ

ข้อที่ 8 สนามแบดมินตันมีความกว้างเท่าใด

- ก.) 5.10 เมตร
- ข.) 6.10 เมตร
- ค.) 7.10 เมตร
- ง.) 8.10 เมตร

ข้อที่ 9 ประโยชน์ของแบดมินตันที่เกิดขึ้นในด้านสังคมขอใดมีประโยชน์มากที่สุด

- ก.) ทำให้รู้จักการแพ้ชนะ
- ข.) เป็นกีฬานำสู่กีฬาอื่น ๆ ได้
- ค.) ทำให้มีเจตนาที่ดีต่อทุกคน
- ง.) ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม เชื่อฟังกติกาและระเบียบต่างๆ

ข้อที่ 10 Over net เป็นการทำผิดกติกาในข้อใด

- ก.) ตีลูกที่ฝั่งตรงข้ามได้กลับมาในขณะที่ลูกยังไม่ข้ามเน็ตมาฝั่งแดนเรา
- ข.) ขณะตีลูกได้กั้น ห้ามนำส่วนหนึ่งของร่างกายหรือไม้แบดไปสัมผัสกับเน็ต
- ค.) เท้าเลยไปในฝั่งตรงข้ามขณะที่กำลังตีลูก
- ง.) การตีลูกติดตาข่าย

ข้อที่ 11 เสาตาข่ายแบดมินตันต้องมีความสูงกี่เมตร

- ก.) 1.55 เมตร
- ข.) 1.45 เมตร
- ค.) 1.35 เมตร

ง.) 1.25 เมตร

ข้อที่ 12 ในการเลี้ยงทายผู้ชนะสามารถใช้สิทธิเลือกได้ตามข้อใด

- ก.) เลือกส่งลูกหรือรับลูกก่อน
- ข.) เลือกข้าง(แดน)
- ค.) ส่งลูกหรือรับลูกก่อน และเลือกข้าง(แดน)
- ง.) เลือก ก หรือ ข อย่างใดอย่างหนึ่ง

ข้อที่ 13 เมื่อเริ่มการแข่งขันฝ่ายส่งลูกจะต้องส่งลูกจากคอร์ตใด

- ก.) ส่งออกจากคอร์ทขวาไปลงคอร์ทขวา
- ข.) ส่งออกจากคอร์ทขวาไปลงคอร์ทซ้าย
- ค.) ส่งออกจากคอร์ทซ้ายไปลงคอร์ทซ้าย
- ง.) ส่งออกจากคอร์ทซ้ายไปลงคอร์ทขวา

ข้อที่ 14 การเริ่มเล่น แต้ม 10 – 6 ฝ่ายส่งลูกจะส่งลูกจากคอร์ตใด

- ก.) ส่งออกจากคอร์ทขวาไปลงคอร์ทขวา
- ข.) ส่งออกจากคอร์ทขวาไปลงคอร์ทซ้าย
- ค.) ส่งออกจากคอร์ทซ้ายไปลงคอร์ทซ้าย
- ง.) ส่งออกจากคอร์ทซ้ายไปลงคอร์ทขวา

ข้อที่ 15 การเริ่มเล่น แต้ม 11 – 10 ฝ่ายส่งลูกจะส่งลูกจากคอร์ตใด

- ก.) ส่งออกจากคอร์ทขวาไปลงคอร์ทขวา
- ข.) ส่งออกจากคอร์ทขวาไปลงคอร์ทซ้าย
- ค.) ส่งออกจากคอร์ทซ้ายไปลงคอร์ทซ้าย
- ง.) ส่งออกจากคอร์ทซ้ายไปลงคอร์ทขวา

ข้อที่ 16 ข้อใดคือที่มาของแรงในการตีลูกขนไก่

- ก.) แรงจากการสะบัดข้อมือ
- ข.) แรงจากการถ่ายน้ำหนักเท้าหลังไปสู่เท้าหน้า
- ค.) แรงจากการเหวี่ยงของแขน
- ง.) ทุกข้อที่กล่าวมา

ข้อที่ 17 สถานการณ์ : ฝ่ายตรงข้ามตบลูกขนไก่ โดยที่หน้าแรกเกิดสัมผัสกับลูกขนไก่น้อยกว่า

180 องศา ถ้านักเรียนเป็นฝ่ายรับควรโต้กลับด้วยการตีลูกแบบใด

- ก.) ลูกตาด

ข.) ลูกหยอด

ค.) ลูกโยน

ง.) ลูกตบ

ข้อที่ 18 สถานการณ์ : ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามกำลังเสียการทรงตัวอยู่บริเวณเส้นหลังคอร์ต นักเรียนควรเล่นลูกในลักษณะใด

ก.) ลูกดาด

ข.) ลูกหยอด

ค.) ลูกโยน

ง.) ลูกตบ

ข้อที่ 19 สถานการณ์ : ฝ่ายตรงข้ามตบลูกชนไก่ โดยที่หน้าแรกเกิดสัมผัสกับลูกชนไก่น้อยกว่า 90 องศา ถ้านักเรียนเป็นฝ่ายรับควรโต้กลับด้วยทักษะการตีลูกลักษณะใด

ก.) ลูกดาด

ข.) ลูกหยอด

ค.) ลูกโยน

ง.) ลูกตบ

ข้อที่ 20 อันตรายที่เกิดจากสนามการแข่งขันแบดมินตันคือ

ก.) สภาพสนามอยู่ในร่มเกินไป

ข.) สภาพสนามสีเข้มเกินไป

ค.) สภาพสนามไม่เรียบเป็นหลุม

ง.) สภาพสนามอยู่กลางแจ้งเกินไป

แบบประเมินทักษะพื้นฐานกีฬาแบดมินตัน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

สิ่งที่จะวัด	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การจับไม้แบดมินตัน	- ยืนในท่าเตรียมพร้อม - ยืนมือจับไม้ในท่าเซ็คแฮน - ใช้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน - นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสันของด้ามไม้แบดมินตันเป็นรูปตัว วี - ตำแหน่งนิ้วหัวแม่มือจะทาบอยู่ทางด้านแบนของด้ามไม้แบดมินตัน	- ยืนในท่าเตรียมพร้อม - ยืนมือจับไม้ในท่าเซ็คแฮน - ใช้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน - นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสันของด้ามไม้แบดมินตันเป็นรูปตัว วี	- ยืนในท่าเตรียมพร้อม - ยืนมือจับไม้ในท่าเซ็คแฮน - ใช้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน	- ยืนในท่าเตรียมพร้อม - ยืนมือจับไม้ในท่าเซ็คแฮน	- ยืนในท่าเตรียมพร้อม

สิ่งที่จะวัด	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ทักษะ การ เปลี่ยน หน้าไม้	<p>- ยื่นในท่าเตรียมพร้อม</p> <p>- ใช้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน</p> <p>- นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสันของด้ามไม้แบดมินตัน เป็นรูปตัว วี</p> <p>- ตำแหน่ง นิ้วหัวแม่มือจะทาบอยู่ทางด้านแบนของด้ามไม้แบดมินตัน</p> <p>- เตะลูกสลับหน้าไม้ 12 ครั้งขึ้นไป</p>	<p>1.ยื่นในท่าเตรียมพร้อม</p> <p>2.ใช้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน</p> <p>3.นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้จะอยู่ตรงด้านสันของด้ามไม้แบดมินตัน เป็นรูปตัว วี</p> <p>5.เตะลูกสลับหน้าไม้ 9 ครั้งขึ้นไป</p>	<p>1.ยื่นในท่าเตรียมพร้อม</p> <p>2.ใช้นิ้วทั้ง 4 กำรอบด้ามไม้แบดมินตัน</p> <p>5.เตะลูกสลับหน้าไม้ 6 ครั้งขึ้นไป</p>	<p>1.ยื่นในท่าเตรียมพร้อม</p> <p>5.เตะลูกสลับหน้าไม้ 3 ครั้งขึ้นไป</p>	<p>1.ยื่นในท่าเตรียมพร้อม</p>

สิ่งที่จะวัด	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การส่งลูก หน้ามือ	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - เลือกจับลูก ขนไก่ตามที่ นักเรียนนัด - ยืนในท่า เตรียม เท่านั้น ทำตาม - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 9 - 10 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง- เลือกจับลูก ขนไก่ตามที่ นักเรียนนัด - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 7 - 8 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง- - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 5 - 6 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 3 - 4 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงาน ตัว

สิ่งที่จะวัด	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การส่งลูก หลังมือ	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - เลือกจับลูก ชนไก่ตามที่ นักเรียนถนัด - ยืนในท่า เตรียม เท่านั้น เท้าตาม - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 9 - 10 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - เลือกจับลูก ชนไก่ตามที่ นักเรียนถนัด - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 7 - 8 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 5 - 6 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - ส่งลูกตกลง พื้นที่ เป้าหมาย 3 - 4 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียม พร้อม กับรายงาน ตัว

สิ่งที่จะวัด	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การตีลูก หน้ามือ	- ยื่นในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ยื่นในท่า เตรียม เท่านั้น เท้าตาม - ตีลูกหน้ามือ ได้ถูกต้อง ตามกติกา - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 9 – 10 ครั้ง	- ยื่นในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ยื่นในท่า เตรียม เท่านั้น เท้าตาม - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 7 – 8 ครั้ง	- ยื่นในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 5 – 6 ครั้ง	- ยื่นในท่า เตรียม พร้อม กับรายงานตัว - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 3 – 4 ครั้ง	- ยื่นในท่า เตรียม พร้อม กับรายงาน ตัว

สิ่งที่จะวัด	เกณฑ์การให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
การตีลูก หลังมือ	- ยืนในท่า เตรียมพร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ยืนในท่า เตรียม เท่านั้น เท้าตาม - ตีลูกหลังมือ ได้ถูกต้อง ตามกติกา - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 9 – 10 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียมพร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ยืนในท่า เตรียม เท่านั้น เท้าตาม - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 7 – 8 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียมพร้อม กับรายงานตัว - จับไม้ ถูกต้อง - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 5 – 6 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียมพร้อม กับรายงานตัว - ตีลูกลงพื้นที่ เป้าหมาย 3 – 4 ครั้ง	- ยืนในท่า เตรียมพร้อม กับรายงาน ตัว

เกณฑ์การตัดสินทักษะกีฬาแบดมินตัน

- ผู้เรียนได้คะแนน 5 คะแนน อยู่ในระดับ ดีมาก
- ผู้เรียนได้คะแนน 4 คะแนน อยู่ในระดับ ดี
- ผู้เรียนได้คะแนน 3 คะแนน อยู่ในระดับ ปานกลาง
- ผู้เรียนได้คะแนน 2 คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้
- ผู้เรียนได้คะแนน 1 คะแนน อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง

แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอน นายจิรวัตร เจริญนนท์ กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้

5 : มากที่สุด 4 : มาก 3 : ปานกลาง 2 : น้อย 1 : น้อยที่สุด

กิจกรรม	ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความทันสมัย เหมาะสมกับนักเรียน					
2. การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอนตามแบบห้องเรียนกลับด้าน					
3. เนื้อหาที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง					
4. นักเรียนได้ศึกษาคลิต VDO ก่อนเข้าเรียนทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น					
5. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม					
6. ครูส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นรายบุคคล					
7. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
8. ครูส่งเสริมให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย					
9. ครูให้โอกาสนักเรียนซักถามปัญหา					
10. ครูใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย					
11. ครูยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน					
12. ครูให้ความสนใจแก่นักเรียนอย่างทั่วถึงขณะสอน					
13. กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจ					
14. ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ยำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม					
15. ครูมีบุคลิกภาพ การแต่งกายและการพูดจาเหมาะสม					
16. ครูเข้าสอนและออกตรงเวลา					
17. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า					
18. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน					
19. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม					
20. นักเรียนเรียนวิชาแบบคมินตันด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านอย่างมีความสุข					
รวมคะแนน					
รวมทั้งหมด					

สรุปผลการประเมิน

- ร้อยละ 80-100 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ 70-79 ระดับความพึงพอใจมาก
- ร้อยละ 60-69 ระดับความพึงพอใจปานกลาง ร้อยละ 50-59 ระดับความพึงพอใจน้อย
- น้อยกว่าร้อยละ 50 ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด



ผลการพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาพลศึกษา ด้วยห้องเรียนแบบมินตัน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					จำนวน	CVI	การพิจารณา
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	4	2	4	4	3	4	0.8	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	3	4	4	4	5	1	ใช้ได้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	4	3	3	4	3	5	1	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	3	4	4	4	5	1	ใช้ได้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	3	2	4	4	3	4	0.8	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	4	4	4	3	5	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					จำนวน	CVI	การพิจารณา
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	3	3	4	4	3	5	1	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	3	4	4	4	5	1	ใช้ได้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	3	2	4	4	3	4	0.8	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	3	4	4	3	5	1	ใช้ได้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	4	2	4	4	3	4	0.8	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					จำนวน	CVI	การพิจารณา
	1	2	3	4	5			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	4	3	4	4	3	5	1	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	4	4	4	3	5	1	ใช้ได้
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8								
1.หน่วยการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
2.จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
3.สาระการเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 1	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
4.กิจกรรมนอกห้องเรียน	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้
5.กิจกรรมในห้องเรียน	4	3	3	4	3	5	1	ใช้ได้
6.สื่อ/แหล่งการเรียนรู้	4	4	4	4	4	5	1	ใช้ได้


รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					IOC	การพิจารณา
	1	2	3	4	5		
ข้อที่ 20 อันตรายที่เกิดจากสนาม การแข่งขันแบดมินตันคือ	1	1	0	1	1	0.8	ใช้ได้

ผลการพิจารณาแบบประเมิน ด้านทักษะ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					CVI	การพิจารณา
	1	2	3	4	5		
ทักษะการจับไม้และการเปลี่ยนหน้าไม้	3	4	3	4	3	1	ใช้ได้
ทักษะการเปลี่ยนหน้าไม้	3	4	2	4	3	0.8	ใช้ได้
ทักษะการส่งลูกหน้ามือ	3	4	2	4	3	0.8	ใช้ได้
ทักษะการส่งลูกหลังมือ	3	4	2	4	3	0.8	ใช้ได้
ทักษะการตีลูกหน้ามือ	3	4	3	4	3	1	ใช้ได้
ทักษะการตีลูกหลังมือ	3	4	3	4	3	1	ใช้ได้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					CVI	การพิจารณา
	1	2	3	4	5		
17. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
18. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
19. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้
20. นักเรียนเรียนวิชาเบตมินตันด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านอย่างมีความสุข	1	1	1	1	1	1	ใช้ได้





ภาคผนวก จ

- 1.รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ
- 2.หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ
- 3.หนังสือยืนยันจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์

1.รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ

- | | |
|--|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพญาดา สังข์ทอง | อาจารย์ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศชา บุตรนาค | อาจารย์ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี |
| 3. อาจารย์ ดร.อรพิมล กิตติธีรโสภณ | อาจารย์ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ |
| 4. อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ตันวิบูลย์วงศ์ | อาจารย์ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 5. อาจารย์ธิดารัตน์ เจนเชี่ยวชาญ | ข้าราชการครู ตำแหน่งครูชำนาญการ
กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด |



บันทึกข้อความ

สำนักงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/2404

วันที่ 27 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.พิพัฒน์ ต้นวิบูลย์วงศ์

เนื่องด้วย นายจิรวัตร เจริญนนท์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบบคัมภีร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” โดยมี อาจารย์ ดร.ปริยาภรณ์ กุลศิริรัตน์ และอาจารย์ ดร.ลักขมี ฉิมวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานิพนธ์

ในกรณี บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในหัวข้อเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบบคัมภีร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 091 064 2377

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นายจิรวัตร เจริญนนท์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว 8718/2403

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.อรพิมล กิติธีร์โสภณ

เนื่องด้วย นายจิรวัตร เจริญนนท์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบบคมีนตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” โดยมี อาจารย์ ดร.ปริยาภรณ์ กุลศิริรัตน์ และอาจารย์ ดร.ลักขมี ฉิมวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในหัวข้อเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบบคมีนตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นายจิรวัตร เจริญนนท์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

Dr. Panya U.

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 091 064 2377

ที่ อว 8718/2403



บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศา บุครนาค

เนื่องด้วย นายจิรวิตร เจริญนนท์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบคมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” โดยมี อาจารย์ ดร.ปริยาภรณ์ กุลศิริรัตน์ และอาจารย์ ดร.ลักขมี ฉิมวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในหัวข้อเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาแบคมินตันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นายจิรวิตร เจริญนนท์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 091 064 2377

3. หนังสือยืนยันจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยที่ทำในมนุษย์



ที่ อว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

20 กันยายน 2565

เรื่อง ขอแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G-157/2565E

เรียน นาย จิรวัดร์ เจริญนนท์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-157/2565

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
วิชาแบบคณินคั่นของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G 157/2565E เพื่อรับการพิจารณาจาก
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้
คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 25 เมษายน 2565 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E/G-157/2565
Date of Approval 25 เมษายน 2565 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)
Date of Expiration 25 เมษายน 2566
Continuing Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 25 เมษายน 2566)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ใคร่ขอความกรุณาให้ผู้วิจัย
ส่งรายงานความก้าวหน้าของโครงการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการ
มาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate
of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-157/2565) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุรพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430

โทรสาร 0-2259-1822



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 157/2565E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นาย จิรวิตร เจริญนนท์

สังกัด: คณะพลศึกษา

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 เมษายน 2565
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 เมษายน 2565
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 เมษายน 2565
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 25 เมษายน 2565

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมเจริญกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุวิพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-157/2565

วันที่ให้การรับรอง : 20/04/2565

วันหมดอายุใบรับรอง : 20/04/2566

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	จิรวัตร เจริญนนท์
วัน เดือน ปี เกิด	7 กรกฎาคม 2539
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลร้อยเอ็ด
วุฒิการศึกษา	จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนพระกุมารร้อยเอ็ด จบการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจาก โรงเรียนสตรีศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะ ศึกษาศาสตร์ สาขาพลศึกษา
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 215 บ้านเหล่าลื้อ หมู่ 4 ตำบลศรีสมเด็จ อำเภอสรีสมเด็จ จังหวัดร้อยเอ็ด

