

การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง  
สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย  
Development Of Ability To Play Football Using Simulation  
For High School Student Athletes

จิรพนธ์ วงศ์พนม<sup>1</sup>  
พจมาลย์ สกลเกียรติ<sup>2</sup>

**บทคัดย่อ**

การวิจัยเชิงทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถานการณ์จำลอง 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่เป็นนักกีฬาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มเจาะจง (Volunteer Sampling) เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 5 แผน 2) แบบประเมินความสามารถกีฬาฟุตบอล 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบสมมติฐาน Paired Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 2) นักเรียนมีความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t = 25.11$ , sig = 0.000) 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลองในภาพรวม ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.34$ , S.D. = 0.64)

คำสำคัญ : การพัฒนาความสามารถ, สถานการณ์จำลอง, กีฬาฟุตบอล

<sup>1</sup> นักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย  
ธุรกิจบัณฑิต

<sup>2</sup> ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นสาระการเรียนรู้หนึ่งใน 8 สาระที่จัดไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระที่ผู้เรียนทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นกลุ่มสาระที่มีความหมาย และมีความสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยตรง เพราะครอบคลุมเรื่องสุขภาพที่เป็นพื้นฐานสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่โดยมุ่งเน้นพัฒนาพฤติกรรมกรเรียนรู้ของ ทั้งด้านสาระความรู้เกี่ยวกับสุขภาพที่จำเป็น ด้านการสร้างเจตคติและค่านิยมที่ดี คุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ รวมทั้งทักษะกระบวนการปฏิบัติในการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพที่ยั่งยืน ซึ่งการมีสุขภาพดีเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ประการแรกของคนไทยที่รัฐบาลได้กำหนดไว้เป็นนโยบายและมาตรการในการจัดการศึกษาของประเทศ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความมั่นคง มั่นคั่งและยั่งยืนในประชาคมโลกทั้งปัจจุบันและอนาคต จึงกล่าวได้ว่า สุขศึกษาและพลศึกษาเป็นสาระการเรียนรู้ที่สำคัญในการพัฒนาประชากร โดยมุ่งเน้นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกัน ส่งเสริม พัฒนา และการบริหารจัดการชีวิต ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณ อันเป็นองค์ประกอบของการมีภาวะสุขภาพที่สมบูรณ์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551)

จากแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 พ.ศ. (2560-2564) กล่าวว่าจากการพัฒนากีฬาที่ผ่านมายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะการพัฒนาการกีฬาขั้นพื้นฐาน การดูกีฬาและการเล่นกีฬาของประชาชนยังมีน้อย การออกกำลังกายและเล่นกีฬาของประชาชน มีอัตราเพิ่มขึ้นเล็กน้อยจากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติเกี่ยวกับพฤติกรรมออกกำลังกายของประชากร ทั้งนี้กิจกรรมพลศึกษาและการออกกำลังกายในรูปแบบต่างๆ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน โรงเรียน มหาวิทยาลัยควรเล็งเห็นถึงความสำคัญให้เพิ่มขึ้นเพื่อที่จะพัฒนาประชากรในประเทศทุกเพศ ทุกวัยได้เต็มตามศักยภาพทั่วไป

ปัจจุบันกีฬาฟุตบอลได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายไปทั่วโลก สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคลได้เป็นอย่างดีการเล่นฟุตบอลมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการออกกำลังกายที่จะทำให้ร่างกายมีพลานามัยสมบูรณ์มีวินัยในตนเองมีการประสานงานกับบุคคลอื่นและยังสามารถเล่นเพื่อเป็นอาชีพได้ โดยเฉพาะเด็กในวัยเรียน กีฬาฟุตบอลจึงมีความสำคัญและความต้องการของเด็กสูง กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดให้กีฬาฟุตบอลอยู่ในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยใน หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 2-4) ฟุตบอลในประเทศไทยเริ่มมีการเล่นในสมัยรัชกาลที่ 6 เนื่องจากสมัยรัชกาลที่ 5 ได้ส่งพระราชโอรสและข้าราชการบริวารไปศึกษาต่างประเทศอังกฤษจนเมื่อสำเร็จการศึกษากลับมา จึงได้นำกีฬานี้เข้ามาเล่นในเมืองไทย ตอนแรกได้นำไปแข่งขันกันในโรงเรียนก่อน ต่อมาได้เผยแพร่ไปยังสโมสรและไปจนถึงต่างจังหวัดอย่างรวดเร็ว ทำให้ชาวไทยเริ่มรู้จักและเป็นที่นิยมมากขึ้น (สกายบุ๊ก จำกัด, 2548)

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาที่มีการแข่งขันที่ชิงไหวชิงพริบและเสริมสร้างให้ร่างกายเกิดความคล่องตัว มีความแข็งแรง อุดทน ว่องไว (สุขสวัสดิ์ ชนะพาล 2550: 2) นอกจากนี้ อุดม จอกรบ (2545: 30) กล่าวว่าผู้ที่เป็นนักฟุตบอลนั้นยังเป็นผู้ที่มีความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย หมายถึงการที่ร่างกายมีประสิทธิภาพด้านความแข็งแรง ความอดทน ความเร็ว ความคล่องตัว ความอ่อนตัว และมีกำลัง นักกีฬาที่มีสมรรถภาพสูงนั้นก็ย่อมแสดงความสามารถออกมาได้สูง ตรงกันข้ามกับนักกีฬาที่มีสมรรถภาพร่างกายต่ำก็ย่อมแสดงความสามารถออกมาได้น้อย รวมถึงทักษะพื้นฐานเป็นส่วนสำคัญในการเล่นกีฬาฟุตบอล เช่น ทักษะการครอบครองหยุดลูกฟุตบอล ทักษะการรับและส่งลูกฟุตบอล ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ทักษะยิงประตู และเทคนิคการเล่มีทีม เป็นต้น

หากจะกล่าวถึงว่า วิธีสอนใดที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด แน่นอน นั่นคือการสอนที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสสถานการณ์ที่เป็นจริง เพราะการที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงนั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยาวนานและเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ ถ้าหากไม่สามารถปฏิบัติในสถานการณ์ที่เป็นจริงได้ การเรียนการสอนที่ใช้สถานการณ์จำลองก็เป็นทางเลือกที่ดีที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับการเรียนที่สะท้อนความเป็นจริง ตามจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ การสร้างสถานการณ์จำลอง เป็นการจัดสภาพแวดล้อมเลียนแบบของจริง ให้ใกล้เคียงสภาพความเป็นจริงมากที่สุด และให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจจากสถานการณ์ที่เขากำลังเผชิญอยู่นั้น ( สุขสม สีระอมรรัตน์ 2552 ) วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นการจัดการเรียนการสอนที่พยายามให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด โดยการสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นในห้องเรียนแล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทของตนเองตามสถานการณ์นั้น ๆ (ไสว พักขาว, 2544 : 122) โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกากการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์ ได้ใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง (ทิศนา แคมมณี, 2550 : 370)จุดเด่นของการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง 1) เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนได้อย่างเข้าใจ เกิดความเข้าใจ เนื่องจากได้มีประสบการณ์ที่เห็นประจักษ์ชัดด้วยตนเอง 2) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงมาก ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุกสนาน การเรียนรู้มีความหมายต่อตัวผู้เรียน 3) ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ จำนวนมาก เช่นกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น กระบวนการสื่อสาร กระบวนการตัดสินใจ กระบวนการแก้ปัญหา และกระบวนการคิด เป็นต้น (ทิศนา แคมมณี 2550 : 373)

นอกจากนั้นการใช้สถานการณ์จำลองดังที่ อินทิรา บุญยาทร (2542 : 102-103) กล่าวถึง ขั้นตอนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนเตรียมการสอน กำหนดจุดประสงค์ กำหนดสถานการณ์จำลอง 2) ขั้นตอนดำเนินการสอน ผู้สอนเสนอสถานการณ์จำลองโดยให้ผู้เรียนศึกษาปัญหาและหาแนวทางที่จะแก้ปัญหา แบ่งเป็นกลุ่ม

ย่อยร่วมกันแสดงความคิดเห็นหรือ ผู้เรียนเสนอแนวทางแก้ปัญหา 3) ขั้นตอนอภิปรายและสรุปผล ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้สถานการณ์จำลอง โดยใช้กระบวนการ 3 ขั้นตอนข้างต้น เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล ของนักเรียนที่เป็นนักกีฬาโรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งโรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ ได้เปิดเป็นชมรมฟุตบอลเพื่อให้นักเรียนที่มีความสามารถและความสนใจมาสมัครเป็นนักกีฬาของโรงเรียน โดยใช้เวลาหลังเลิกเรียนฝึกซ้อมวันจันทร์ ถึง วันศุกร์ การเรียนการสอนกีฬาฟุตบอล เป็นการเรียนรู้ภาคปฏิบัติ มากกว่าภาคทฤษฎี ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาคทฤษฎีที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง จึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง อาจช่วยทำให้ผู้เรียนกีฬาฟุตบอลสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในเกมการแข่งขัน ได้อย่างเหมาะสม

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถานการณ์จำลอง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม
2. นักเรียนมีความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนมีความพึงพอใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง อยู่ในระดับมาก

### ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นนักกีฬาฟุตบอลโรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ จังหวัดสมุทรสาคร จำนวน 20 คน โดยการเลือกแบบสมัครใจ (Volunteer Sampling)

## ตัวแปรที่ศึกษา

### ตัวแปรต้น

การใช้สถานการณ์จำลองในการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล

### ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล ซึ่งประกอบไปด้วย ทักษะการหยุดลูกฟุตบอล, ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล, ทักษะการรับและส่งลูกฟุตบอล ทักษะการยิงประตู และเทคนิคการเล่นทีม

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเล่นฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

### ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 5 วัน วันละ 3 ชั่วโมง

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง
2. แบบประเมินความสามารถกีฬาฟุตบอล
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นนักฟุตบอลโรงเรียนอัสสัมชัญหลักสูตรภาษาอังกฤษ โดยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ต่อไปนี้

1. อธิบายและชี้แจงการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลองให้นักเรียนเข้าใจ
2. ทำการประเมินนักเรียนก่อนเรียน (Pre - test) โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง
3. ดำเนินการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองจำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเวลาในการสอน 15 ชั่วโมง
4. เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ผู้วิจัยทำการประเมินหลังเรียน (Post - test) โดยใช้แบบประเมินความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5. นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

6. สรุปผล อภิปรายผล โดยใช้ตารางและการพรรณนา

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยโปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป ดังนี้

1. วิเคราะห์ความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) สถิติทดสอบสมมติฐาน Paired Sample T- Test

3. วิเคราะห์ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองโดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4. ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

5. สรุปผลโดยใช้ตารางและการพรรณนา และอภิปรายผล

### ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 20 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ผลประเมินความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x}=4.34, S.D.=0.64$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านผู้เรียน ( $\bar{x}=4.41, S.D.=0.65$ ) รองลงมา คือ ด้านผู้สอน ( $\bar{x}=4.32, S.D.=0.57$ ) และด้านการเรียนการสอน ( $\bar{x}=4.28, S.D.=0.70$ ) ตามลำดับ

## อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 20 คน พบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100 การนำเอาการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์จำลองมาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักเรียนที่เป็นนักกีฬาฟุตบอลระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้ง 3 ชั้นตอน ประกอบด้วย ชั้นเตรียมการสอน ชั้นดำเนินการสอน และชั้นอภิปรายและสรุปผล ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพราะการที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงนั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยาวนานและเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ แต่ถ้าหากไม่สามารถปฏิบัติในสถานการณ์ที่เป็นจริงได้ การเรียนการสอนที่ใช้สถานการณ์จำลองก็เป็นทางเลือกที่ดีที่ให้ผู้เรียน ได้สัมผัสกับการเรียนที่สะท้อนความเป็นจริง ตามจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด โฮลเดน ( Holden, 1981: 5 ) กล่าวว่า สถานการณ์จำลองเป็นการจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบของการแก้ปัญหา ครูทำหน้าที่เป็นเพียงผู้ควบคุมจะนำของจริงต่างๆมาเป็นสื่อในการกระตุ้นผู้เรียนให้ใช้ทักษะ ส่วน โจนส์ ( Jones, 1982: 5 ) กล่าวถึงลักษณะการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเป็นเหตุการณ์หนึ่งซึ่งไม่ใช้การสอนโดยครู แต่นักเรียนเป็นผู้เข้าร่วมในเหตุการณ์นั้นและเป็นผู้ที่ทำให้เหตุการณ์นั้นดำเนินต่อไปโดยได้รับมอบหมายหน้าที่ภารกิจในสังคมและความรับผิดชอบที่เกี่ยวข้องอยู่ในสถานการณ์นั้น ซึ่งต้องมีการแก้ปัญหาและการตัดสินใจอยู่ด้วย ส่วนครูจะเป็นผู้กำหนดเวลาเริ่มต้นและสิ้นสุดของสถานการณ์ นอกจากนี้ครูมีหน้าที่อธิบายรายละเอียดต่างๆที่สำคัญในสถานการณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิชนนท์ พูลศรี (2560) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย สรุปได้ว่านักเรียนที่ได้รับวิธีการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัย มีค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ผลการวิจัยแสดงว่าการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีผลต่อทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยส่งผลให้นักเรียนมีทักษะกีฬาฟุตบอลเพื่อความปลอดภัย

2. ผลประเมินความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ นักเรียนได้เรียน



ผ่านกระบวนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองทั้ง 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นเตรียมการสอน ขั้นดำเนินการสอน และขั้นอภิปรายและสรุปผล ส่งผลให้คะแนนในการเล่นทีมของแต่ละกลุ่มอยู่ในระดับดี ส่วนนักเรียนที่ทำการทดสอบทักษะหลังเรียนได้คะแนนเต็ม เนื่องจากนักเรียนมีทักษะพื้นฐานเบื้องต้นด้านกีฬาฟุตบอลมาบ้างและเมื่อผู้วิจัยนำกระบวนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองไปใช้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้น ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถที่เรียงลำดับจากน้อยไปหามากคือ ทักษะยิงประตู ค่าเฉลี่ย 2.00 เป็นเพราะนักเรียนขาดการฝึกฝนในทักษะการยิงประตู ควรให้นักเรียนฝึกทักษะการยิงประตูอย่างสม่ำเสมอ ลำดับต่อไปคือ ทักษะการครอบครองหยุดลูกฟุตบอล ค่าเฉลี่ย 2.65 ลำดับต่อไปคือ ทักษะการรับและส่งลูกฟุตบอล ค่าเฉลี่ย 2.75 ลำดับต่อไปคือ ทักษะการเลี้ยงลูกฟุตบอล ค่าเฉลี่ย 2.90 และค่าเฉลี่ยของคะแนนมากที่สุด คือ แทคติกการเล่นทีม มีค่าเฉลี่ย 3.00 เป็นเพราะนักเรียนมีความสนุกที่ได้เล่นทีมกับกลุ่มเพื่อน ๆ โดยใช้สถานการณ์จำลอง ทำให้ดึงความสามารถของทักษะพื้นฐานต่าง ๆ มาใช้ในการเล่นแทคติกการเล่นทีมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ควรฝึกทักษะอื่น ๆ อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความชำนาญ ซึ่ง กิบบอนส์ (Gibbons, 1995) ได้ศึกษาผลของการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทัศนคติในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่าการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้นซึ่ง ทิศนา แคมมณี (2550 : 370) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงและเกิดความเข้าใจในสถานการณ์หรือเรื่องที่มีตัวแปรจำนวนมากที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน และงานวิจัยของ เจริญทอง สุดสังข์ (2550) ได้ทำการศึกษาการเปรียบเทียบผลของการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องคุณธรรมจริยธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและโดยใช้สถานการณ์จำลอง พบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนแบบใช้สถานการณ์จำลอง เรื่องคุณธรรม จริยธรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนต่างจากนักเรียนที่เรียนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความฉลาดทางอารมณ์ไม่แตกต่างกันดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สูงกว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x}=4.34, S.D.=0.64$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านผู้เรียน ( $\bar{x}=4.41, S.D.=0.65$ ) เพราะการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นการสอนโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ สามารถนำกระบวนการแก้ปัญหาไปใช้ได้จริง ได้พัฒนาความคิดใน



สิ่งที่อยากเรียนมากขึ้น รู้จักการวางแผนในการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ลำดับต่อมาคือ ด้านผู้สอน ( $\bar{x} = 4.32, S.D. = 0.57$ ) เพราะผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาด้วยวิธีคิดที่หลากหลาย ส่งเสริมการกล้าแสดงออก ช่วยเหลือให้คำปรึกษาอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการวัดและประเมินผลการเรียนมีความชัดเจนและยุติธรรม และด้านการเรียนการสอน ( $\bar{x} = 4.28, S.D. = 0.70$ ) การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าตอบ มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งในและนอกห้องเรียน สามารถรู้จักวิธีแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ แลกเปลี่ยนความรู้ และการปฏิบัติระหว่างผู้เรียน และบรรยากาศเป็นกันเองและมีความสุขในการเรียน ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุขสม ลีระอมรรัตน์ (2552) ที่ศึกษาผลของการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แสดงให้เห็นว่า โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.49, S.D. = 0.78$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านผู้สอน อยู่ในระดับมาก ลำดับต่อมาคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านผู้เรียน ซึ่งมอร์ส (Morse, 1955, p. 27) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจหรือความพอใจ ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Satisfaction” นั้นหมายถึงสิ่งที่ตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เป็นการลดความกดดันทางด้านร่างกายและจิตใจหรือสภาพความรู้สึกของบุคคลที่มีความสุขความชื่นใจตลอดจนสามารถสร้างทัศนคติในทางบวกต่อบุคคลต่อสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามความพอใจต่อสิ่งนั้น และจรัสพร บัวเรือง (2562, น. 60) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีของบุคคล ซึ่งเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการ ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งนั้น ตรงกันข้ามหากความต้องการไม่ได้รับการตอบสนอง ความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น และงานวิจัยของ ยุพิน สุภรชต์เศรษฐี (2550:61) ได้ศึกษาเรื่องผลการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ และเจตคติทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ความพึงพอใจการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ และเจตคติทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการสร้างบรรยากาศการเป็นกันเอง กิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้วิเคราะห์ อยู่ในระดับมากเรียงตามลำดับ

### ข้อค้นพบในงานวิจัย

1. การนำเอาการเรียนรู้แบบใช้สถานการณ์จำลองมาใช้กับการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักเรียนที่เป็นนักกีฬาฟุตบอลระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถทำให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลดีขึ้น หลังจากได้เรียนตามขั้นตอนการใช้สถานการณ์จำลอง ทั้ง 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นเตรียมการสอน ขั้นดำเนินการสอน และขั้นอภิปรายและสรุปผล ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถพัฒนาทักษะการครอบครองลูกฟุตบอล การรับและส่งลูกฟุตบอล การเลี้ยงลูกฟุตบอล การยิงประตู และแทคติกการเล่นทีม นักเรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นและตั้งใจในการ

ปฏิบัติ เมื่อปฏิบัติหลาย ๆ ครั้งทำให้เกิดความชำนาญในทักษะต่าง ๆ ครูผู้สอนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนคือให้คำปรึกษา (Coach) หรือให้คำแนะนำ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ทำให้เกิดความสนุกสนาน

2. การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ลักษณะการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการถ่ายทอดความรู้ที่มีระบบ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในการเล่นกีฬาฟุตบอล ช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหามากมายในระยะเวลาอันจำกัด ยังทำให้ผู้เรียนได้พบกับสภาพการณ์ก่อนที่จะเกิดในชีวิตจริง และทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียน ซึ่งในอนาคตนักเรียนอาจจะนำการเรียนรู้ไปใช้ในเรียนรู้หรือพัฒนาความสามารถในการเล่นฟุตบอลในระดับสูงขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. การพัฒนาความสามารถในการเล่นกีฬาฟุตบอลโดยใช้สถานการณ์จำลอง ครูผู้สอนควรศึกษาและทำความเข้าใจการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองให้ชัดเจน พร้อมชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจในแต่ละขั้นตอนของการเรียน เพื่อให้ นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องและเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองไม่จำเป็นต้องเรียนภายในห้องเรียนเท่านั้น แต่สามารถเรียนนอกห้องเรียนได้เช่นกัน สนามฟุตบอล ลานกีฬา ห้องฟิตเนส ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหลายแหล่ง และเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความตื่นตัว สนุกสนานในการเรียนการสอน

3. การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองเน้นการปฏิบัติ เพื่อพัฒนาความสามารถเฉพาะบุคคลให้มีความพร้อมการเรียนหรือการแข่งขัน ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องเลือกเนื้อหาและวางแผนในการสอนให้เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน นักเรียนจะต้องมีความพร้อม มีความรับผิดชอบในการปฏิบัติและความสม่ำเสมอในการฝึกซ้อมให้เกิดความชำนาญ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรนำแนวทางการจัดการเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง ไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นหรือกีฬาประเภทอื่น ๆ เช่น บาสเกตบอล วอลเลย์บอล เซปักตะกร้อ รักบี้ เป็นต้น เพื่อส่งเสริมการพัฒนาความสามารถด้านในด้านต่าง ๆ เพราะการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองสามารถพัฒนาความสามารถเฉพาะบุคคลได้ เมื่อความสามารถเฉพาะบุคคลดี จะส่งผลให้พัฒนาระบบทีมหรือการเล่นทีมได้ดีขึ้นอีกด้วย

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551*. กรุงเทพฯ: จรัสพร บัวเรือง. (2562). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้แบบนำตนเอง* วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ทิตินา แชมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
- ทิตินา แชมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560 – 2564). *กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา* สารนิพนธ์ วท.ม (วิทยาศาสตร์การกีฬา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาลัทธิศรีนครินทรวิโรฒ.
- ยุพิน สุภรัชต์เศรณี. (2550) *ผลการใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อผลสัมฤทธิ์และเจตคติทางการเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านท่าแหง จังหวัดลำปาง*. วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ระวีวรรณ วุฒิปะสิทธิ์. (2530). *บทเรียนวิชาชุดครูทางวิทยุไปรษณีย์ชุดวิชาครู ระดับ พ.ม. วิชาหลักการสอน*. นครสวรรค์ : ศูนย์การศึกษาสำหรับครูทางวิทยุไปรษณีย์.
- วิชนนท์ พูลศรี. (2560). *ผลการจัดการเรียนรู้พลศึกษาโดยใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะกีฬา*
- ฟุตบอลเพื่อความปลอดภัยของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย*. มหบัณฑิตสาขาวิชาสุขศึกษา และพลศึกษา. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2562 . สืบค้นจาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view>.
- สกายบุ๊ก. (2548). *ฟุตบอลสำหรับนักเรียน นักศึกษาและบุคคลทั่วไป*. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช
- สุขสม สิวอมรรรัตน์. (2552). *การใช้สถานการณ์จำลองที่มีต่อความสามารถในการทำงานกลุ่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเลียบราษฎร์บำรุง เขตบางซื่อ กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*.
- สุขสวัสดิ์ ชนะपाल. (2550). *ผลของการฝึกเสริมด้วยโปรแกรมการฝึกความคล่องแคล่วว่องไวที่มีต่อความสามารถในการเลี้ยงลูกฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล อายุ 12-14 ปี*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (พลศึกษา). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ

ไสว พักขาว. (2544). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : เอ็ม พันธ์.

เหรียญทอง สูดสังข์. (2550). การศึกษาการเปรียบเทียบผลของการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่องคุณธรรมจริยธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและโดยใช้สถานการณ์จำลอง. มหาสารคาม: การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

อินทรา บุญยาทร. (2542). หลักการสอน. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อุดม จอกรบ. (2545). ผลของการฝึกความอ่อนตัว และความแข็งแรงของกล้ามเนื้อที่มีต่อความแม่นยำในการเตะลูกฟุตบอล. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ภาษาต่างประเทศ

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

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

Jones, Ken. (1982). Simulation in Language Teaching. Cambridge : Cambridge University Press.

Morse, N. C. (1955). *Satisfaction in the White Collar Job*. Michigan: University of Michigan Press.

Measurement and Evaluation in Physical Education.