



สรุปรายงานการจัดการองค์ความรู้ (KM)

ปีการศึกษา 2562

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

เรื่อง

เทคนิคการจัดการเรียนการสอน

โดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

## คำนำ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ได้ตระหนักถึงความสำคัญที่ให้คณาจารย์มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถวางแผน ออกแบบ และพัฒนาเทคนิคการเรียนการสอน โดยบูรณาการเทคนิคการเรียนการสอนจากวิธีการที่หลากหลาย การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยในปีการศึกษา 2562 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ได้ดำเนินการจัดการความรู้ในประเด็นด้านการจัดเรียนการสอน เนื่องจากมีคณาจารย์ที่มีองค์ความรู้ และความเชี่ยวชาญในด้านการสอน ทั้ง 3 คณะวิชา ได้แก่ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ คณะศิลปศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ จึงได้ดำเนินการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และจัดการความรู้ร่วมกัน ในหัวข้อ เรื่อง "เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง" เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่สำคัญ ที่จะนำไปพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้แก่คณาจารย์ใหม่ให้ได้มีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ อันเป็นบทบาทหน้าที่สำคัญของผู้สอนที่จะมุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้แก่นักศึกษาซึ่งเป็นอนาคตของชาติต่อไป

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากร และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ได้ให้ความร่วมมือ และสนับสนุนในการดำเนินการจัดการความรู้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารการสรุปผลการดำเนินงานการจัดการความรู้ฉบับนี้ จะเป็นเครื่องมือให้ผู้เกี่ยวข้องได้ใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุดต่อไป

งานประกันคุณภาพการศึกษา  
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

## สารบัญ

	หน้า
<b>ส่วนที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ข้อมูลพื้นฐาน	4
1.2 ลักษณะการเรียนรู้ที่พึงประสงค์	6
1.3 กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	6
1.4 ความหมาย และความมุ่งหมายของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Technique)	7
<b>ส่วนที่ 2 แผนการจัดการความรู้</b>	10
<b>ส่วนที่ 3 สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM)</b>	14
สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ครั้งที่ 1	14
สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ครั้งที่ 2	15
สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ครั้งที่ 3	17
สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ครั้งที่ 4	18
<b>ส่วนที่ 4 สรุปผลการดำเนินงานจากการจัดการความรู้ (KM)</b>	26

## ส่วนที่ 1 บทนำ

### 1.1 ข้อมูลพื้นฐาน

#### ชื่อหน่วยงาน

ชื่อ : มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง  
 ต้นสังกัด : มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

#### ที่ตั้ง

ที่อยู่ : 39 หมู่ 8 ต.ไชยภูมิ อ.ไชโย จ.อ่างทอง 14140  
 หมายเลขโทรศัพท์ : 035-610714-15  
 หมายเลขโทรสาร : 035-610709  
 สีประจำวิทยาเขต : แดง- น้ำเงิน  
 เว็บไซต์ : <http://www.ipeat.ac.th>

#### ประวัติและความเป็นมา

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง เดิมใช้ชื่อว่า สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง และ วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดอ่างทอง ซึ่งจัดตั้งขึ้นตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เมื่อวันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2519 ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจัดการศึกษาเพื่อผลิตครูพลศึกษาให้เพียงพอและสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติโดยมีการดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมามีดังนี้

พ.ศ. 2519 ดำเนินการผลิตครูพลศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ป.กศ.สูง สาขาวิชาพลศึกษา) ถึงปีการศึกษา 2545

พ.ศ. 2533 ได้ร่วมมือทางวิชาการกับวิทยาลัยครูเทพสตรี ผลิตบุคลากรระดับปริญญาตรี (หลังอนุปริญญา) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต โปรแกรมวิชาการฝึกและการจัดการกีฬา

พ.ศ. 2535 ได้ร่วมมือทางวิชาการกับวิทยาลัยครูเทพสตรี ผลิตบุคลากรระดับปริญญาตรี (หลังอนุปริญญา) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต โปรแกรมวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา

พ.ศ. 2538 จัดตั้งวิทยาลัยชุมชนในวิทยาลัยพลศึกษา จังหวัดอ่างทอง เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

พ.ศ. 2544 กรมพลศึกษา ได้ดำเนินโครงการความร่วมมือทางวิชาการกับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เปิดสอนหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา ต่อเนื่อง 2ปี พ.ศ. 2548ด้วยพระมหากรุณาธิคุณพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มีพระบรมราชโองการ โปรดเกล้าฯ ให้ประกาศว่า โดยเป็นการสมควรให้จัดตั้งสถาบันการพลศึกษา จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้ตราพระราชบัญญัติขึ้น โดยคำแนะนำยินยอมของรัฐสภา และด้วยมาตรา 1 พระราชบัญญัตินี้เรียกว่า “พระราชบัญญัติสถาบัน การพลศึกษา พ.ศ. 2548” หมวด 1 บททั่วไป มาตรา 7 ให้สถาบันการพลศึกษาเป็นสถาบันอุดมศึกษา เมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2548 โดยมีวัตถุประสงค์ในการผลิตและพัฒนาบุคลากรทางพลศึกษา การกีฬา วิทยาศาสตร์การกีฬา วิทยาศาสตร์สุขภาพ นันทนาการ และบุคลากรในด้านที่เกี่ยวข้อง โดยให้มีภารกิจทำการสอน ทำการวิจัย

ให้บริการทางวิชาการ การให้บริการชุมชน การใช้และพัฒนาเทคโนโลยี เสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้แก่ท้องถิ่น ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความสามารถพิเศษทางกีฬา นันทนาการ และบุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย รวมถึงการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

ปัจจุบัน มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ จัดการศึกษาระดับปริญญาตรี โดยแบ่งการจัดการศึกษาออกเป็นคณะได้ 3 คณะ ได้แก่

- 1) คณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา โปรแกรมวิชาพลศึกษา
- 2) คณะศิลปศาสตร์ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทนาการเชิงพาณิชย์และการท่องเที่ยว
- 3) คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา

### ปรัชญา

พลศึกษาและกีฬา พัฒนาคน พัฒนาชาติ

### วิสัยทัศน์

วิทยาเขตอ่างทองเป็นผู้นำสถาบันการศึกษาด้านพลศึกษา การกีฬา วิทยาศาสตร์การกีฬา และสุขภาพ นันทนาการและการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน

### พันธกิจ

1. ผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านพลศึกษา กีฬา วิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ นันทนาการ การท่องเที่ยว และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง
2. วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม พัฒนาการเรียนการสอนและการวิจัยเชิงบูรณาการที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคม
3. ให้การบริการทางวิชาการที่หลากหลาย สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้แก่ชุมชน
4. ส่งเสริมความเป็นไทย ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมความเป็นไทย การเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
5. ส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล

และผู้ด้อยโอกาสทางการศึกษา

### อัตลักษณ์

ทักษะดี มีน้ำใจนักกีฬา พัฒนาสังคม

- |                |   |   |
|----------------|---|---|
| ทักษะดี        | : | นักศึกษามีความรู้ ความสามารถ ในวิชาชีพของตนเอง                        |
| มีน้ำใจนักกีฬา | : | นักศึกษามีความรับผิดชอบ เสียสละ ตรงต่อเวลา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย      |
| พัฒนาสังคม     | : | นักศึกษามีจิตอาสาช่วยพัฒนาสังคมตามความรู้ ความสามารถในวิชาชีพของตนเอง |

### เอกลักษณ์

ส่งเสริมศิลปะมวยไทย หมายถึง การส่งเสริมและสนับสนุนฟื้นฟู อนุรักษ์ และเผยแพร่ศิลปะมวยไทยสู่ระดับสากล

## คำนิยามองค์กร

SPORTS-U	S = Spirit	มีน้ำใจนักกีฬา
	P = Professional	มีความเป็นมืออาชีพ
	O = Opportunity	มีการให้โอกาส
	R = Responsibility	มีความรับผิดชอบ
	T = Teamwork	มีการทำงานเป็นทีม
	S = Smart	มีบุคลิกภาพดี
	U = Universality	มีความเป็นสากล

## 1.2 ลักษณะการเรียนรู้ที่พึงประสงค์

- เป็นกระบวนการทางปัญญา พัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
- เรียนอย่างมีความสุข เน้นประโยชน์ของ ผู้เรียนเป็นสำคัญ
- บูรณาการสาระการเรียนรู้ สอดคล้องกับความสนใจ ทันสมัยตามสภาพจริง
- เป็นกระบวนการคิด และการปฏิบัติจริง นำไปใช้ประโยชน์ได้
- เป็นกระบวนการเรียนร่วมกัน โดยมีผู้เรียนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายร่วมจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียน

## 1.3 กระบวนการเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดลักษณะกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญไว้ 9 ประการ คือ

1. มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียน
2. กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์
3. กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักศึกษาหาความรู้แสวงหาคำตอบ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
4. นำภูมิปัญญาท้องถิ่น เทคโนโลยี และสื่อที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
5. ฝึกและส่งเสริมคุณธรรม และจริยธรรมของผู้เรียน
6. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสุนทรียภาพอย่างครบถ้วนทั้งด้านดนตรี ศิลปะและกีฬา
7. ส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อกลุ่ม ร่วมกัน
8. จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนรักสถานศึกษาของตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียน
9. ประเมินพัฒนาการผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายและต่อเนื่อง

#### 1.4 ความหมาย และความมุ่งหมายของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Technique)

หากจะกล่าวถึงว่า วิธีสอนใดที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด แน่นนอนนั้นคือการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสการของจริงหรือสถานการณ์ที่เป็นจริง เพราะการที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงนั้น จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยาวนานและเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ แต่ถ้าหากไม่สามารถปฏิบัติในสถานการณ์ที่เป็นจริงได้ การเรียนการสอนที่ใช้สถานการณ์จำลองก็เป็นทางเลือกที่ดีที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับการเรียนที่สะท้อนความเป็นจริงตามจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนได้กำหนดไว้

##### ความหมายของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Technique)

นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองไว้คล้ายคลึงกัน ดังนี้  
 ทิศนา ขัมมณี (2550 : 370) กล่าวว่าวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่น ที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540 : 370) อธิบายว่า การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เพื่อฝึกให้ผู้เรียนตัดสินใจแก้ปัญหาโดยใช้ความคิดอย่างอิสระ และมีส่วนร่วมหรือบทบาทในสถานการณ์นั้นๆ ราวกับเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก

ระวีวรรณ วุฒิประสิทธิ์ (2530 : 76) กล่าวว่า การสร้างสถานการณ์จำลอง คือ การจัดสภาพแวดล้อมเลียนแบบของจริง ให้ใกล้เคียงสภาพความเป็นจริงมากที่สุด และให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจจากสภาพการณ์ที่เขากำลังเผชิญอยู่นั้น

ไสว พิทขาว (2544 : 122) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเป็นการจัดการเรียนการสอนที่พยายามให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด โดยการสร้างสถานการณ์จำลองขึ้นในห้องเรียนแล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทของตนเองตามสถานการณ์นั้นๆ

จากความหมายของการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองทั้งหมดที่นักวิชาการได้กล่าวมา สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยผู้สอนจัดสถานการณ์ขึ้นเลียนแบบของจริง โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการแก้ปัญหา ได้ใช้ทักษะกระบวนการคิดและการตัดสินใจจากสถานการณ์นั้นๆ โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทบาทหรือในสถานการณ์นั้นๆ ให้มากที่สุด

### ความมุ่งหมายของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง

สถานการณ์จำลองเป็นเหตุการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเลียนแบบสถานการณ์จริง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนให้เกิดความรู้และทักษะที่เกิดจากการได้ปฏิบัติหรือเผชิญในสถานการณ์จำลองนั้นๆ ดังรายละเอียดที่นักการศึกษาท่านให้ข้อคิดเห็นไว้ ดังนี้

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548 : 223-224) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการใช้วิธีสอนนี้คือ มุ่งฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการใช้ทักษะต่างๆ ที่ได้เรียนภาคทฤษฎีไปแล้วก่อนเข้าสู่สถานการณ์จริง เพราะในสถานการณ์จริงอาจมีปัญหาด้านผลกระทบต่อชีวิตและทรัพย์สินในกรณีที่เกิดผิดพลาด นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกการตัดสินใจแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากสถานการณ์ การกล้าแสดงออกอันจะเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับการเข้าสู่สถานการณ์จริงต่อไป

ทิตินา แวมมณี (2550 : 370) กล่าวว่า วิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นวิธีการที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงและเกิดความเข้าใจในสถานการณ์หรือเรื่องที่มีตัวแปรจำนวนมากที่มีความสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน

เสริมศรี ลักษณะศิริ (2540 : 271) กล่าวว่า การสอนแบบสถานการณ์จำลอง มีจุดมุ่งหมาย คือ

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้พบและรู้จักแก้ปัญหาในปัจจุบันและที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้

อย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักหัดคิดสามารถนำเหตุผลมาอภิปราย เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหา

3. เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาในการทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักวิพากษ์วิจารณ์ อดทนต่อการถูกวิจารณ์ มีวินัยในตนเอง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สำนึกในสิทธิของตนเองและผู้อื่น

4. เพื่อเป็นการเปลี่ยนกิจกรรมการสอนจากการสอนจากการยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลางมาเป็นการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

อินทรา บุญยาทร (2542 : 102) อธิบายว่า ความมุ่งหมายของการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง ประกอบด้วย

1. เพื่อฝึกการคิดวินิจฉัยแก้ปัญหา การควบคุมสถานการณ์ การตัดสินใจในสถานการณ์ที่ผู้เรียนอาจต้องพบในชีวิตจริง

2. เพื่อฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม สร้างความสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การมีวินัยในตนเอง

3. เพื่อฝึกความกล้าของผู้เรียน ให้กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่ดีในการแก้ปัญหาต่อไปในอนาคต

สรุปได้ว่า การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เป็นการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสภาพคล้ายความเป็นจริง มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญดังนี้ คือ

1. ให้ผู้เรียนรู้จักการใช้ทักษะต่างๆ ที่ได้เรียนภาคทฤษฎีไปแล้วก่อนเข้าสู่สถานการณ์จริง



2. มุ่งฝึกการคิดวินิจฉัยแก้ปัญหา การควบคุมสถานการณ์ การตัดสินใจในสถานการณ์ที่  
ผู้เรียนอาจต้องพบในชีวิตจริง

3. มุ่งฝึกการใช้ทักษะด้านต่างๆ ที่สำคัญ เช่น กระบวนการคิด การมีส่วนร่วมในการเรียน  
เป็นต้น

4. มุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์คล้ายความเป็นจริง

5. มุ่งให้ผู้เรียนได้พบและรู้จักแก้ปัญหาในปัจจุบันและที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างมี  
ประสิทธิภาพ

ส่วนที่ 2 แผนการจัดการความรู้

แผนการจัดการความรู้ (KM Action Plan) มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

ขอบเขต KM (KM Focus Area) ที่เลือกดำเนินการที่สอดคล้อง ตามพันธกิจของคณะ	ประเด็น KM ที่เลือกดำเนินการ	เป้าหมายประเด็น KM (KM Desired State) ที่เลือกดำเนินการ	กลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้	หมายเหตุ
การจัดการเรียนการสอน	เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง	1) เพื่อรวบรวมความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง 2) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแบ่งปันความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน 3) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีจากผู้มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง 4) เพื่อสร้างรูปแบบการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง	อาจารย์ จากทั้ง 3 คณะวิชา ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง	

กระบวนการจัดการความรู้ (KM Process)

ลำดับ	กระบวนการจัดการความรู้	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1	การบ่งชี้ความรู้	คณะกรรมการจัดการความรู้ ประชุมเพื่อวิเคราะห์ประเด็นความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน	จำนวนประเด็นความรู้	1 ประเด็น	มกราคม 2563	ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา
2	การสร้างและแสวงหาความรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประชุมและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างคณะกรรมการ KM ด้านการผลิตบัณฑิต</li> <li>- กำหนดให้มีการประชุม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีผู้จัดบันทึกรายงานการประชุม และมีการประชุมเดือนละ 1 ครั้ง ในวันพุธที่ 1 หรือ 3 ของเดือน เวลา 15.00 - 16.00 น. ณ ห้องประชุมหัตถิน มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จำนวนครั้งที่จัดประชุมแลกเปลี่ยน</li> <li>- แหล่งความรู้ที่จำเป็นและวิธีการเข้าถึง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ประชุม 3 ครั้ง</li> <li>- รายการแหล่งความรู้ที่จำเป็น และวิธีการเข้าถึง (บุคคล/เอกสาร)</li> </ul>	กุมภาพันธ์ - เมษายน 2563	

ลำดับ	กระบวนการจัดการ ความรู้	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
3	การจัดความรู้ให้เป็นระบบ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการจัดเก็บความรู้ให้เป็นระบบหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการค้นหาประเด็นความรู้</li> <li>- กำหนดผู้นำองค์ความรู้ไปใช้</li> </ul>	จำนวนองค์ความรู้ทั้งหมดที่มีการจัดเก็บ	รายการหมวดหมู่ความรู้ (พลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การท่องเที่ยวและนันทนาการ)	เมษายน 2563	
4	การประมวลและกลั่นกรองความรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คณะกรรมการฯ เรียบเรียง และปรับปรุงเนื้อหาให้มีคุณภาพ และกลั่นกรองความรู้จากการแลกเปลี่ยนในรูปแบบเอกสารโดยคณะกรรมการ KM ด้านการผลิตบัณฑิต</li> </ul>	จำนวนองค์ความรู้	1 องค์ความรู้	พฤษภาคม 2563	
5	การเข้าถึงความรู้	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสนอองค์ความรู้ที่ได้จากการสังเคราะห์เรียบร้อยแล้วต่อผู้บริหารวิทยาเขต</li> <li>- จัดทำข้อมูลในรูปแบบเอกสารของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง</li> </ul>	จำนวนช่องทางการเผยแพร่องค์ความรู้	1 ช่องทาง	พฤษภาคม 2563	

ลำดับ	กระบวนการจัดการ ความรู้	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
6	การแบ่งปัน แลกเปลี่ยนความรู้	ประชุมคณาจารย์ 3 คณะ เพื่อ แบ่งปันประสบการณ์การนำ องค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์	ประเด็นความรู้ที่เป็น ประโยชน์	อย่างน้อย 1 ประเด็น	พฤษภาคม - มิถุนายน 2563	
7	การเรียนรู้	การต่อยอดองค์ความรู้	นำองค์ความรู้ไป ประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น	อย่างน้อย 1 รูปแบบ	มิถุนายน 2563	

### ส่วนที่ 3 สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM)

สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ครั้งที่ 1

วันที่ 8 มกราคม 2563 เวลา 13.00 - 15.00 น.

ณ ห้องประชุมหัตสดิน อาคารวิทยบริการ

.....

คณะกรรมการบริหารจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต ทำการสรุปหัวข้อในการจัดการความรู้ ครั้งสุดท้าย โดยคณะกรรมการลงมติเลือกหัวข้อ "เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เสมือนจริง"

จากนั้น คณะกรรมการฯ ได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน และสรุปเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ได้ดังนี้

1. วางแผนการเรียนโดยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการวางแผน
2. ให้นักศึกษาเห็นเป้าหมายของการเรียนการสอนในรายวิชา
3. ทำข้อตกลงในชั้นเรียน
4. บูรณาการความรู้ทางด้านทักษะ และให้นักศึกษาปฏิบัติตามความสนใจ
5. ผู้สอนให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงและสอนเพิ่มเติม
6. ให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจนชำนาญจนสามารถปฏิบัติได้จริง
7. ผู้สอนประเมินผู้เรียนตามสภาพจริง/ตามพัฒนาของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
8. จัดให้นักศึกษาเข้าร่วม/จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์จริงกับหน่วยงานภายนอก (บริการวิชาการ/

วิชาชีพ)

9. การเสริมแรง และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยให้เห็นถึงความสำคัญของการนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน



## สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ประจำปีการศึกษา 2562 (ครั้งที่ 2)

วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2563 เวลา 15.00 - 16.30 น.

ณ ห้องประชุมหัตสดิน อาคารวิทยบริการ

.....

คณะกรรมการบริหารจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต ประชุมร่วมกันวิเคราะห์ วิพากษ์ นำเทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง มาจัดทำรูปแบบการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง 6 ขั้นตอน และได้ถ่ายทอดรูปแบบการสอนให้อาจารย์ทั้ง 3 คณะ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้ในรายวิชาของตนเอง

### รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง

#### ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างแรงจูงใจ และระดมความคิด

- ผู้สอนกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ
- ผู้สอนสร้างแรงจูงใจ โดยการเล่าเรื่อง บรรยายสถานการณ์ เสนอเหตุการณ์ ให้สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหาสาระ
- นักศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาสาระ
- ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปประเด็นการจัดกิจกรรมปฏิบัติการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ

#### ขั้นที่ 2 ขั้นการวางแผนเรียนรู้

- ผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันวางแผนการจัดกิจกรรมการปฏิบัติการเรียนรู้
- ผู้สอนและนักศึกษากำหนดสถานการณ์จำลอง
- กำหนดบทบาทของนักศึกษาตามสถานการณ์จำลองที่กำหนดไว้
- จัดเตรียมอุปกรณ์ สถานที่ สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง

#### ขั้นที่ 3 ขั้นการรับรู้

- ผู้สอนให้ความรู้ตามเนื้อหาสาระของการเรียน
- นักศึกษาแสวงหาความรู้โดยการค้นคว้าด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

#### ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการเรียนรู้

- นักศึกษาปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่
- ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมจากสถานการณ์

#### ขั้นที่ 5 ขั้นการสะท้อนกลับ

- ผู้สอน และผู้เรียนให้ข้อเสนอแนะการปฏิบัติที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน (ผลย้อนกลับภายใน และผลย้อนกลับเสริม) สิ่งที่ต้องแก้ไขเพิ่มเติม ข้อดี ข้อบกพร่อง

#### ขั้นที่ 6 ขั้นสรุปผล

- ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สรุปประเด็น ผู้เรียนบันทึกสรุปความรู้เป็นลายลักษณ์อักษร
- แนะนำเพิ่มเติมสิ่งที่ผู้เรียนต้องแก้ไขในการเรียนรู้ครั้งต่อไป

- เสริมแรงให้แก่ผู้ที่ปฏิบัติได้ถูกต้อง
  - ผู้เรียนแสดงทักษะ/บทบาท/ความสามารถที่ถูกต้อง
- กลุ่มเป้าหมายที่นำรูปแบบการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง 6 ขั้นตอน ไปใช้ในรายวิชา มี

ดังนี้

#### คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ

1. นายชัชพงศ์ รัตนวีระประดิษฐ์
2. นายพิชยา นพกาล

#### คณะศิลปศาสตร์

1. นายรงค์ภูมิ ปุรณะวิทย์

#### คณะศึกษาศาสตร์

1. นายธนวัฒน์ ชุนราช
2. นางสาวพัชรี สีส่อง





## สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ประจำปีการศึกษา 2562 (ครั้งที่ 3)

วันที่ 11 มีนาคม 2563 เวลา 15.00 - 16.30 น.

ณ ห้องประชุมหัตสดิน อาคารวิทยบริการ

.....

คณะกรรมการบริหารจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต ได้จัดการประชุมเพื่อรับรายงานความก้าวหน้าของกลุ่มเป้าหมาย คือ อาจารย์ทั้ง 3 คณะ ที่มีประสบการณ์การสอนในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ไม่เกิน 4 ปี เพื่อสรุปการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ซึ่งได้นำองค์ความรู้ไปปรับใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบ โดยสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. การได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
2. การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า
3. ลดความวิตกกังวลขณะที่ฝึกปฏิบัติ ทำให้เกิดความมั่นใจมากขึ้น
4. เมื่อพบปัญหาจากการปฏิบัติ จะมีการแสวงหาความรู้เพื่อแก้ปัญหานั้น
5. รู้จักการทำงานเป็นทีม
6. มีการวางแผน และออกแบบกิจกรรมจากประสบการณ์ หรือปัญหาที่เกิดขึ้น โดยเรียนรู้

จากสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน

7. มีการแสวงหาความรู้จากเพื่อนร่วมชั้นเรียน
8. มีภาวะการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี
9. มีความสุขในการเรียน
10. บรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมการเรียนรู้



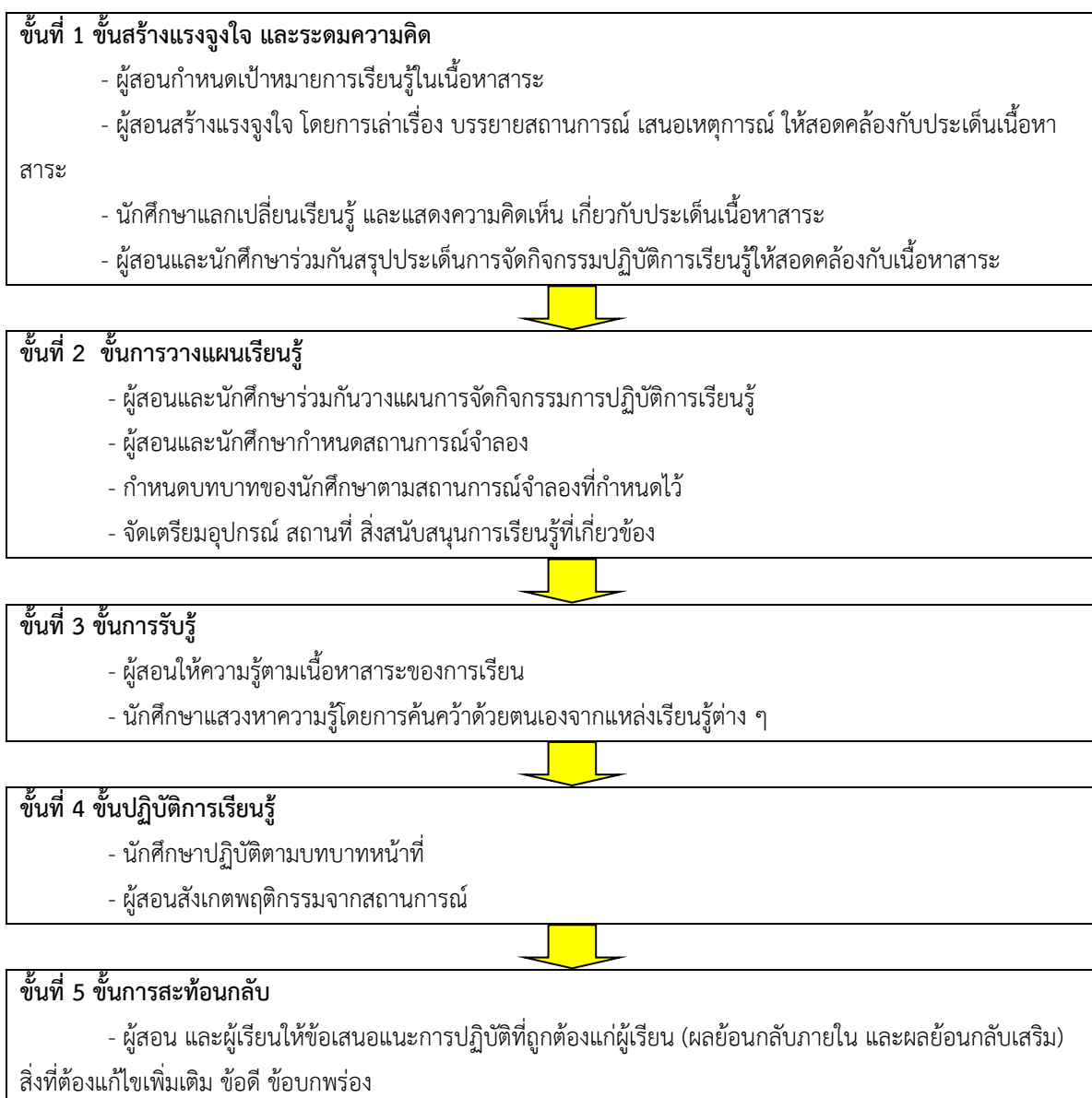
## สรุปการประชุมการจัดการความรู้ (KM) ประจำปีการศึกษา 2562 (ครั้งที่ 4)

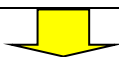
วันที่ 20 เมษายน 2563 เวลา 10.00 - 12.30 น.

ณ ห้องประชุมหัตถดิน อาคารวิทยบริการ

คณะกรรมการบริหารจัดการความรู้ด้านการผลิตบัณฑิต ได้จัดการประชุมเพื่อนำรายงานความก้าวหน้าของอาจารย์กลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์การสอนในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง ไม่เกิน 4 ปี ทั้ง 3 คณะ มาสรุปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง

### รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง



**ขั้นที่ 6 ขั้นสรุปผล**

- ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สรุปประเด็น ผู้เรียนบันทึกสรุปความรู้เป็นลายลักษณ์อักษร
- แนะนำเพิ่มเติมสิ่งที่ผู้เรียนต้องแก้ไขในการเรียนรู้ครั้งต่อไป
- เสริมแรงให้แก่ผู้ที่ปฏิบัติได้ถูกต้อง
- ผู้เรียนแสดงทักษะ/บทบาท/ความสามารถที่ถูกต้อง

**จัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง  
ของอาจารย์มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตอ่างทอง**

.....

ชื่ออาจารย์ นายรงค์ภูมิ ปุระณะวิทย์  
สาขาวิชา การท่องเที่ยวและนันทนาการ  
รายวิชา เกมและผู้นำเกม กลวิธีการฝึกกีฬาบอลเลย์บอล  
เทคนิคการเรียนการสอน : การใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง

**ผลการดำเนินกิจกรรม**

เนื่องด้วยในรายวิชาเกมและผู้นำเกม มีขั้นตอนการเรียนรู้โดย ผู้สอนจะทำการแนะนำในส่วนของ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเกม และการเล่น แล้วจึงได้นำเสนอ กิจกรรมเกม และการเล่น ให้กับผู้เรียนได้ ร่วมทำกิจกรรมเกมในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีจากการปฏิบัติจริงไปพร้อมกัน หลังจากนั้นผู้สอน มอบหมายให้ผู้เรียน ได้นำเสนอกิจกรรมเกม การเล่น แก่เพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยให้ผู้เรียนทุกคนได้สลับกัน ขึ้นมาเป็นผู้นำเกม ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกวางแผน ออกแบบอย่างสร้างสรรค์ และได้ฝึกการเป็นผู้นำร่วมด้วยพร้อม กัน ซึ่งใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงนี้ไปตลอดทั้งเทอม อาทิเช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมมือเปล่า เกมกีฬา และ เกมใช้อุปกรณ์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถนำเกมได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งผู้เรียนได้มีโอกาสในการ ฝึกปฏิบัติจริงกับบุคลากรภายนอกในโครงการ อบรมผู้นำนันทนาการ แก่นักเรียนโรงเรียนกีฬาอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง เป็นการบูรณาการเรียนรู้นี้ในด้านเกมและผู้นำเกม มาใช้กับสถานการณ์จริง ผลที่ได้รับ พบว่า นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และแสดงบทบาทการเป็นผู้นำเกมได้ อย่างชัดเจน



ชื่ออาจารย์ นางสาวพัชรี สีส่อง  
 สาขาวิชา พลศึกษา  
 รายวิชา กลวิธีการเล่นกีฬาฟาวอลเลย์บอล  
 เทคนิคการเรียนการสอน : การใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง

### ผลการดำเนินกิจกรรม

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชา กลวิธีการเล่นกีฬาฟาวอลเลย์บอล โดยการใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ในรายวิชามีกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ ผู้เรียนจะต้องเรียนทฤษฎีเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ และผู้สอนสมมติสถานการณ์ให้ผู้เรียนให้ฝึกทดลองการเป็นผู้ฝึกสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ออกแบบโปรแกรมการฝึกซ้อม และทดลองใช้แบบฝึกกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยผู้สอนคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม

### ข้อดี

1. ผู้เรียนได้เห็นภาพการเป็นผู้ฝึกสอนชัดเจนมากขึ้น
2. ผู้เรียนได้ปฏิบัติและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้
3. ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม

### ปัญหาที่พบ

ผู้เรียนบางคนมีพื้นฐานทักษะกีฬาฟาวอลเลย์บอลน้อยจึงทำให้ไม่กล้าแสดงออก ไม่มั่นใจที่จะแสดงบทบาทการเป็นผู้สอน ซึ่งผู้สอนจะต้องกระตุ้น เสริมแรงและให้กำลังใจผู้เรียน



ชื่ออาจารย์ นายพิชชา นพกาล  
 สาขาวิชา วิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา  
 รายวิชา วท 082198 ชีวกลศาสตร์การกีฬา (Sports Biomechanics) (นักศึกษาชั้นปีที่ 3)  
 เทคนิคการเรียนการสอน : ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง (Simulation based Learning)

### ผลการดำเนินงานกิจกรรม

ผู้สอนได้นำเทคนิคการสอนไปใช้ในรายวิชาชีวกลศาสตร์การกีฬาซึ่งเป็นวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักกลศาสตร์พื้นฐานในการเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ ของมนุษย์หรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่เกี่ยวข้องทางด้านคิเนมาติกส์ และคิเนติกส์ การประยุกต์ชีวกลศาสตร์ในการวิเคราะห์และพัฒนาการเคลื่อนไหวในการออกกำลังกายและทักษะกีฬาประเภทต่าง ๆ โดยผู้สอนซึ่งมีขั้นตอนของวิธีสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริงดังนี้

#### 1. ผู้สอนเตรียมสถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่จะใช้สอน

ผู้สอนได้มอบหมายหน้าที่ให้ผู้เรียนทำการวิเคราะห์และพัฒนาการเคลื่อนไหวในการออกกำลังกายและการปฏิบัติทักษะกีฬานิตต่าง ๆ จากโจทย์หรือสถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ผู้สอนสร้างไว้แล้ว เช่น การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ในขณะที่ออกกำลังกายและปฏิบัติทักษะกีฬานิตต่าง ๆ

#### 2. การนำเสนอสถานการณ์จำลองเสมือนจริง

ผู้สอนบอกเหตุผลและวัตถุประสงค์แก่ผู้เรียนว่าการเรียนในสถานการณ์จำลองนี้จะให้อะไรและเหตุใดจึงต้องมาเล่นกันพร้อมทั้งกำหนดบทบาทกติกาก และลำดับขั้นตอนการนำเสนอให้แก่ผู้เรียน เช่น ผู้สอนได้มอบหมายหน้าที่ให้ผู้เรียนทำการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ในขณะที่ออกกำลังกายและปฏิบัติทักษะกีฬานิตต่าง ๆ จากโจทย์หรือสถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ผู้สอนสร้างไว้แล้วจากนั้นให้ผู้เรียนออกมานำเสนอสถานการณ์จำลองเสมือนจริงหน้าชั้นเรียน

#### 3. การเลือกบทบาท

เมื่อผู้เรียนเข้าใจภาพรวม บทบาท และกติกาแล้ว ผู้สอนจะให้ผู้เรียนทุกคนควรได้ทำการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ในขณะที่ออกกำลังกายและปฏิบัติทักษะกีฬานิตต่าง ๆ จากโจทย์หรือสถานการณ์จำลองเสมือนจริงที่ผู้สอนสร้างไว้แล้วซึ่งผู้เรียนอาจเป็นผู้เลือกเอง หรือในบางกรณีผู้สอนอาจกำหนดบทบาทให้ผู้เรียน

#### 4. การเล่นในสถานการณ์จำลอง

ในขณะที่ผู้เรียนกำลังเล่นในสถานการณ์จำลองนั้น ผู้สอนติดตามอย่างใกล้ชิด เพื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนและจดบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนเรียนรู้ของผู้เรียน ให้คำปรึกษาตามความจำเป็น รวมทั้งแก้ปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น

#### 5. การอภิปราย

การอภิปรายควรมุ่งประเด็นไปที่การเรียนรู้ความเป็นจริงว่า ในความเป็นจริงสถานการณ์เป็นอย่างไร และอะไรเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งผู้เรียนมักได้เรียนรู้จากการเล่นของตนในสถานการณ์นั้น จึงทำให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เมื่อได้เรียนรู้ความเป็นจริงแล้วการอภิปรายขยายต่อไปว่า เราควรจะให้สถานการณ์นั้นคงอยู่ หรือ เปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างไร และจะอย่างไรจึงทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นได้

## 6. สรุป

จากการนำเทคนิคนี้มาใช้ พบว่า นักศึกษาได้เห็นภาพถึงสถานการณ์ที่เหมาะสม สามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเฉพาะเหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว และเป็นไปตามหลักการในการออกกำลังกายที่ผู้สอนบรรยายในข้างต้นทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียนมากขึ้น มีความมั่นใจที่จะพูดคุยหรือซักถามกับตัวผู้สอนหรือผู้ที่เป็นสถานการณ์จริง สามารถนำไปใช้กับการฝึกประสบการณ์และการทำงานในอนาคตต่อไป

ชื่ออาจารย์ นายธนวัฒน์ ชุนราช  
สาขาวิชา พลศึกษา  
รายวิชา ทักษะและการสอนกีฬาว่ายน้ำ

เทคนิคการเรียนการสอน : ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง

### ผลการดำเนินงานกิจกรรม

จากการใช้เทคนิคการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ในรายวิชาทักษะและการสอนกีฬาว่ายน้ำ ในหัวข้อเป็นผู้สอนกีฬาว่ายน้ำ โดยให้นักศึกษาแสดงบทบาทสมมุติในการเป็นผู้สอนกีฬาว่ายน้ำในสถานการณ์จำลองที่สร้างขึ้น ซึ่งผลจากการใช้เทคนิคการเรียนการสอนดังกล่าวๆ ทำให้นักศึกษามีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และเกิดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

- มีการวางแผนร่วมกันระหว่างชั้นเรียน
- สามารถปฏิบัติทักษะได้ดีขึ้น
- ใช้การบูรณาการรายวิชาให้สอดคล้องกับสถานการณ์จำลอง
- มีการแก้ไขปัญหาในเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น
- ได้ลงมือปฏิบัติจากสถานการณ์จำลอง
- ลดความวิตกกังวลในการเรียน
- มีการเรียนรู้ที่เกิดจากการสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน



## อาจารย์ชัชพงศ์ รัตน์วีระประดิษฐ์

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขา วิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา

รายวิชา: การจัดการโปรแกรมการออกกำลังกาย (นักศึกษาชั้นปีที่ ๔)

เทคนิคการสอน: ใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง (Simulation based Learning)

ผลการดำเนินงานกิจกรรม: ผู้สอนได้นำเทคนิคการสอนไปใช้ใน รายวิชาการจัดการโปรแกรมการออกกำลังกาย ซึ่งเป็นวิชาที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลักการและวิธีการจัดการโปรแกรมการออกกำลังกายให้เหมาะสมกับแต่ละเพศ วัย และกลุ่มผู้ป่วยโรคต่าง ๆ โดยภายหลังจากการเรียน ในหัวข้อการจัดการโปรแกรมในสถานการณ์ต่าง ๆ ผู้สอนได้มอบหมายหน้าที่ในการออกแบบโปรแกรมการออกกำลังกายให้กับกลุ่มคนต่าง ๆ เช่น ผู้เริ่มต้นออกกำลังกาย นักกีฬาชนิดต่าง ๆ ผู้ป่วย ผู้สูงอายุ เป็นต้น เมื่อผู้เรียนได้รับโจทย์ มีการวินิจฉัย ถึงความเหมาะสม และค้นคว้าหาแนวทาง วิธีการที่จะนำเสนอให้กับกลุ่มคนต่าง ๆ ตามโจทย์ที่สะท้อนความเป็นจริง ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียน ที่ไม่ทราบมาก่อนว่าใครเป็นผู้ฝึกของตนเอง เมื่อผู้เรียนศึกษาหาวิธีการที่เหมาะสม จึงได้ออกแบบโปรแกรมและนำฝึกออกกำลังกายในรูปแบบที่สร้างขึ้นเป็นเวลา ๓๐ นาที ซึ่งเป็นการออกกำลังกายแบบมีผู้ฝึกเป็นส่วนตัว (Personal Trainer) จากนั้นให้ผู้เรียนสรุปอธิบายถึงขั้นตอน และแนวทางในการสร้างโปรแกรมการออกกำลังกาย ต่อด้วยผู้ที่ถูกฝึกนำเสนอความรู้สึกและแนวทางที่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่ผู้ฝึกได้รับเพื่อกระตุ้นในการเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป จากการนำเทคนิคนี้มาใช้ พบว่า นักศึกษาได้เห็นภาพถึงสถานการณ์ที่เหมาะสม สามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาเฉพาะเหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว และเป็นไปตามหลักการในการออกกำลังกายที่ผู้สอน บรรยายในข้างต้น ทำให้ผู้เรียนมีการกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียนมากขึ้น มีความมั่นใจที่จะพูดคุยหรือซักถามกับตัวผู้สอนหรือผู้ที่เป็สถานการณ์จริง สามารถนำไปใช้กับการฝึกประสบการณ์และการทำงานในอนาคตต่อไป



## ส่วนที่ 4

### สรุปผลการดำเนินงานจากการจัดการความรู้ (KM)

จากการดำเนินการประชุม KM ที่ผ่านมาในปีการศึกษา 2562 นั้น คณะกรรมการผู้รับผิดชอบด้านการผลิตบัณฑิตได้กำหนดประเด็นในการจัดการความรู้ หัวข้อ "เทคนิคการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง" และได้จัดประชุมเพื่อนำรายงานความก้าวหน้าของอาจารย์ผู้สอนทั้ง 3 คณะ มาสรุปเป็นเล่มรายงาน เพื่อนำไปสู่การจัดทำรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ 6 ชั้นตอน ซึ่งมีผลการใช้เทคนิคดังกล่าวของรายวิชา 5 รายวิชา ดังนี้

1. วิชาการจัดโปรแกรมการออกกำลังกาย
2. ทักษะและการสอนกีฬาว่ายน้ำ
3. ชีวกลศาสตร์การกีฬา
4. เกมและผู้นำเกม
5. กลวิธีการฝึกกีฬาวอลเลย์บอล

โดยสรุป การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลองเสมือนจริง ทำให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ได้รู้จักวิธีการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า สร้างความมั่นใจในการฝึกปฏิบัติมากยิ่งขึ้น มีการศึกษา และแสวงหาความรู้เพื่อแก้ปัญหา รู้จักการวางแผน และออกแบบกิจกรรมจากประสบการณ์ มีภาวะการเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี บรรยากาศในชั้นเรียนส่งเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียน