



การพัฒนาทักษะการตัดสินใจการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอล Developing Decision-making Skills In Simulated Football Matches

อารียา วาหะ^{1*}, ธนวัฒน์ ทองเจริญ², เอกวิทย์ หีมโต๊ะเต๊ะ³, เนาวรัตน์ จันอิ⁴, อรยา นำยูรี⁵
ฝนทอง คงรอด⁶ และ พล เหลืองรังษี⁷

Areeya Wahoh^{1*}, Tanawat Tongchareon², Ekkawit Heemtotee³, Naoward Chan-e⁴
Araya Namyooree⁵ Fontong Kongrod⁶ and Pol Luangrangsee⁷

^{1,2,3,4,5,6} นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่
^{1,2,3,4,5,6} Graduate student, Master of Education Program in Curriculum and Instruction of, Faculty of
Educational and Liberal Arts, Hatyai University.

⁷ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

⁷ Asst. Prof., Master of Education Program in Curriculum and Instruction of, Faculty of Educational and
Liberal Arts, Hatyai University.

*Corresponding author, E-mail: areeya.wah007@hu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลอายุไม่เกิน 14 ปี ของโรงเรียนนาทวีวิทยาคม จำนวน 30 คน ดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย โปรแกรมฝึกสถานการณ์จำลองในการแข่งขันฟุตบอล และแบบประเมินทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล ซึ่งครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ การทดลองใช้ระยะเวลา 5 วัน รวม 8 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า นักกีฬาฟุตบอลมีทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ทักษะการตัดสินใจ, สถานการณ์จำลอง, การแข่งขันฟุตบอล, โปรแกรมฝึกซ้อมฟุตบอล

Abstract

This research aimed to compare football decision-making skills in simulated match situations with the 80 percent criterion. The target group consisted of 30 football players under the age of 14 from Natawee Wittayakhom School. The study was conducted during the second semester of the 2025 academic year. The research employed a one-group posttest-only experimental design.



The research instruments consisted of a simulated football match training program and an assessment form for football decision-making skills. The assessment covered five aspects: decision-making in receiving and passing the ball, decision-making in shooting, decision-making in dribbling past opponents, decision-making in moving to open space, and decision-making in offensive and defensive situations. The experimental training program was implemented over a period of 5 days, totaling 8 hours.

The results revealed that the football players' decision-making skills in simulated match situations were significantly higher than the 80 percent criterion at the .05 level of statistical significance.

Keywords: decision-making skills, football, simulation-based training, sports training

บทนำ

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาประเภททีมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ในระดับโรงเรียนและระดับสากล เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทั้งสมรรถภาพทางกาย ความมีระเบียบวินัย การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เรียน นอกจากนี้ ฟุตบอลยังช่วยพัฒนาทักษะทางสติปัญญา เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Reilly & Williams, 2003) การเล่นฟุตบอลอย่างมีประสิทธิภาพไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพียงทักษะพื้นฐานทางเทคนิค เช่น การรับบอล การส่งบอล การยิงประตู หรือการเลี้ยงบอลเท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยความสามารถในการตัดสินใจที่รวดเร็วและเหมาะสมกับสถานการณ์ในสนามแข่งขัน ผู้เล่นต้องสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ของเกม ประเมินตำแหน่งของเพื่อนร่วมทีมและคู่ต่อสู้ รวมถึงเลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมภายในระยะเวลาอันสั้น (Williams & Hodges, 2005) ทักษะการตัดสินใจจึงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่นฟุตบอล เนื่องจากการแข่งขันฟุตบอลมีลักษณะของเกมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผู้เล่นต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลายและต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็ว เช่น การเลือกว่าจะส่งบอล เลี้ยงบอล หรือยิงประตูในช่วงเวลาที่เหมาะสม การตัดสินใจที่ดีจะช่วยให้ทีมสามารถรักษาการครองบอล สร้างโอกาสในการทำประตู และลดความผิดพลาดในการเล่น (Abernethy, 2001)

จากการสังเกตการฝึกซ้อมของนักกีฬาฟุตบอลระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่านักกีฬาหลายคนมีทักษะพื้นฐานทางเทคนิคที่ดี แต่ยังคงขาดทักษะในการตัดสินใจในสถานการณ์การแข่งขันจริง เช่น การเลือกจังหวะในการส่งบอล การตัดสินใจยิงประตู หรือการเลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมในสถานการณ์ที่ถูกกดดันจากคู่ต่อสู้ ปัญหาดังกล่าวอาจส่งผลให้ทีมสูญเสียโอกาสในการทำประตู หรือเสียการครองบอลให้กับฝ่ายตรงข้าม นอกจากนี้ การฝึกซ้อมฟุตบอลในบางกรณีมักเน้นการฝึกทักษะพื้นฐานแบบแยกส่วน เช่น การส่งบอล การเลี้ยงบอล หรือการยิงประตู โดยไม่ได้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงของการแข่งขัน ทำให้ผู้เล่นอาจสามารถปฏิบัติทักษะได้ดีในขณะที่ฝึกซ้อม แต่ไม่สามารถนำทักษะดังกล่าวไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์การแข่งขันจริง ดังนั้น การจัดกิจกรรมการฝึกที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการตัดสินใจของผู้เล่น (Raab, 2012) แนวคิดการฝึกแบบสถานการณ์



จำลอง (Simulation-Based Training) เป็นแนวทางการฝึกที่ได้รับการนิยมนิยมในหลายสาขา เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด วิเคราะห์ และการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง การฝึกในรูปแบบนี้สามารถออกแบบกิจกรรมให้มีลักษณะคล้ายกับการแข่งขันจริง ทำให้ผู้เล่นได้เผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลาย และสามารถพัฒนาทักษะการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Salas, Wildman, & Piccolo, 2009) การฝึกแบบสถานการณ์จำลองยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเผชิญกับสถานการณ์ และการสะท้อนผลจากประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง (Kolb, 1984)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล ผ่านการฝึกในสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา และเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้านพลศึกษาในระดับโรงเรียน รวมทั้งเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการพัฒนารูปแบบการฝึกซ้อมฟุตบอลที่ช่วยพัฒนา ทั้งทักษะทางเทคนิคและทักษะการคิดของนักกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ ร้อยละ 80

แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล ในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอล ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อสำคัญ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตบอล แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจทางการกีฬา แนวคิดการฝึกแบบสถานการณ์จำลอง และแนวคิดการสอนเกมเพื่อความเข้าใจ

แนวคิดเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานกีฬาฟุตบอล ฟุตบอลเป็นกีฬาประเภททีมที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในระดับโลก และเป็นกีฬาที่ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของผู้เล่นหลายคนเพื่อบรรลุเป้าหมายของทีม การเล่นฟุตบอลอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยทั้งสมรรถภาพทางร่างกาย ทักษะทางเทคนิค และความสามารถในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์ในสนามแข่งขัน (Reilly & Williams, 2003) ทักษะพื้นฐานของฟุตบอลเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ผู้เล่นทุกคนต้องเรียนรู้และฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ทักษะพื้นฐานเหล่านี้ประกอบด้วย การรับบอล การส่งบอล การเลี้ยงบอล การยิงประตู และการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง ซึ่งเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมลูกบอลและสร้างโอกาส ในการทำเกมรุกได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Garganta, 2009) การรับบอลเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถควบคุมลูกบอลให้อยู่ในความครอบครองของตนเอง และเตรียมพร้อมสำหรับการเล่นในจังหวะต่อไป ผู้เล่นต้องสามารถเลือกวิธีการรับบอลที่เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การรับบอลด้วยเท้าด้านใน ฝ่าเท้า หรือหน้าอก เพื่อให้สามารถควบคุมบอลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การส่งบอลเป็นทักษะสำคัญในการเล่นฟุตบอลเป็นทีม ผู้เล่นต้องสามารถส่งบอลไปยังเพื่อนร่วมทีมได้อย่างแม่นยำและเหมาะสมกับสถานการณ์ของเกม การส่งบอลที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยการตัดสินใจที่รวดเร็ว รวมถึงการประเมินตำแหน่งของเพื่อนร่วมทีมและคู่ต่อสู้ในสนาม (Williams & Hodges, 2005) นอกจากนี้ การเลี้ยงบอลเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนที่พร้อมกับลูกบอล



และหลบหลีกคู่ต่อสู้เพื่อสร้างโอกาสในการทำเกมรุก ส่วนการยิงประตูเป็นทักษะที่มีเป้าหมายเพื่อทำคะแนนให้กับทีม ผู้เล่นต้องสามารถเลือกจังหวะและตำแหน่ง ในการยิงประตูที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในสนามแข่งขัน การเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่างก็เป็นทักษะสำคัญอีกประการหนึ่ง เนื่องจากช่วยให้ผู้เล่นสามารถสร้างทางเลือกในการรับบอลและสนับสนุนการเล่นของเพื่อนร่วมทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะพื้นฐานทั้งหมดนี้มีความสัมพันธ์กับกระบวนการคิดและการตัดสินใจของผู้เล่นในระหว่างการแข่งขัน

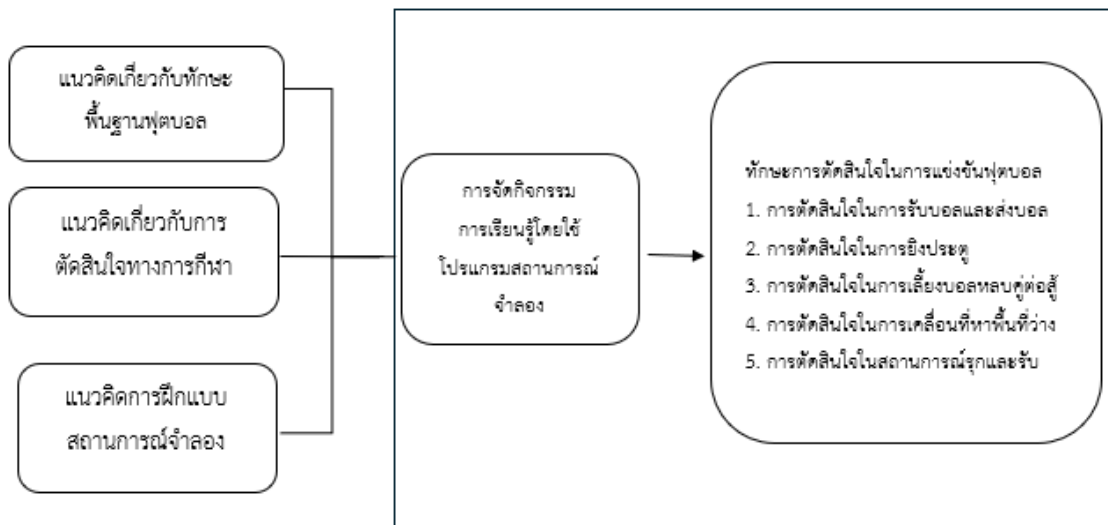
แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจทางการกีฬา การตัดสินใจทางการกีฬา (Decision Making in Sports) เป็นกระบวนการทางความคิดที่ผู้เล่นใช้ในการเลือกการกระทำที่เหมาะสมในสถานการณ์การแข่งขัน ซึ่งมักเกิดขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของเวลาและข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ ผู้เล่นต้องสามารถรับรู้สถานการณ์ วิเคราะห์ข้อมูล และเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมภายในระยะเวลาอันสั้น (Raab, 2012) Abernethy (2001) ได้อธิบายว่ากระบวนการตัดสินใจทางการกีฬาประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การรับรู้สถานการณ์ (Perception) การประมวลผลข้อมูล (Information Processing) และการเลือกการตอบสนอง (Response Selection)

ขั้นตอนแรก คือ การรับรู้สถานการณ์ ผู้เล่นต้องสังเกตตำแหน่งของเพื่อนร่วมทีม คู่ต่อสู้ และลูกบอล รวมถึงพื้นที่ว่างในสนาม เพื่อให้สามารถประเมินสถานการณ์ของเกมได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่สอง คือ การประมวลผลข้อมูล ผู้เล่นจะนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์และประเมินทางเลือกต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ เช่น การส่งบอล การเลี้ยงบอล หรือการยิงประตู

ขั้นตอนสุดท้าย คือ การเลือกการตอบสนอง ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เล่นตัดสินใจเลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมที่สุดกับสถานการณ์ในขณะนั้น การตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เล่นสามารถปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ของเกมได้อย่างเหมาะสม และช่วยให้ทีมสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน (Williams & Hodges, 2005)

แนวคิดการฝึกแบบสถานการณ์จำลอง การฝึกแบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-Based Training) เป็นรูปแบบการฝึกที่สร้างสถานการณ์หรือเงื่อนไขให้ใกล้เคียงกับการแข่งขันจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจในสภาพแวดล้อมที่คล้ายกับสถานการณ์จริง (Salas, Wildman, & Piccolo, 2009) การฝึกในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เล่นได้เผชิญกับสถานการณ์ที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกมรุก การป้องกัน การเล่นในพื้นที่จำกัด หรือการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในสนามแข่งขัน ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาทักษะการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Davids, Button, & Bennett, 2008) นอกจากนี้ การฝึกแบบสถานการณ์จำลองยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเผชิญกับสถานการณ์ และการสะท้อนผลจากประสบการณ์ที่ได้รับ (Kolb, 1984) การฝึกในรูปแบบนี้จึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงทักษะทางเทคนิคเข้ากับการใช้ความคิดเชิงกลยุทธ์ในการแข่งขันจริง ทำให้ผู้เล่นสามารถปรับตัวกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงในสนามแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนาทักษะการตัดสินใจการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอล เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ที่มุ่งศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองต่อการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 14 ปี โดยมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย

พื้นที่ที่ใช้ในการวิจัย คือ โรงเรียนนาทวีวิทยาคม อำเภอนาทวี จังหวัดสงขลา

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 14 ปี ของโรงเรียนนาทวีวิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน

แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง (One-Shot Case Study Design) เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงของทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลของนักกีฬาล้างหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยจัดกิจกรรมการฝึกโดยใช้โปรแกรมสถานการณ์จำลองให้กับนักกีฬาฟุตบอล จากนั้นจึงวัดทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล และนำคะแนนที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยสามารถแสดงได้ดังนี้

การสุ่ม	กลุ่ม	ทดสอบก่อน	สิ่งที่ทดลอง	ทดสอบหลัง
-	E	-	X	O

โดยที่ E หมายถึง กลุ่มเป้าหมายทดลอง

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในสถานการณ์จำลอง

O หมายถึง การวัดทักษะการตัดสินใจหลังการทดลอง (Posttest)



นอกจากนี้ ได้มีการเปรียบเทียบคะแนนหลังการทดลองกับเกณฑ์ร้อยละ 80 เพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนบรรลุสมรรถนะตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ประเภท ได้แก่

1. โปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลองในการแข่งขันฟุตบอล เป็นกิจกรรมการฝึกที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอล โดยมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่จำลองสถานการณ์ การแข่งขันจริง เพื่อให้ผู้เล่นได้ฝึกคิด วิเคราะห์สถานการณ์ และตัดสินใจเลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ของเกม โปรแกรมการฝึกดังกล่าวถูกออกแบบโดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจทางการกีฬาและแนวคิดการฝึกแบบสถานการณ์จำลอง ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และเผชิญกับสถานการณ์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการแข่งขันจริง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยนำโปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลองในการแข่งขันฟุตบอลเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการประเมินพบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (≥ 0.50) แสดงว่าโปรแกรมการฝึกมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ และมีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 2 โปรแกรมฝึกซ้อมฟุตบอล

วันที่ 1 การตัดสินใจในการรับบอลและจ่ายบอล			
ช่วงเวลา	วัตถุประสงค์	กิจกรรม	รายละเอียด
15 นาที	เตรียมร่างกายและสมาธิ	อบอุ่นร่างกายแบบมีบอล	เคลื่อนที่ รับ-ส่งบอลในพื้นที่จำกัด
25 นาที	พัฒนาการตัดสินใจ	เกมสถานการณ์ย่อย	เน้นการตัดสินใจในการจ่ายบอล (เกม 3v1 / 4v4 บังคับจ่ายก่อนยิง)
20 นาที	พัฒนาความแม่นยำ	ฝึกทักษะเฉพาะ	แก้ไขข้อผิดพลาดจากเกม
20 นาที	ประยุกต์ใช้ในเกมจริง	เกมประยุกต์ใช้	Small-sided game พร้อมเงื่อนไข
10 นาที	เสริมความเข้าใจเชิงเทคนิค	สะท้อนผล	อภิปรายและตั้งคำถามกระตุ้นคิด
วันที่ 2 การตัดสินใจในการยิงประตู			
ช่วงเวลา	วัตถุประสงค์	กิจกรรม	รายละเอียด
15 นาที	เตรียมร่างกายและสมาธิ	อบอุ่นร่างกายแบบมีบอล	เคลื่อนที่ รับ-ส่งบอลในพื้นที่จำกัด
25 นาที	พัฒนาการตัดสินใจ	เกมสถานการณ์ย่อย	เน้นการตัดสินใจในการยิงประตู (เกม 3v2 ในพื้นที่สุดท้าย)
20 นาที	พัฒนาความแม่นยำ	ฝึกทักษะเฉพาะ	แก้ไขข้อผิดพลาดจากเกม
20 นาที	ประยุกต์ใช้ในเกมจริง	เกมประยุกต์ใช้	Small-sided game พร้อมเงื่อนไข
10 นาที	เสริมความเข้าใจเชิงเทคนิค	สะท้อนผล	อภิปรายและตั้งคำถามกระตุ้นคิด



ตารางที่ 2 (ต่อ)

วันที่ 3 การตัดสินใจในการเลี้ยง หลบคู่ต่อสู้			
ช่วงเวลา	วัตถุประสงค์	กิจกรรม	รายละเอียด
15 นาที	เตรียมร่างกายและสมาธิ	อบอุ่นร่างกายแบบมีบอล	เคลื่อนที่ รับ-ส่งบอลในพื้นที่จำกัด
25 นาที	พัฒนาการตัดสินใจ	เกมสถานการณ์ย่อย	เน้นการตัดสินใจในการเลี้ยงหลบ (เกม 1v1 / 2v2 พื้นที่จำกัด)
20 นาที	พัฒนาความแม่นยำ	ฝึกทักษะเฉพาะ	แก้ไขข้อผิดพลาดจากเกม
20 นาที	ประยุกต์ใช้ในเกมจริง	เกมประยุกต์ใช้	Small-sided game พร้อมเงื่อนไข
10 นาที	เสริมความเข้าใจเชิงแทคติก	สะท้อนผล	อภิปรายและตั้งคำถามกระตุ้นคิด
วันที่ 4 การตัดสินใจในการเคลื่อนหาพื้นที่ว่าง			
ช่วงเวลา	วัตถุประสงค์	กิจกรรม	รายละเอียด
15 นาที	เตรียมร่างกายและสมาธิ	อบอุ่นร่างกายแบบมีบอล	เคลื่อนที่ รับ-ส่งบอลในพื้นที่จำกัด
25 นาที	พัฒนาการตัดสินใจ	เกมสถานการณ์ย่อย	เน้นการเคลื่อนหาพื้นที่ว่าง (เกม 3v3 + ตั๋วอิสระ)
20 นาที	พัฒนาความแม่นยำ	ฝึกทักษะเฉพาะ	แก้ไขข้อผิดพลาดจากเกม
20 นาที	ประยุกต์ใช้ในเกมจริง	เกมประยุกต์ใช้	Small-sided game พร้อมเงื่อนไข
10 นาที	เสริมความเข้าใจเชิงแทคติก	สะท้อนผล	อภิปรายและตั้งคำถามกระตุ้นคิด
วันที่ 5 การตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ			
ช่วงเวลา	วัตถุประสงค์	กิจกรรม	รายละเอียด
15 นาที	เตรียมร่างกายและสมาธิ	อบอุ่นร่างกายแบบมีบอล	เคลื่อนที่ รับ-ส่งบอลในพื้นที่จำกัด
25 นาที	พัฒนาการตัดสินใจ	เกมสถานการณ์ย่อย	เน้นการเปลี่ยนสถานะรุก-รับ (เกม Transition 4v4)
20 นาที	พัฒนาความแม่นยำ	ฝึกทักษะเฉพาะ	แก้ไขข้อผิดพลาดจากเกม
20 นาที	ประยุกต์ใช้ในเกมจริง	เกมประยุกต์ใช้	Small-sided game พร้อมเงื่อนไข
10 นาที	เสริมความเข้าใจเชิงแทคติก	สะท้อนผล	อภิปรายและตั้งคำถามกระตุ้นคิด

ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า โปรแกรมการฝึกซ้อมฟุตบอลทั้ง 5 แผนการฝึกมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้

2. แบบประเมินทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล เป็นแบบประเมินพฤติกรรมการปฏิบัติ (Performance-Based Assessment) ที่ใช้ประเมินความสามารถในการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอลระหว่างการเล่นฟุตบอล ลักษณะของแบบประเมินเป็น มาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับคะแนนเป็นช่วงคะแนน เพื่อสะท้อนระดับความสามารถในการตัดสินใจของนักกีฬา

แบบประเมินครอบคลุมองค์ประกอบของทักษะการตัดสินใจ 5 ด้าน ได้แก่



1. การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล
2. การตัดสินใจในการยิงประตู
3. การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้
4. การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง
5. การตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ

ตารางที่ 3 โปรแกรมฝึกซ้อมฟุตบอล

องค์ประกอบการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	ระดับดีมาก (5)	ระดับดี (4)	ระดับพอใช้ (3)	ระดับควรปรับปรุง (2)	ระดับควรปรับปรุงมาก (1)
วันที่ 1.การตัดสินใจในการรับบอลและจ่ายบอล (20 คะแนน)	เลือกจ่ายบอลถูกจังหวะ เหมาะสมกับสถานการณ์ สร้างโอกาสรุกได้ชัดเจน	เลือกจ่ายบอลเหมาะสม ส่วนใหญ่แต่ยังมีผิดพลาดบ้างบางครั้ง	จ่ายบอลได้แต่ไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ บ่อยครั้ง	ตัดสินใจผิดพลาดบ่อย ทำให้เสียการครองบอล	ไม่สามารถตัดสินใจรับบอลหรือจ่ายบอลได้เหมาะสม รับบอลไม่มั่นคง
วันที่ 2.การตัดสินใจในการยิงประตู (20 คะแนน)	เลือกยิงในจังหวะเหมาะสม มีโอกาสทำประตูสูง	ยิงในจังหวะค่อนข้างเหมาะสม แต่ยังไม่แม่นยำ	ยิงโดยไม่ประเมินสถานการณ์ เพียงพอ	ยิงผิดจังหวะ หรือไม่กล้ายิงเมื่อควรยิง	ไม่สามารถเลือกจังหวะยิงประตูที่เหมาะสมได้
วันที่ 3.การตัดสินใจในการเลี้ยง หลบคู่ต่อสู้ (20 คะแนน)	เลือกเลี้ยงในจังหวะเหมาะสม ผ่านคู่ต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	เลี้ยงผ่านได้บางครั้ง แต่ยังไม่เลือกจังหวะไม่สม่ำเสมอ	เลี้ยงโดยไม่จำเป็น ทำให้เสียบอล บางครั้ง	เลี้ยงผิดจังหวะ เสียบอลบ่อย	ไม่สามารถตัดสินใจเลี้ยงหลบคู่ต่อสู้ได้อย่างเหมาะสม
วันที่ 4.การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง (20 คะแนน)	เคลื่อนที่ตลอดเวลา สร้างทางเลือกให้ทีมชัดเจน	เคลื่อนที่ดีในหลายจังหวะ แต่ยังไม่ต่อเนื่อง	เคลื่อนที่ช้า หรือไม่สม่ำเสมอ	ยืนตำแหน่งเดิม ไม่สร้างทางเลือก	ไม่ค่อยเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง หรือเลือกตำแหน่งการเคลื่อนที่ไม่เหมาะสม
วันที่ 5.การตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ (20 คะแนน)	ตัดสินใจได้ถูกต้องรวดเร็ว และเหมาะสมกับสถานการณ์รุกและรับเกือบทุกครั้ง	ตัดสินใจได้ถูกต้องในสถานการณ์ส่วนใหญ่ แต่ยังมีผิดพลาดเล็กน้อย	ตัดสินใจได้ถูกต้อง บางครั้ง แต่ยังไม่ถึงหรือเลือกวิธีการไม่เหมาะสมบ้าง	ตัดสินใจไม่เหมาะสมหลายครั้ง ทำให้เสียโอกาสในการเล่น	ไม่สามารถตัดสินใจได้เหมาะสมกับสถานการณ์รุกและรับ

ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า แบบประเมินมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้และสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้



ความตรง (Validity)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมิน โดยนำแบบประเมินทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (≥ 0.50) แสดงว่าแบบประเมินมีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ และมีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ความเชื่อมั่น (Reliability)

สำหรับการตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินทักษะการตัดสินใจไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ซึ่งเป็นวิธีการวัดความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ (Internal Consistency) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบประเมินมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 ซึ่งอยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือมีความคงที่และสามารถวัดตัวแปรได้อย่างสม่ำเสมอ จึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ (Cronbach, 1970)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล ในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอลโดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลมี ดังนี้

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง และวิธีการเข้าร่วมกิจกรรมให้กับนักกีฬาฟุตบอลที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงกระบวนการวิจัยและบทบาทของตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ชี้แจงกติกาในการฝึก การปฏิบัติตนระหว่างการทำกิจกรรม และวิธีการประเมินผล เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างถูกต้องและเป็นไปตามขั้นตอน
2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลอง ในการแข่งขันฟุตบอล เพื่อพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอล โดยกิจกรรมการฝึกประกอบด้วยการเล่นในรูปแบบ เกมย่อย (Small-Sided Games) ให้ครอบคลุมองค์ประกอบของทักษะการตัดสินใจทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ ทั้งนี้กิจกรรมการฝึกถูกออกแบบให้มีลักษณะใกล้เคียงกับสถานการณ์การแข่งขันจริง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจในการเลือกวิธีการเล่นที่เหมาะสมกับสถานการณ์
3. ดำเนินการประเมินทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล โดยใช้แบบประเมินทักษะการตัดสินใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การประเมินดำเนินการในสถานการณ์การเล่นฟุตบอลจริงหรือเกมจำลอง เพื่อให้สามารถสังเกตพฤติกรรมตัดสินใจของผู้เล่นได้อย่างชัดเจน
4. บันทึกคะแนนจากแบบประเมินลงในแบบบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบ จากนั้นทำการตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของข้อมูล เพื่อป้องกันข้อผิดพลาดในการบันทึกข้อมูลก่อนนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติในขั้นตอนต่อไป



การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้สถิติ One-Sample t-test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอลหลังการทดลองกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวชี้วัดความสำเร็จของการพัฒนาทักษะการตัดสินใจ

แบบประเมินทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลมีคะแนนเต็ม 100 คะแนน โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 5 ด้าน ด้านละ 20 คะแนน ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ

ดังนั้น เกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม 100 คะแนน เท่ากับ 80 คะแนน ซึ่งถือเป็นระดับความสามารถที่แสดงว่าผู้เล่นมีทักษะการตัดสินใจอยู่ในระดับดีตามเกณฑ์ที่กำหนด การวิเคราะห์ข้อมูลจึงดำเนินการโดยนำค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการตัดสินใจหลังการทดลอง ของนักกีฬาฟุตบอลมาเปรียบเทียบกับค่าคงที่ 80 คะแนน โดยใช้สถิติ One-Sample t-test เพื่อทดสอบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักกีฬาหลังการฝึกสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ผลการวิจัย

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลหลังการทดลองกับเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยใช้ One Sample t-test

ตัวแปร	N	คะแนนเต็ม	เกณฑ์ 80%	\bar{x}	S.D.	t	Sig.
ทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอล	30	100	80	83.80	3.12	6.67	.000

จากตารางที่ 4 พบว่า นักกีฬาฟุตบอลมีคะแนนทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลหลังการฝึกโดยใช้สถานการณ์จำลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.80 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.12 เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักกีฬาฟุตบอลสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($t = 6.67, p < .05$)

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอล มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลของนักกีฬาหลังได้รับโปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลองกับเกณฑ์ร้อยละ 80 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 14 ปี ของโรงเรียนนาทวีวิทยาคม จำนวน 30 คน โดยใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง (One-Shot Case Study Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการฝึกสถานการณ์จำลองเป็นระยะเวลา 5 วัน รวม 8 ชั่วโมง หลังจากนั้นได้ทำการประเมินทักษะการตัดสินใจ ในการแข่งขันฟุตบอลโดยใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งครอบคลุมองค์ประกอบของทักษะการตัดสินใจ 5 ด้าน



ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอล หลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ

ผลการวิจัยพบว่า นักกีฬาฟุตบอลมีคะแนนทักษะการตัดสินใจเฉลี่ย 83.80 คะแนน จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 80 (80 คะแนน) ที่กำหนดไว้เมื่อทดสอบทางสถิติด้วย One-Sample t-test พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักกีฬาสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 ($t = 6.67, p < 0.05$)

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลองสามารถช่วยให้นักกีฬามีระดับทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด และเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาการฝึกซ้อมฟุตบอลในระดับโรงเรียน

การวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลองของนักกีฬาฟุตบอล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สถานการณ์จำลองต่อการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 14 ปี ของโรงเรียนนาทวีวิทยาคม อำเภอนาทวี จังหวัดสงขลา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียว

ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการฝึกในสถานการณ์จำลองเป็นระยะเวลา 5 วัน รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง และประเมินทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลก่อนและหลังการทดลอง จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

เมื่อพิจารณาองค์ประกอบของทักษะการตัดสินใจทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ พบว่านักกีฬามีพัฒนาการในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านการรับบอลและส่งบอล และการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเล่นฟุตบอลเป็นทีม

ผลการวิเคราะห์ทักษะการตัดสินใจรายด้าน

จากการวิเคราะห์ทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลในสถานการณ์จำลอง ซึ่งประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ พบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยมีพัฒนาการในทุกองค์ประกอบ โดยภาพรวมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 83.80 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิผลของโปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลองในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอล

เมื่อพิจารณารายด้าน พบประเด็นสำคัญดังนี้

1. การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความสามารถในการตัดสินใจรับและส่งบอลอยู่ในระดับดี สามารถเลือกจังหวะและรูปแบบการส่งบอลได้สอดคล้องกับสถานการณ์ของเกมอย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดความต่อเนื่องในการครองบอลและการสร้างเกมรุก ผลลัพธ์ดังกล่าวสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดการตัดสินใจ



ทางการกีฬา ซึ่งระบุว่า การรับรู้สถานการณ์และการประมวลผลข้อมูลเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกการตอบสนองที่เหมาะสม (Abernethy, 2001; Raab, 2012) นอกจากนี้ การฝึกในลักษณะเกมย่อยที่มีข้อจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นพัฒนาการตัดสินใจได้รวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น (Williams & Hodges, 2005)

2. การตัดสินใจในการยิงประตู

ในด้านการยิงประตู พบว่า ผู้เรียนสามารถเลือกจังหวะในการยิงได้ดีขึ้น โดยมีแนวโน้มในการตัดสินใจยิงในสถานการณ์ที่มีโอกาสทำประตูสูง อย่างไรก็ตาม ยังพบข้อจำกัดบางประการ เช่น ความลังเลในการตัดสินใจ หรือการเลือกจังหวะยิงที่ไม่เหมาะสมในบางสถานการณ์ ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของทักษะการตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีแรงกดดันสูง ซึ่งต้องอาศัยทั้งประสบการณ์และความมั่นใจในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสม (Raab, 2012) จึงอาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาในด้านนี้ยังต้องอาศัยระยะเวลาและการฝึกซ้ำในบริบทที่หลากหลายมากขึ้น

3. การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบลูกต่อสู้

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกจังหวะในการเลี้ยงบอลได้อย่างเหมาะสม และสามารถหลบลูกต่อสู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลายสถานการณ์ โดยผู้เล่นสามารถแยกแยะได้ว่าเมื่อใดควรเลี้ยงบอลและเมื่อใดควรส่งบอล ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการฝึกแบบมีข้อจำกัด (Constraints-led approach) ที่ระบุว่า การจัดสภาพแวดล้อมให้ใกล้เคียงสถานการณ์จริงจะช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาการตัดสินใจเชิงแทคติกได้ดีขึ้น (Davids et al., 2008) ซึ่งการฝึกในรูปแบบ 1v1 และ 2v2 มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นการตัดสินใจในสถานการณ์เฉพาะหน้า

4. การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง

ด้านการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่างเป็นด้านที่ผู้เรียนมีพัฒนาการอย่างชัดเจน โดยสามารถอ่านเกมและเลือกตำแหน่งการเคลื่อนที่ได้เหมาะสม ส่งผลให้เกิดการสร้างทางเลือกในการเล่นและสนับสนุนเพื่อนร่วมทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ดังกล่าวสะท้อนถึงการพัฒนาความตระหนักเชิงแทคติก (Tactical awareness) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่นกีฬาฟุตบอล (Garganta, 2009) และสอดคล้องกับแนวคิด Teaching Games for Understanding (TGfU) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์เกมจริง (Griffin & Butler, 2005)

5. การตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับ

ผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้เรียนสามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมในทั้งสถานการณ์รุกและรับ โดยสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทตามสถานการณ์ของเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ว่าจะมีข้อผิดพลาดในบางสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนสูง ผลลัพธ์ดังกล่าวสามารถอธิบายได้จากลักษณะของกีฬาฟุตบอลที่เป็นทักษะแบบเปิด (Open Skill) ซึ่งผู้เล่นต้องปรับตัวต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Reilly & Williams, 2003) การฝึกในรูปแบบสถานการณ์จำลองจึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความสามารถดังกล่าว

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการฝึกในสถานการณ์จำลองมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอลในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านการรับ-ส่งบอลและการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการเล่นเป็นทีม ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์



(Kolb, 1984) และการฝึกแบบสถานการณ์จำลอง (Salas et al., 2009) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง การเผชิญสถานการณ์ และการสะท้อนผล ซึ่งช่วยส่งเสริมกระบวนการคิด วิเคราะห์ และการตัดสินใจของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ

ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะสถานการณ์จำลองเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในกีฬาฟุตบอล โดยเฉพาะในบริบทของนักกีฬาระดับเยาวชน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า นักกีฬาฟุตบอลมีคะแนนทักษะการตัดสินใจเฉลี่ยเท่ากับ 83.80 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 6.67, p < 0.05$) แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการฝึกสถานการณ์จำลองมีประสิทธิภาพ ในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในการแข่งขันฟุตบอลของนักกีฬาระดับเยาวชน ทั้งนี้สามารถอภิปรายผลโดยเชื่อมโยงกับแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

ผลการวิจัยสนับสนุนแนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจทางการกีฬา (Decision Making in Sports) ที่ระบุว่า การตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ประกอบด้วย การรับรู้สถานการณ์ การประมวลผลข้อมูล และการเลือกการตอบสนอง (Abernethy, 2001; Raab, 2012) โดยการฝึกในรูปแบบสถานการณ์จำลองที่ใช้ในงานวิจัยนี้ เช่น เกมย่อย (Small-sided games: 3v1, 3v2, 4v4) และสถานการณ์เปลี่ยนเกม (Transition play) ช่วยกระตุ้นให้นักกีฬาได้พัฒนาทั้ง 3 กระบวนการดังกล่าวในบริบทที่ใกล้เคียงกับการแข่งขันจริง ส่งผลให้สามารถตัดสินใจได้รวดเร็วและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Williams และ Hodges (2005) ที่ระบุว่า การฝึกที่มีลักษณะใกล้เคียงกับเกมจริงจะช่วยพัฒนาทักษะการตัดสินใจได้ดีกว่า การฝึกแบบแยกส่วน ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดการฝึกแบบสถานการณ์จำลอง (Simulation-Based Training) ที่เน้นการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง (Salas et al., 2009) โดยโปรแกรมการฝึกในงานวิจัยนี้ ได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์หลากหลาย เช่น การตัดสินใจส่งบอลภายใต้แรงกดดัน การเลือกจังหวะยิงในพื้นที่สุดท้าย และการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ในพื้นที่จำกัด ซึ่งช่วยพัฒนาความสามารถในการประยุกต์ใช้ทักษะทางเทคนิคให้สอดคล้องกับบริบทของเกมจริง ทั้งนี้ Davids, Button และ Bennett (2008) อธิบายว่า การฝึกที่มีข้อจำกัด (Constraints) ใกล้เคียงกับเกมจริง จะช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาการปรับตัวและการตัดสินใจเชิงแทคติกได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาในองค์ประกอบของทักษะการตัดสินใจทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ การตัดสินใจในการรับบอลและส่งบอล การตัดสินใจในการยิงประตู การตัดสินใจในการเลี้ยงบอลหลบคู่ต่อสู้ การตัดสินใจในการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่าง และการตัดสินใจในสถานการณ์รุกและรับพบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการในทุกด้าน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาความสามารถเชิงแทคติก (Tactical awareness) ของนักกีฬา โดยเฉพาะในด้านการเคลื่อนที่หาพื้นที่ว่างและการเล่นเป็นทีม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของกีฬาฟุตบอล (Garganta, 2009) การพัฒนาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้เล่นสามารถเชื่อมโยงทักษะพื้นฐานเข้ากับการตัดสินใจในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) ซึ่งระบุว่า การเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติ การสะท้อนผล และการนำไปประยุกต์ใช้ โดยโครงสร้างโปรแกรมฝึกที่ประกอบด้วย ขั้นตอน เช่น เกมสถานการณ์ย่อย เกมประยุกต์ และการสะท้อนผลช่วยให้นักกีฬาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงในสนาม



และสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจได้อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด Teaching Games for Understanding (TGfU) (Griffin & Butler, 2005) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านเกมเพื่อพัฒนาความเข้าใจเชิงแทคติค และผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่าการฝึกในรูปแบบ Active Learning ที่เปิดโอกาสให้นักกีฬาได้มีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง มีส่วนสำคัญในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจ โดยเฉพาะในกีฬาฟุตบอลที่มีลักษณะเป็นเกมเปิด (Open Skill) ซึ่งต้องอาศัยการปรับตัวต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (Reilly & Williams, 2003) การฝึกที่เน้นการมีส่วนร่วมดังกล่าว ช่วยให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาความสามารถในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมได้ดียิ่งขึ้น

แม้ว่าผลการวิจัยจะพบว่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด แต่ระยะเวลาการฝึกเพียง 5 วันรวม 8 ชั่วโมง อาจยังไม่เพียงพอสำหรับการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนสูง เช่น สถานการณ์ที่มีแรงกดดันสูงหรือเกมที่มีความเร็วสูง ดังนั้น การเพิ่มระยะเวลาการฝึกหรือการใช้เทคโนโลยี เช่น การวิเคราะห์วิดีโอการแข่งขัน อาจช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาได้ดียิ่งขึ้น (Raab, 2012)

ผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่าการใช้โปรแกรมการฝึกในสถานการณ์จำลองเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจในกีฬาฟุตบอล โดยช่วยให้นักกีฬาสามารถพัฒนาความสามารถในการรับรู้ วิเคราะห์ และเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมกับสถานการณ์การแข่งขันจริง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่นฟุตบอลในระดับที่สูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนหรือผู้ฝึกสอนสามารถนำกิจกรรมการฝึกในสถานการณ์จำลอง ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอลในระดับโรงเรียนได้
2. ควรจัดกิจกรรมการฝึกที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสถานการณ์การแข่งขันจริง เพื่อช่วยให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาทักษะการคิดและการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. การจัดกิจกรรมการฝึกควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้เทคโนโลยี เช่น การวิเคราะห์วิดีโอการแข่งขัน หรือโปรแกรมจำลองสถานการณ์ในการพัฒนาทักษะการตัดสินใจของนักกีฬา
2. ควรศึกษาการใช้โปรแกรมการฝึกในสถานการณ์จำลองกับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้น หรือในระดับการแข่งขันที่แตกต่างกัน
3. ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อทักษะการตัดสินใจของนักกีฬาฟุตบอล เช่น ประสบการณ์การเล่นกีฬา หรือรูปแบบการฝึกซ้อมของทีม



เอกสารอ้างอิง

- กรมพลศึกษา. (2560). คู่มือการฝึกกีฬาฟุตบอลสำหรับนักเรียน. กรุงเทพฯ: กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2557). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แชมมณี. (2564). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข. (2562). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2558). การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- Abernethy, B. (2001). Expert–novice differences in perception and decision-making in sport. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 72(1), 1–14.
- Daivids, K., Button, C., & Bennett, S. (2008). Dynamics of skill acquisition: A constraints-led approach. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Garganta, J. (2009). Trends of tactical performance analysis in team sports: Bridging the gap between research, training and competition. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 9(1), 81–89.
- Griffin, L., & Butler, J. (2005). Teaching games for understanding: Theory, research, and practice. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Raab, M. (2012). *Decision making in sports*. New York: Routledge.
- Reilly, T., & Williams, A. M. (2003). *Science and soccer*. London: Routledge.
- Salas, E., Wildman, J., & Piccolo, R. (2009). Using simulation-based training to enhance learning. *Academy of Management Learning & Education*, 8(4), 559–573.
- Williams, A. M., & Hodges, N. J. (2005). Practice, instruction and skill acquisition in soccer: Challenging tradition. *Journal of Sports Sciences*, 23(6), 637–650.