

ภาคผนวก

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ นิธิเดชน์ เชิดพุต อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์ อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
3. อาจารย์ บุญเลิศ เจิมปัลล อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
4. อาจารย์ อรุพล โภมาหี อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มงคล อังษรดิษฐ์ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ข แบบประเมินความเห็นชอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
ที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรม
เกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลและความคิดเห็นด่างๆ มาใช้
ปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรมเกมทางพลศึกษา ขอความกรุณาให้ท่านตอบแบบสอบถามทุกข้อ
 เพราะคำตอบทุกคำตอบมีคุณค่าและมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้มี
 ความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. แบบประเมินประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ตอนที่ 2 แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

(นาย ยุทธพัฒน์ ศรีกุม)

นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตอนที่ 1

ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

คำชี้แจง

จากการที่ท่านได้ศึกษาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วโปรดตอบคำถามและประเมินรายการดังๆ ตามความคิดเห็นของท่านโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบตราชื่อรายการ จัดอันดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
แนวคิดพื้นฐาน					
1. สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม					
2. เหมาะสมกับสภาพและระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
3. เลือกประเด็นที่เสนอภาพรวมของโปรแกรมได้ชัดเจน					
จุดประสงค์ทั่วไป					
1. สอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐาน					
2. เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
3. มีความเป็นไปได้ในการบรรลุตามจุดประสงค์ทั่วไปที่ตั้งไว้ได้					
4. มีความยึดหยุ่นเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน					
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม					
1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทั่วไป					
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีความชัดเจนง่ายต่อการประเมินผล					
3. สามารถบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ได้					
องค์ประกอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา					
1. เกมทางพลศึกษา					
1.1 จัดและแบ่งเกมแต่ละเกมเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินตันได้เหมาะสม					
1.2 เกมเป็นสื่อกิจกรรมที่พัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินตันได้					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1.3 เกมเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
1.4 เกมมีจำนวนเพียงพอในการพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินตัน					
1.5 เกมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์เล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินตัน					
2. กิจกรรมการเรียนการสอน					
2.1 วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม					
2.2 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม					
2.3 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
2.4 กิจกรรมเกมตอบสนองความต้องการของผู้เรียน					
2.5 กิจกรรมเกมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและพัฒนาทักษะกีฬาแบบมินตัน					
2.6 กิจกรรมเกมมีความหลากหลายตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้					
2.7 เวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมเกมมีความเหมาะสม					
2.8 กิจกรรมเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยตนเอง					
2.9 แต่ละกิจกรรมเกมผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
2.10 กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและ ประสบการณ์ของผู้เรียน					
3. การวัดและประเมินผลการเรียนการสอน					
3.1 ความเหมาะสมของวิธีประเมิน กับจุดประสงค์การเรียนรู้					
3.2 องค์ประกอบของเครื่องมือวัด เหมาะสม					
3.3 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการ ของผู้เรียน					
3.4 วิธีการวัดและประเมินผลทำได้ สะดวก					
3.5 เกณฑ์การประเมินผลมีความ ชัดเจนเหมาะสม					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

คำชี้แจง

จากการที่ทำน้าได้ศึกษาเอกสารด้านแบบเครื่องมือประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬา แบดมินตันของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วไปริดตอยอดความและประเมินรายการต่างๆ ตามความคิดเห็นของท่าน โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงแบบจัดอันดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านที่สุด ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

- | | | |
|---|---------|-------------------|
| 5 | หมายถึง | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เหมาะสมมาก |
| 3 | หมายถึง | เหมาะสมปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เหมาะสมน้อย |
| 1 | หมายถึง | เหมาะสมน้อยที่สุด |

สำนักวิทยบริการและสนับสนุนวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมทางพลศึกษา แบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพัฒศึกษา					
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้					
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล					
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน					
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม					
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม					
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน					
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการตีลูกได้ในเก้าบแนวมินตันได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตัน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา					
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้					
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล					
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน					
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม					
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม					
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน					
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตันได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการส่งลูกภาษาในกีฬาแบดมินตัน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา					
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้					
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล					
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน					
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม					
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม					
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน					
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการส่งลูกภาษาในกีฬาแบดมินตันได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ๑ ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพศึกษา ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน
5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{x}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
แนวคิดพื้นฐาน			
1. สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนโดยใช้เกม	4.6	0.89	มากที่สุด
2. เหมาะสมกับสภาพและระดับพัฒนาการของ ผู้เรียน	3.8	0.44	มาก
3. เลือกประเด็นที่เสนอภาพรวมของโปรแกรมได้ ชัดเจน	4	0.00	มาก
รวม	4.13	0.44	มาก
จุดประสงค์ทั่วไป			
1. สอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐาน	4.6	0.89	มากที่สุด
2. เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน	3.8	0.44	มาก
3. มีความเป็นไปได้ในการบรรลุตามจุดประสงค์ ทั่วไปที่ตั้งไว้ได้	3.8	0.44	มาก
4. มีความยืดหยุ่นเหมาะสมกับบุนเทิงของผู้เรียน	4	0.70	มาก
รวม	4.05	0.62	มาก
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม			
1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทั่วไป	4.8	0.44	มากที่สุด
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีความชัดเจน ง่ายต่อ การประเมินผล	4.4	0.63	มาก
3. สามารถบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้ง ^{ไว้ได้}	4	0.70	มาก
รวม	4.4	0.59	มาก

รายการประเมิน	\bar{x}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
องค์ประกอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา			
1. เกมทางพลศึกษา			
1.1 จัดและแบ่งเกมแต่ละเกมเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินิดันได้เหมาะสม	4	0.70	มาก
1.2 เกมเป็นสื่อกิจกรรมที่พัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินิดันได้	4.4	0.63	มาก
1.3 เกมเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน	4.2	0.83	มาก
1.4 เกมมีจำนวนเพียงพอในการพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินิดัน	4.6	0.89	มากที่สุด
1.5 เกมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์เล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินิดัน	4.2	0.44	มาก
รวม	4.28	0.70	มาก
2. กิจกรรมการเรียนการสอน			
2.1 วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม	4.4	0.63	มาก
2.2 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม	4.4	0.63	มาก
2.3 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน	4.2	0.83	มาก
2.4 กิจกรรมเกมตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน	4.2	0.44	มาก
2.5 กิจกรรมเกมกระตุนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและพัฒนาทักษะกีฬาแบบมินิดัน	4.2	0.44	มาก
2.6 กิจกรรมเกมมีความหลากหลาย ตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้	4.6	0.89	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{x}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
2.7 เวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมเกมมีความเหมาะสม	4.4	0.63	มาก
2.8 กิจกรรมเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยตนเอง	4.8	0.44	มากที่สุด
2.9 แต่ละกิจกรรมเกมผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้	4	0.70	มาก
2.10 กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและประสบการณ์ของผู้เรียน	4.2	0.44	มาก
รวม	4.34	0.61	มาก
3. การวัดและประเมินผลการเรียนการสอน			
3.1 ความเหมาะสมของวิธีประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.2	0.44	มาก
3.2 องค์ประกอบของเครื่องมือวัดเหมาะสม	4.2	0.83	มาก
3.3 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน	3.6	0.54	มาก
3.4 วิธีการวัดและประเมินผลทำได้สะتفاعก	4	0.70	มาก
3.5 เกณฑ์การประเมินผลมีความชัดเจนเหมาะสม	4.2	0.83	มาก
รวม	4.19	0.61	มาก

ภาคผนวก ง แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกโถ่งในกีฬา
แบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

**แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน**

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา					
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้					
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล					
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน					
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม					
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม					
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน					
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ภาคผนวก จ ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีสูกโจรในกีฬา
แบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล侈คราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการดึงลูกโถ่ในกีฬาแบดมินตัน ซึ่งเป็นเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{x}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา	4.8	0.44	มากที่สุด
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้	4.8	0.44	มากที่สุด
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล	4.2	0.44	มาก
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน	4.4	0.63	มาก
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม	4.2	0.44	มาก
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม	4.4	0.63	มาก
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน	4	0.70	มาก
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการดึงลูกโถ่ในกีฬาแบดมินตันได้	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.47	0.46	มาก

ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีสูกหยอดในเก้าอี้
แบบมินดัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา					
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้					
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล					
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน					
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม					
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม					
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน					
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ช ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬา
แบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสื่อ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตัน
ซึ่งเป็นเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา	4.8	0.44	มากที่สุด
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้	4.6	0.89	มากที่สุด
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล	4.2	0.44	มาก
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน	4.4	0.63	มาก
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม	4.4	0.63	มาก
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม	4.6	0.89	มากที่สุด
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน	4	0.70	มาก
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตันได้	4.8	0.44	มากที่สุด
รวม	4.47	0.63	มาก

ภาคผนวก ๗ แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีสูกส่งยานในกีฬา
แบดมินตัน.

จำนวนวิทยบัตรและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการส่งลูกข่ายในกีฬาแบดมินตัน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา					
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้					
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล					
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน					
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม					
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม					
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน					
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการส่งลูกข่ายในกีฬาแบดมินตันได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ภาคผนวก ๘ ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกส่งยาวในกีฬา
แบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการส่งลูกภาษาในกีฬาแบดมินตัน
ซึ่งเป็นเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพัฒนศึกษาของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{x}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพัฒนาศึกษา	4.8	0.44	มากที่สุด
2. ตอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้	4.8	0.44	มากที่สุด
3. เครื่องมือที่ใช้สะดวกในการวัดและประเมินผล	4.2	0.44	มาก
4. เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน	4.4	0.63	มาก
5. เกณฑ์การประเมินผลเหมาะสม	4.4	0.63	มาก
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม	4.6	0.89	มากที่สุด
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน	4	0.70	มาก
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการส่งลูกภาษาในกีฬาแบดมินตันได้	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.52	0.52	มากที่สุด

ภาคผนวก ณ แบบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยด	ส่งลูกย่าง
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีสูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีสูกโด่ง	ตีสูกหยอด	ส่งสูกยาว
27.			
28.			
29.			
30.			

จั๊ม กวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ใบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

ชื่อ นามสกุล

ชั้น

รายการ ทดสอบ	ผลคะแนนการทดสอบ											
	ครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	รวม
การตีลูกโด้ง	คอร์ด ขวา											
การตีลูก หมายด	คอร์ด ขวา											
การส่งลูกยาว	คอร์ด ขวา											

รายการ ทดสอบ	ผลคะแนนการทดสอบ											
	ครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	รวม
การตีลูกโด้ง	คอร์ดซ้าย											
การตีลูก หมายด	คอร์ดซ้าย											
การส่งลูกยาว	คอร์ดซ้าย											

บันทึกผลการทดสอบ.....
.....

(.....)

ผู้ทดสอบ
...../...../.....

ภาคผนวก ภ ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบก่อนการทดลองโปรแกรมเกมเพลย์กษา

ชั้น กวิทยาชีวะและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนก่อนการทดสอบ

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยุด	ส่งลูกยก
1. ค.ญ.ชลิตา สุนทราภิวัฒน์	22	28	13
2. ค.ญ.รุ่นิดรา ก่อภิจารจน์	28	49	25
3. ค.ญ.ณัฐณิชา ใจสอนง	59	41	18
4. ค.ญ. ปาร์วิษฐ์ สุทัศน์	59	26	36
5. ค.ญ.พีรดา เขียวบ้านยา	1	36	16
6. ค.ญ.สิริธร บางสาลี	26	22	16
7. ค.ช.ธนุดม บัวแก้ว	66	22	73
8. ค.ช.กิริวัฒน์ สำเภาทอง	59	17	33
9. ค.ช.ธีรุลด์ ศูนย์ชนะกนิต	21	23	42
10. ค.ช.นัทธพงศ์ พัฒนาคำรงชัย	67	44	46
11. ค.ช.พิสุทธิ์ สว่างวันชัย	60	49	52
12. ค.ช.ภัทรพล ชุติพงษ์วิเวก	59	58	59
13. ค.ช.ภาณุ สง่าจิตรา	60	54	62
14. ค.ช.วรรักษ์ เสนสุข	55	60	71
15. ค.ช.วัสมณ จูมี	67	56	70
16. ค.ช.ศุภวิชญ์ หล่อวงศ์กมล	54	41	59
17. ค.ช.สิงห์โชค เรืองรอง	60	40	62
18. ค.ญ.กิรณา ชาราวนุช	63	61	46
19. ค.ญ.ชาลัย โพธิ์ย่อ	54	27	39
20. ค.ญ.ชญาณิศ ทิพย์รัตน์	60	29	32
21. ค.ญ.รุจิรา พนัสนาอก	47	45	37
22. ค.ญ.นวรัตน์ จันทร์เจริญ	39	20	36
23. ค.ญ.พชมน จำวะนา	58	13	30
24. ค.ญ.พรไเพลิน นีลโภගณ	45	45	30
25. ค.ญ.พิชชาภา มุสิกะวงศ์	24	30	33
26. ค.ญ.รุ่งระวี สุรัตน์	68	25	39

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีสูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีสูกได้	ตีสูกหยุด	ส่งสูกยาว
27. ด.ช.ธีระวุฒิ ส่วนนุ่ม	33	34	37
28. ด.ช.ภาสันต์ ศานติคุปต์	33	24	39
29. ด.ช.ศีรล์ คุ้มสุพรรณ	43	39	29
30. ศิริกุณิ ชูจัย	50	32	35

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ภ ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบหลังการทดลองโปรแกรมเกมเพล็อกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนห้องการทดสอบ

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด้ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาร์
1. ค.ญ.ชลิตา สุนทรากิวัฒน์	71	69	59
2. ค.ญ.ฐนิดา ก่อกิจโจน์	73	66	51
3. ค.ญ.ณัฐณิชา ใจสนอง	83	71	56
4. ค.ญ. ปาร์วีญ สรัตตน์	64	71	73
5. ค.ญ.พีรดา เอี่ยวน้ำยา	48	64	46
6. ค.ญ.สิริธร บางสาลี	77	67	62
7. ค.ช.ธนุดม บัวแก้ว	95	83	90
8. ค.ช.กิริวัฒน์ สำเกาทอง	88	72	74
9. ค.ช.ธีรุตม์ ศูนย์คณิต	68	62	57
10. ค.ช.นักรพงศ์ พัฒนาดำรงชัย	95	84	87
11. ค.ช.พิสุทธิ์ สว่างวนชัย	87	84	62
12. ค.ช.ภัทรพล ชุดติงษ์วิเวท	91	82	84
13. ค.ช.ภาณุ ส่งจิตร	89	80	87
14. ค.ช.วรรักษ์ เสนสุข	73	86	61
15. ค.ช.วัสมณ จูมี	94	80	83
16. ค.ช.ศุภวิชญ์ หล่อวงศ์กมล	94	83	84
17. ค.ช.สิทธิโชค เรืองรอง	94	81	81
18. ค.ญ.กิรณา สาราวุฒิ	83	82	62
19. ค.ญ.ชลลัย โพธิ์อ่ำ	91	83	59
20. ค.ญ.ชญาณิศ ทิพย์รัตน์	89	81	71
21. ค.ญ.ธิตชญา พนัสนอก	96	81	82
22. ค.ญ.นวรัตน์ จันทร์เจริญ	86	74	68
23. ค.ญ.พชมน จำวะนา	79	75	73
24. ค.ญ.พรไพลิน นีล索กาน	79	73	78
25. ค.ญ.พิชชาภา มุสิกะวงศ์	86	73	78
26. ค.ญ.รุ่งระวี สุรัตน์	99	73	88

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกต่อ	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยก
27. ค.ช.ธีระวุฒิ ส่วนนุ่ม	77	71	70
28. ค.ช.ภาสันต์ ศานิตคุปต์	84	75	74
29. ค.ช.ศีลธิ์ คุ้มสุพารณ	86	87	84
30. ศิริกุณิ ชูจัย	93	89	78

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิมลสารคาม

ภาคผนวก ๔ โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

จัดทำโดย
นาย ยุทธพัฒน์ ศรีกุม
ผู้วิจัย

ดร. สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อธิศร ไกรวงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการใช้
โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐาน
ในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ชื่อโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

แนวคิดพื้นฐาน

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541 : 2) ได้กล่าวว่า ทักษะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งในการแสดงความสามารถของนักกีฬาซึ่งทักษะจะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้และฝึกหัดตามโปรแกรมการฝึกที่มีการวางแผนการจัดกิจกรรมหลายๆ รูปแบบเพื่อที่จะได้ส่งเสริมทักษะพื้นฐาน และทักษะกีฬาขั้นสูงให้กับนักกีฬาเพราะนักกีฬาที่มีระดับทักษะระดับสูงก็จะแสดงความสามารถออกมากได้สูงด้วย เพราะฉะนั้นความสำเร็จในการฝึกซ้อมหรือแข่งขันจึงพยากรณ์หรือคาดหวังได้จากระดับทักษะของนักกีฬา และชนรัตน์ วงศ์เจริญ (2537 : 15) ได้กล่าวว่าในการเรียนพลศึกษาด้วยกีฬาแบบมินดันในปัจจุบันนั้นจำเป็นต้องใช้ทักษะพื้นฐานในระหว่างการเล่นและแข่งขัน พอกสมควรซึ่งจะใช้ดอนโดยกันด้วยการตีลูกทักษะต่างๆ ที่สำคัญประกอบด้วยทักษะการส่งลูก การตีลูกหยอด การตีลูกโถ่ การตอบ การตีลูกคาด ซึ่งทักษะการตีลูกเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบ่งชี้ถึงความสามารถและความสำเร็จทางการเล่นกีฬาแบบมินดันของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับ เจียมศักดิ์ พานิชชัยกุล (2530 : 21) ที่ได้กล่าวว่าถึงแม้กีฬาแบบมินดันจะช่วยส่งเสริมการออกกำลังกายที่สามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่จากการศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานที่นิยมใช้ในการเล่นและการแข่งขันกีฬาแบบมินดันนี้ประกอบด้วยทักษะการส่งลูก การตีลูกโถ่ การตีลูกหยอด ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องฝึกหัดและฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้นักกีฬาเกิด การเรียนรู้จนมีทักษะระดับสูงและแสดงความสามารถออกมาได้ในระหว่างการเล่นจึงจำเป็น อย่างยิ่งที่จะต้องหากริบรมมาฝึกซ้อมใหม่อย่างหลาภายมีจำนวนกิจกรรมการฝึกที่เพียงพอ เพื่อพัฒนาทักษะเหล่านี้และในท่านองเดียวกัน สมยศ อัคัวโพสพ (2543 : 3) ได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ปริมาณทักษะและกลยุทธ์การเล่นกีฬาแบบมินดันในแข่งขันปริมาณของทักษะการตีลูก แบบต่างๆ ใน การแข่งขันกีฬาแบบมินดันว่านักกีฬาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันรายการ ต่างๆ นั้นนำทักษะและกลยุทธ์การตีลูกนั้นไปแบบใดมาใช้ในการแข่งขันมากที่สุดเพื่อจะได้นำผลของการศึกษาค้นคว้าไปใช้ในการกำหนดแนวทางการสอนของผู้ฝึกสอน กำหนดเวลาการฝึกซ้อม วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเน้นการฝึกทักษะการตีลูกนั้นไปที่ใช้มากในการแข่งขัน เพื่อพัฒนาศักยภาพและเตรียมความพร้อมของนักกีฬาเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในการแข่งขัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากิจกรรมการฝึกหรือแบบฝึกนั้นมีความสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางการกีฬา ของนักกีฬาเพราะในกิจกรรมการฝึกนั้นจำเป็นอย่างยิ่งต้องให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแข่งขันจริงด้วย วีระ วิเศษสมิต (2546:1) ได้กล่าวว่า เกมทางพลศึกษาเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่มีกฎกติกาไม่ слับซับซ้อนมากนัก มีการจัดระบบการเล่นซึ่งใกล้เคียงกับกีฬา และ เป็นการเล่นเล็กๆ น้อยๆ เพื่อความสนุกสนานส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทางการเคลื่อนไหวขั้น มูลฐานพัฒนาทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ๆ ประเภทต่างๆ ซึ่งด้องอาศัยทักษะและกลไก

ของการเคลื่อนไหวอย่างมาก บางที่ต้องอาศัยทักษะพื้นฐานเป็นด้วยเสริมสร้างทักษะการเล่น กีฬาขั้นสูงขึ้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ ประพัฒน์ ลักษณพิสุทธิ์ (2548 : 17) ที่กล่าวว่า เกมทาง พลศึกษาจะให้โอกาสแก่เด็กๆ ได้พัฒนาและฝึกหัดทักษะทั้งทักษะทางกล ทักษะกีฬาและ ทักษะทางสังคมซึ่งจำเป็นต่อการเข้าร่วมในกีฬาใหญ่ในชีวิตภาคหน้า แบบของทักษะเหล่านี้ ควรเริ่มพัฒนาและฝึกปฏิบัติในกิจกรรมการเคลื่อนไหว ตั้งแต่เด็กๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการ เรียนรู้ทักษะ มีความรักที่จะประกอบกิจกรรมการเคลื่อนไหวถ้าค่อยใจเด็กโดยเป็นผู้ใหญ่อ่าจะ สายไปก็ได้ในการที่จะทำให้เขามีทักษะในกิจกรรมทางกายอย่างเพียงพอ เกมจึงเป็นพื้นฐาน สำหรับการพัฒนาทักษะกีฬา และในงานองเดียวกัน จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ (2542 : 10) ได้กล่าว ว่าการเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางพลศึกษาภายใต้คำแนะนำของผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนอย่างถูกต้อง จะทำให้ทักษะพื้นฐานที่ควรจะได้รับการฝึกหัดและพัฒนาเป็นไปได้ดีขึ้น เพราะทักษะในการกีฬา แต่ละทักษะนั้นเราไม่สามารถจะทำให้มีขึ้นได้ในระยะเวลาอันสั้น ต้องใช้เวลาฝึกหัดและทำซ้ำๆ บ่อยๆ เป็นเวลานานจนเกิดความคล่องแคล่ว และชำนาญเมื่อมีทักษะดีแล้วเด็กก็จะเล่นกีฬาได้ สนุกสนานยิ่งขึ้น

ทักษะการดึงลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินิดันทุกทักษะมีความสำคัญ แต่ในการพัฒนาแต่ละ ทักษะนั้นมีความสำคัญยิ่ง ดังนั้นการจัดโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีประสิทธิภาพและให้ได้รับ ความสำเร็จนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนที่จะด้องพยายามหาเทคนิคใหม่ๆ เพื่อ ใช้ในการฝึกทักษะให้ผู้เล่นมีความอยากรู้จักและมีความชำนาญสามารถดึงลูกได้อย่าง แม่นยำและถูกต้อง นำไปใช้ในเกมการแข่งขันได้ทุกสถานการณ์ ผู้นำเกมจึงควรรู้ถึงกลุ่มเกม แทนที่จะรู้เพียงหนึ่งหรือสองเกม โดยต้องค้นคว้าดูประสังค์ที่ดังไว้ เลือกกิจกรรมเกมที่ เหมาะสม และดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการของ การสอนเกมเพื่อก่อให้เกิดการแก้ไขและ พัฒนาทักษะการดึงลูกพื้นฐานของกีฬาแบบมินิดัน ผู้เรียนต้องหมั่นฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทาง พลศึกษาและพยายามนำเทคนิคดังๆ ที่ได้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ประกอบการเล่นและ แข่งขันกีฬาแบบมินิดันซึ่งจะเป็นแนวทางการพัฒนาความสามารถในการดึงลูกพื้นฐานดังๆ เช่นการดึงลูกโดย การดึงลูกยอด และการส่งลูกยาวในกีฬาแบบมินิดันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาและ สามารถประยุกต์ใช้ในการเล่นกีฬาแบบมินิดันได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ทักษะการดึงลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินิดันได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนนำทักษะการดึงลูกพื้นฐานไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันกีฬา แบบมินิดันได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนนำเทคโนโลยีของการเล่นเกมทางผลศึกษาไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินดันได้
2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางผลศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินดันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
3. ผู้เรียนนำทักษะการตีลูกพื้นฐานไปใช้ในการเล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินดันได้เป็นอย่างดี

ลักษณะของโปรแกรมเกมทางผลศึกษา

ลักษณะของโปรแกรมเกมทางผลศึกษานี้เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเวลาเรียนปกติโดยใช้แผนการจัดกิจกรรม 24 แผน บรรจุเกมทางผลศึกษาในแผนการจัดกิจกรรม 2 เกมต่อ 1 แผนรวมเกมทั้งหมด 48 เกม แบ่งเป็นเกมทางผลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินดัน ซึ่งได้แก่การตีลูกโถิง 16 เกม การตีลูกหยอด 16 เกม และการส่งลูกยาว 16 เกม ใช้เวลาในการทดลองรวม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมงรวม ใช้เวลาทั้งหมด 24 ชั่วโมง นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้มารจากการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากจากกลุ่มประชากรให้เป็นกลุ่มตัวอย่างการทดลองจำนวน 30 คนเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมเกมทางผลศึกษา

องค์ประกอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ทักษะการตีลูกพื้นฐาน ในกีฬาแบดมินตัน	เกมทางพลศึกษา	แผนการ จัดกิจกรรม
ทักษะการตีลูกได้	1. ตีลูกได้ 30 แต้ม 2. ตีลูกได้ข้ามเชือก 3. ตีให้ใกล้ไปให้ถึง 4. ตีได้เลือกแต้ม 5. ระวังหลัง 6. ได้ swath 7. ได้จับวาง 8. ได้จับวางข้ามเชือก 9. ตีให้ใกล้โครงอยู่ 10. ได้ marrowon 11. ตีคลีได้ 12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ 13. ตลุยอวากาศ 14. สงครามวัดดวง 15. พร้อมชนคนแม่น 16. ป้องกันแಡน	1 2 3 4 5 6 7 8
ทักษะการตีลูกหยุด	1. 30 ซิป แขบ แขบ 2. ไม้ 5 ปัง 50 3. ข้างขึ้นข้างลง 4. หยุดเปลี่ยนมือ ^{ห้ามใช้} 5. ตีหยุดหน้าตาข่าย 6. หยุดจับวาง 7. นกคืนหลัง 8. นกเย่งหลัง 9. รถไฟสัมภาร 10. เครื่องบินร่อน 11. หยุดเป้าขโนยแต้ม 12. ลดเป้าขโนยแต้ม 13. หนูมานส่งทิ่น 14. หนูมานร่อนจักร 15. แยกงู 16. ต้อนหมูเข้าคอก	9 10 11 12 13 14 15 16
ทักษะการส่งลูกยาว	1. เสือตกถัง 2. เสือข้ามหัวย 3. ไม้แಡก 4. ยาวป่าโถะ ปาโถ 5. ยาว จ่อ เจี้ยบ 6. GO FOR GOAL 7. ตีม่านยาวเข้าบ้าน 8. จุดพลุได้ 9. คอนเนอร์แนว 10. SUPER DOWN 11. ส่งลงรู 12. งูดกบันได 13. มัจฉาจะครุนเหยื่อ 14. ข้ามเรือประจำบ้าน 15. ต่อทางหมู 16. กระทิงข้ามคอก	17 18 19 20 21 22 23 24
รวม	48 เกม	24

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา 48 เกม ที่บรรจุอยู่ในแผนการจัดกิจกรรม 24 แผนนั้น เป็นสาระการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันซึ่งได้แก่การตีลูกโดย การตีลูกหยอด และการส่งลูกยกขา ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาพลศึกษา (แบดมินตัน) ที่จัดไว้ในช่วงชั้นที่ 2 เท่านั้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรม ของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามขั้นตอนในการสอนเกมซึ่งมี 4 ขั้นตอนคือ

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนต้องแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรมีการสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็น โดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกม และตามระยะเวลาที่กำหนด
4. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนต้องคอยติดตามผลลัพธ์ว่าหลังจากลงมือปฏิบัติเกมทางพลศึกษา ในโปรแกรมไปแล้วผู้เล่นเกมได้พัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันหรือไม่ เพื่อในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแต่ละเกมในโปรแกรมนั้นมีวัตถุประสงค์เฉพาะเกมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงการจัดกิจกรรมเกมทางพลศึกษา ในแผนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาต่อไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การประเมินผลโปรแกรม

1. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
 - 1.1 แบบประเมินทักษะการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตัน
 - 1.2 แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน
 - 1.3 แบบประเมินทักษะการส่งลูกยกขาในกีฬาแบดมินตัน

2. วิธีการประเมิน

- 2.1 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา แบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา
- 2.2 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา แบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา
- 2.3 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา แบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3. ขั้นตอนในการประเมินผลโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

- 3.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา
- 3.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา
- 3.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา
- 3.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและสนับสนุน
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

**แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม
ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา**

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

1. ตีลูกโด่ง 30 แต้ม
2. ตีลูกโด่งข้ามเชือก
3. ตีให้ไกลไปให้ถึง
4. ตีได้เงินเลือกแต้ม
5. ระวังหลัง
6. โถ่สวาย
7. โถ่จับวาง
8. โถ่จับวางข้ามเชือก
9. ตีให้ไกลคราวต่อคราว
10. โถ่มาตรฐาน
11. ตีคิสได้
12. ตีคิสเปลี่ยนทิศ
13. ดลุยอาการ
14. สงเคราะห์วัดดวง
15. พร้อมชนคนแม่น
16. มือถือกันแน่น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งนำไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรม เกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูก โด่งต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตารางเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถ การตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อ พัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 顆
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงที่มีอนุหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถในการตีลูกโถงโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 1

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถง
สาระการเรียนรู้

เกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือก เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือก พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือก ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้ามเชือก
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีลูกโถง 30 แต้มและเกมตีลูกโถงข้าม เชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตาม ระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถ การตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อ พัฒนาทักษะการตีลูกโถง ครบ 16 เกมแล้ว

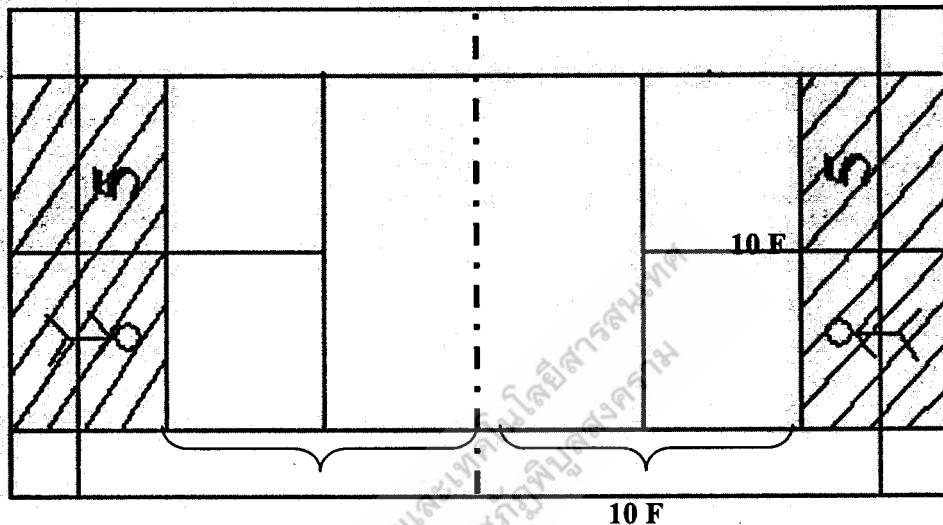
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกดเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมเด็กโถง 30 แต้มและเกมเด็กโถงข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการเด็กโถงที่มีอนามัย
- การพัฒนาด้านความสามารถการเด็กโถงโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการเด็กโถงในกีฬาแบดมินตัน

เกมเด็กโถง 30 แต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการเด็กโถงให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการเด็กโถง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้เร็งเกด, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

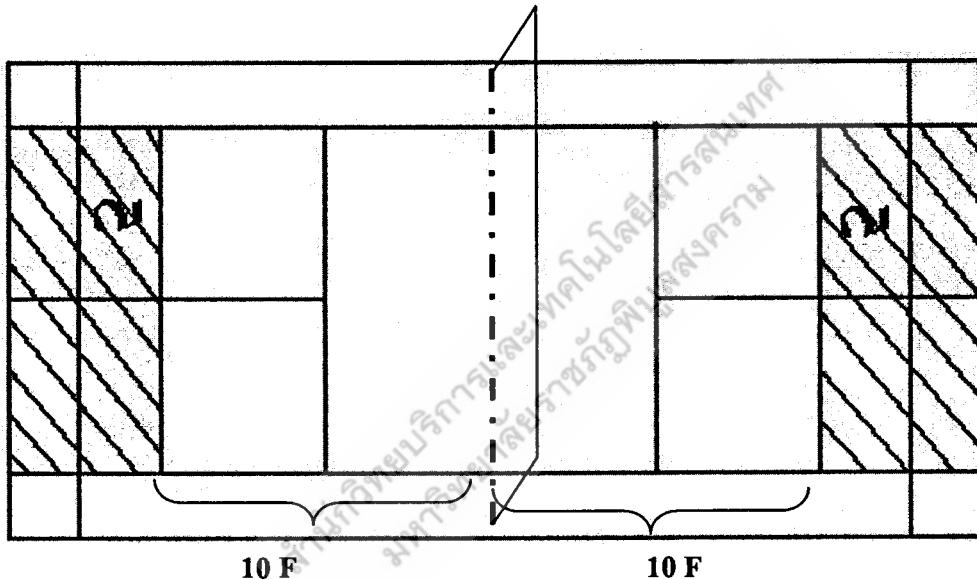
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากตัวข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 พุ่มแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้วยกำหนดคะแนนในแต่ละช่องเป็น 5 ระดับคะแนนตามลำดับ

2. ในการตีลูกได้ง่ายแต่จะครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยิ่งไว้ปั้ยงเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่โดยได้รับความด้วยไปดูกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
 3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีตีลูกได้ง่ายไว้ปั้ยงเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
 4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตกร่องคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตกร่องระดับคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
 5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีลูกโด่งข้ามเชือก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกได้ ให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกได้ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ : ไม้รีกเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยขึ้งเชือกระหว่างเสาตาก่อนที่จะเริ่มการซ้อม

2. แบ่งสนามออกเป็นช่องค่าแนนโดยวัดจากดาวข่ายไปยังเขตหลัง 10 พุ่ดแล้วเรียนเส้นตรงเข้าหาดาวข่ายกำหนดค่าแนนในแต่ละช่องเป็น 5 ค่าแนนตามลำดับ
3. ในการตีลูกต้องแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่โลยได้ชั้มเชือกไปปิดกิลลเส้นเขตหลังมากที่สุด
4. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องตีได้ด้วยลูกต้องไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
5. การนับค่าแนนเมื่อลูกชนไก่ดักในช่องระดับค่าแนนใดให้เพิ่มค่าแนนตามระดับค่าแนน เช่น ตีลูกชนไก่ดักในช่องระดับค่าแนน 5 ค่าแนนให้เพิ่มค่าแนนกับทีมนั้น 5 ค่าแนน
6. ทีมใดมีค่าแนนสะสม 30 ค่าแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

ชื่อหน่วย หักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาหักษะการตีลูกต่อ^ง
สาระการเรียนรู้

เกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้มเพื่อพัฒนาหักษะการตีลูกต่อไปโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกต่อในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้มเพื่อพัฒนาหักษะการตีลูกต่อไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้มเพื่อพัฒนาหักษะการตีลูกต่อไปในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้มพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้มให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้ม
- ผู้เล่นเกมทุกคนด้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีต่อเลือกแต้มเพื่อพัฒนาหักษะการตีลูกต่อไปในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกต่อไปในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาหักษะการตีลูกต่อ ครบ 16 เกมแล้ว

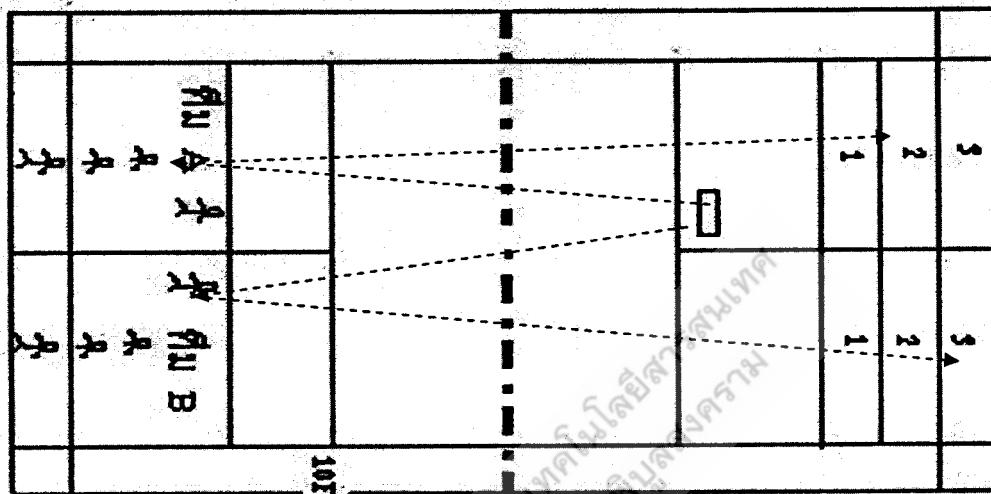
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แรกเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีด้วยเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ทั่วทุกมุมหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกได้โดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในเกณฑ์ตามแบบมินดัน

เกมตีให้ไกลไปให้ถึง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄกให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันໄก, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

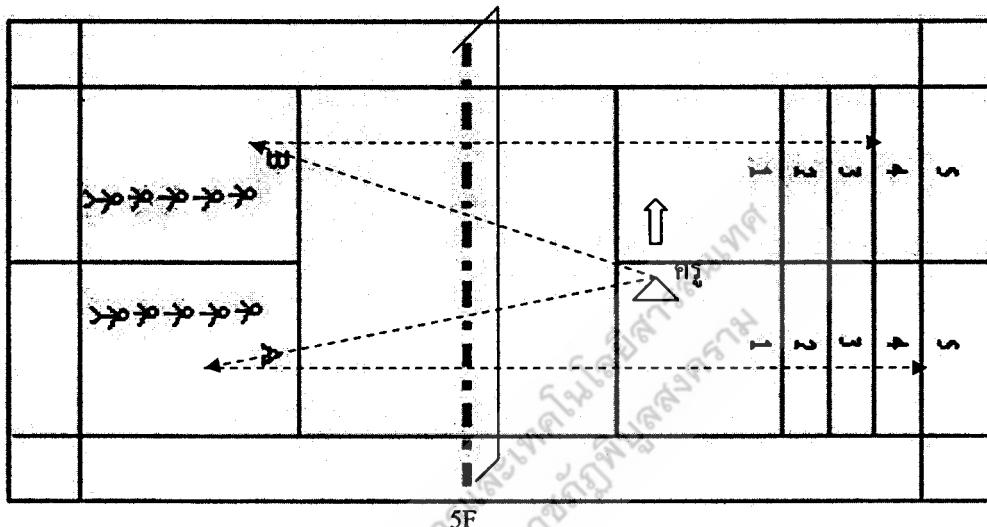
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นสั่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 พุ่ด และ 6 พุ่ด ตามลำดับ ติดกระดาษgaardให้กับเส้น หลังกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาในสนาม 3, 2 และ 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่ที่เส้นกลางห่างจากดาวข่าย 10 พุ่ด
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามสั่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งเป็น คอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้และเป็นที่สั่งลูกได้ของครูผู้ฝึกสอน

3. เมื่อครูฝึกสอนส่งลูกโถงให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามดึงลูกโถงให้ข้ามดาวาข่ายไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ก็จะหักหัวใจคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีโถงเลือกแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโถงให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโถง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกชนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยชี้แจงเชือกระหว่างเสาดาวาข่ายให้ดึงเหนือดาวาข่ายสูงกว่าขอบของดาวาข่ายขึ้นไป 5 พุ่ด
2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาดาวาข่าย 3 พุ่ด 4 พุ่ดและ 5 พุ่ดตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาดาวาข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลูกได้ที่ผู้ฝึกสอนดีมาให้แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ดกซองคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนนถ้าผู้เล่นต้องลูกได้ไม่ข้ามเชือกหรือลงเป้าหมายที่กำหนดในระดับคะแนนที่น้อยกว่าทีมตรงข้ามให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมได้สิบ 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

จำนวนวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้
สาระการเรียนรู้

เกมระวังหลังและเกมโถง السابع

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถง السابعเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกได้ ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถง السابع เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมระวังหลังและเกมโถง السابعเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำข้อเกี่ยวกับเกมระวังหลังและเกมโถง السابعพร้อมกับอธิบาย วิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถง السابعให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถง السابع
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมระวังหลังและเกมโถง七大เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ ครบ 16 เกมแล้ว

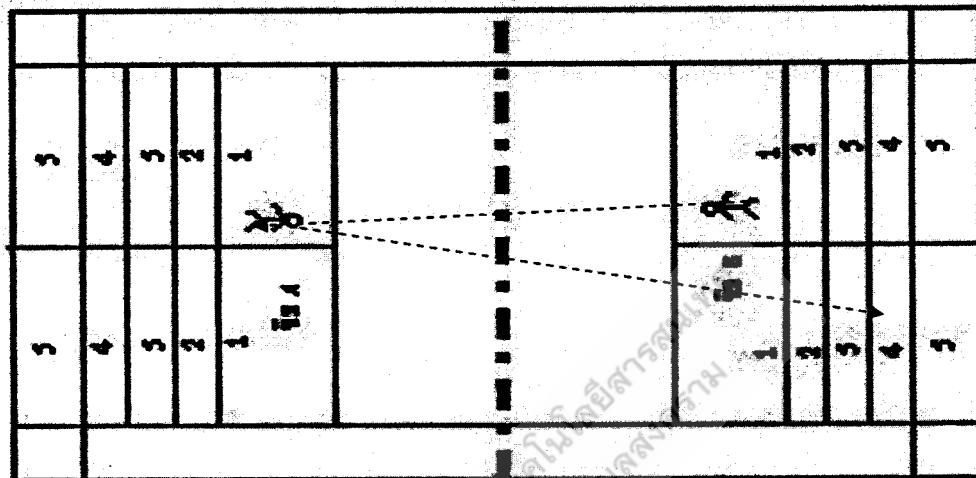
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมระวังหลังและเกมโถงสุขาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงที่มnobหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโถงโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตัน

เกมระวังหลัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโถง ให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโถง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ : ไม้แรกเกด, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

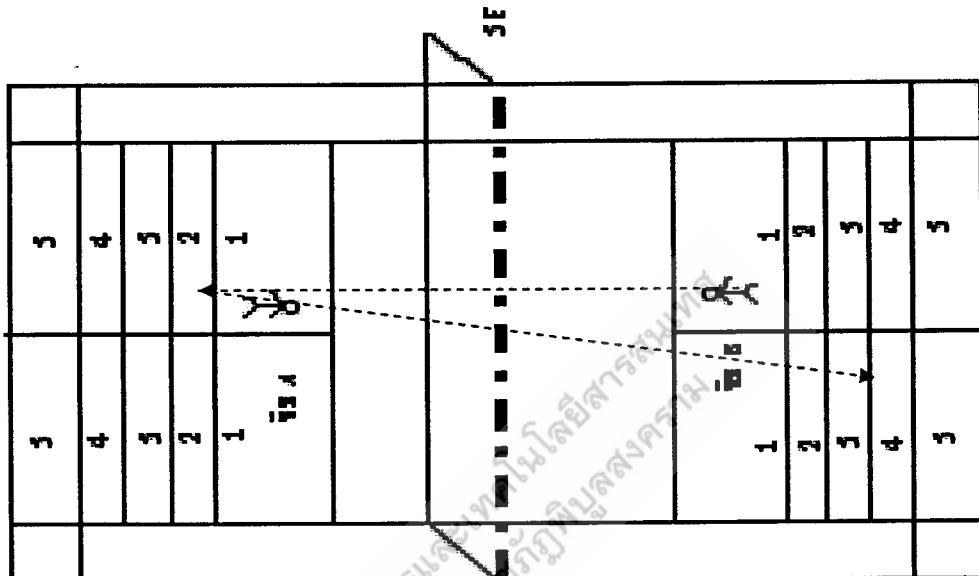
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้านอย่าง 3 พุ่ด 4 พุ่ด และ 5 พุ่ดตามลำดับ
- เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีตีลูกโถงไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
- การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น

- 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นติดต่อกัน 3 ครั้งไม่ข้ามดาวร้ายหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
4. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรง ข้ามออกจาก การแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งสวาง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกต่อให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกต่อไปนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้ อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยขึงเชือกระหว่างเสาดาวร้ายให้ตึงเหนือดาวร้ายสูง กว่าขอบนของดาวร้ายขึ้นไป 5 ฟุต
- แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาดาวร้าย 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุตตามลำดับ และเรียงเส้นตรงเข้าหาดาวร้ายกำหนดคะแนนในแต่ละ ช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลุก dậyไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตักซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขันไก่ตักในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีลูกโถงไม่เข้ามาเชือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำเนา ภารกิจบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 4

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้
สาระการเรียนรู้

เกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้เข้าด้วยความแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือก
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมได้จับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและความระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ ครบ 16 เกมแล้ว

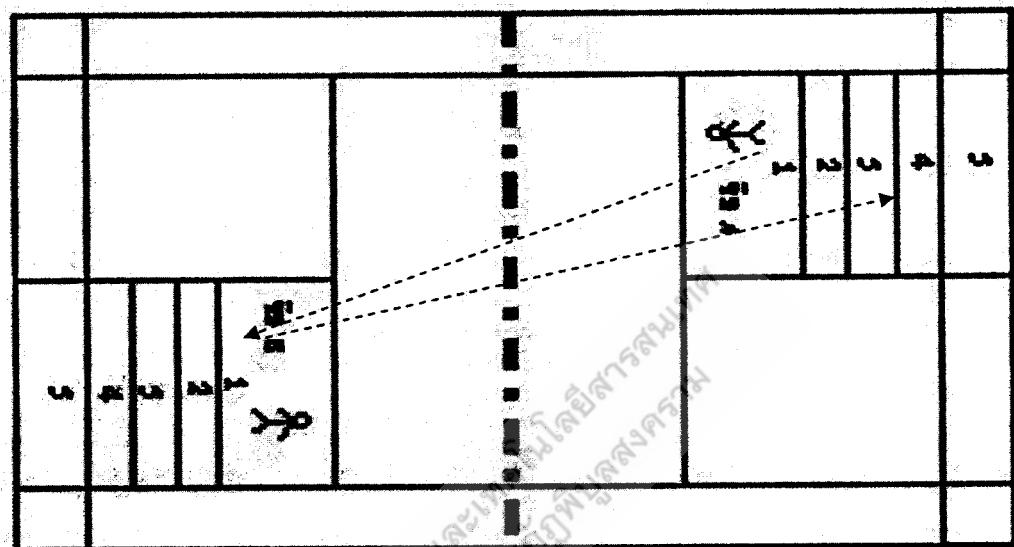
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมโดยจับวางและเกมโดยจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ที่มีอนุญาต
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน

เกมโดยจับวาง



วัตถุประสงค์ :ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกได้ ให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกได้ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ :ไม้เร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

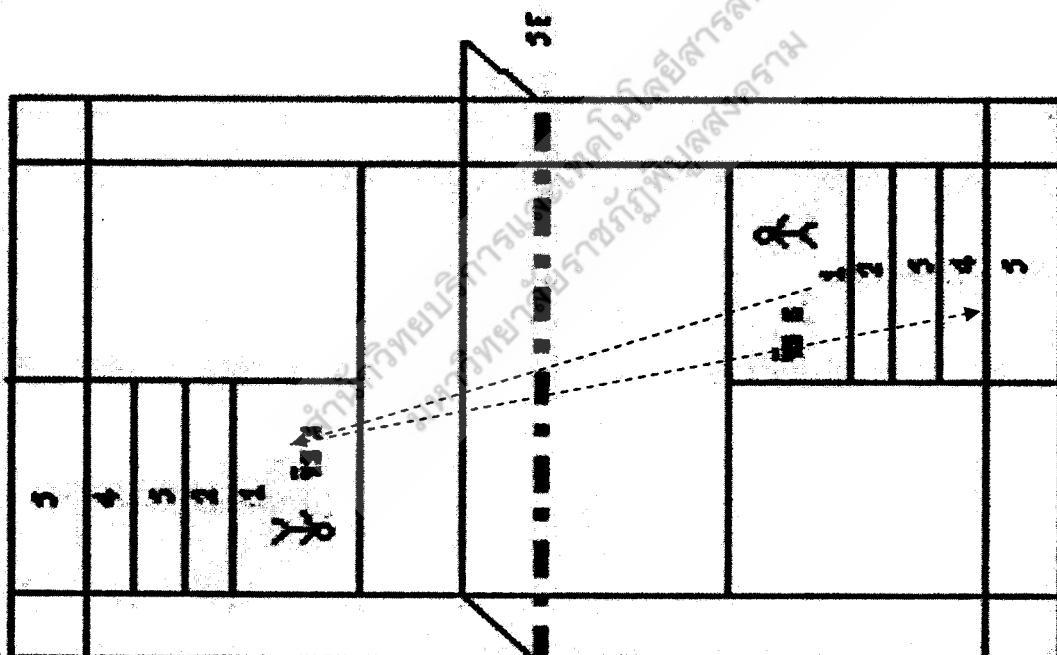
สถานที่ :ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม แบ่งสนามออกเป็นช่องค่าแนวทางด้านคอร์ดขวา ด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้านข่าย 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุตตามลำดับแล้วเบียนเส้นตรงเข้าหาด้านข่ายกำหนดค่าแนวในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 ค่าแนวตามลำดับ

2. ในการตีลูกโถงแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีต่อๆ กันไปยังเป้าหมายที่กำหนดโดยย่างถูกต้องโดยให้ลูกขันไก่ลอดอยู่ดิ่งข้ามดาษ่ายไปดักใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีต่อๆ กันไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตกลงช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ถ้าลูกขันไก่ตกลงในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมที่มี 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีต่อๆ กันไปยังข้ามเชือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจาก การแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งจับวางแผนเชือก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการตีลูกโถงให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโถง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยชี้งเชือกระหว่างเสาตาก่อน ให้ตึงเทื่อตาก่อนข้างสูง กว่าขอบเขตของตาข่ายขึ้นไป 5 ฟุต
2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคบแคนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุต ตามลำดับแล้วเชื่อมเส้นตรงเข้าหากาตาข่ายกำหนดคบแคนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คบแคนตามลำดับ
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลูกโถ่ไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคบแคนเมื่อลูกขนไก่ตกในช่องระดับคบแคนใดให้เพิ่มคบแคนตามระดับคบแคน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคบแคน 3 คบแคนให้เพิ่มคบแคนกับทีมนั้น 3 คบแคน ถ้าผู้เล่นตีได้ลูกโถ่ไม่ข้ามเชือกรหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคบแคนสะสม 15 คบแคนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจาก การแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดก็ 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

แผนการจัดกิจกรรมที่ 5

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย
สาระการเรียนรู้

เกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยนำไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอนพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอนให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอน
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีไก่กลิ่นเครื่องอยู่และเกมโถงมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรม ตามวิธีการเล่นเกมและความระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย ครบ 16 เกมแล้ว

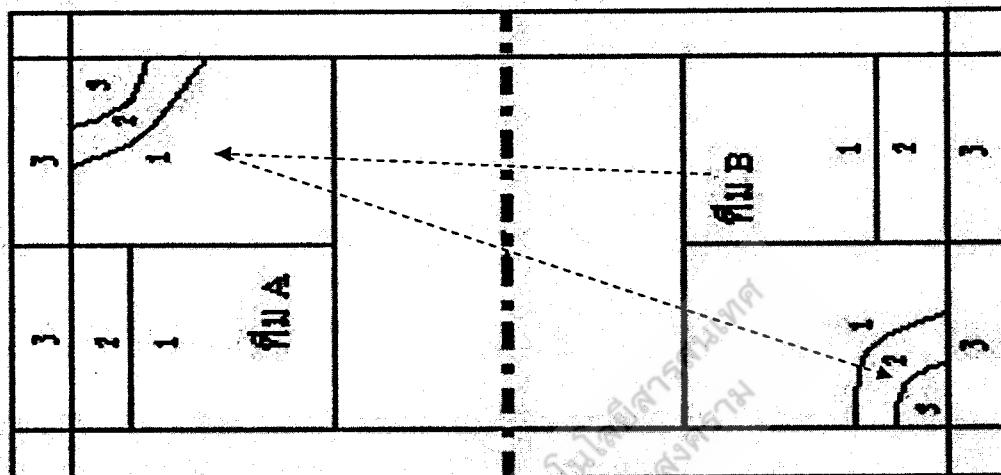
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้เรืองเกดเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โภ
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีให้ใกล้ครื่อญ และเกม doğ่์มาราชอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีให้ใกล้ครื่อญ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกโดย

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

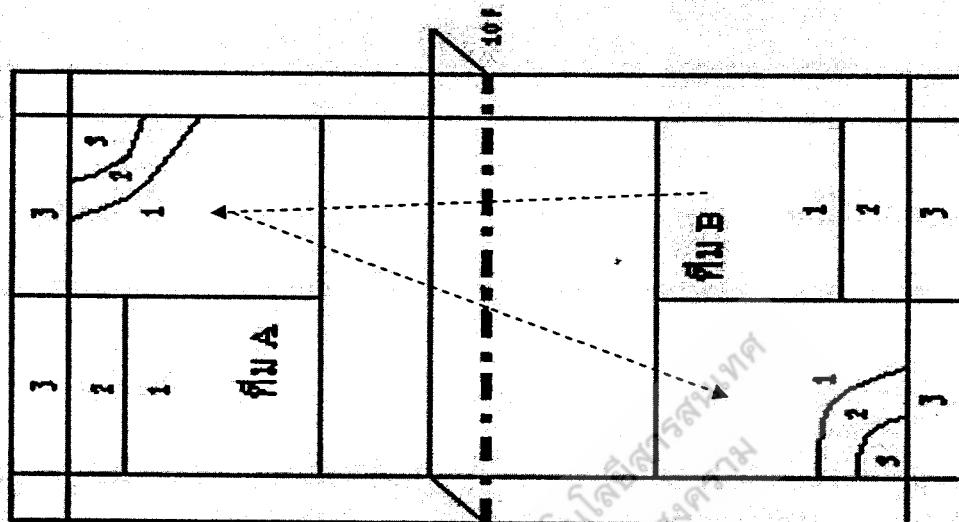
วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามคอร์ดขวางเป็นช่องๆ ตามระดับจากเส้นส่งลูกยาวไปในสนาม 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับและแบ่งสนามคอร์ดช้ายเป็นช่องๆ ตามระดับจากมุมเส้นส่งลูกยาวด้านซ้ายเข้าไป 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 ตามลำดับโดยผู้แพ้แข่งขันต้องยืนอยู่คนละด้านของสนาม
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามในคอร์ดตรงกันข้าม เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกโดยให้ข้ามตาข่ายไปยังทีมตรงข้าม เมื่อตีลูกขึ้นໄก์ตอกช่องๆ ตามระดับคะแนน 3 คะแนนให้วกคะแนนให้กับ

ผู้เล่นคนนั้น 3 คะแนนผู้เล่นทีมใดถึง 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะของคู่นั้นการนับคะแนนให้นับเป็น 1 แต้มสะสมให้กับทีม

3. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 แต้มโดยทีมใดทำแต้มสะสม 15 แต้มก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งมาราธอน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขันไกให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำลงมากที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกโด่ง

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามครึ่งขวาเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกข่ายเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับและแบ่งสนามสนามครึ่งซ้ายเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากมุมเส้นส่งลูกข่ายว่าด้านซ้ายเข้าไป 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 ตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่คนละด้านของสนาม
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนในสนามครึ่งตรงกันข้ามเมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกโด่งให้ข้ามทางข่ายและข้าม

เชือกไปยังทีมตรงข้าม เมื่อตีลูกชนไก่ตอกซองจะแน่นระดับคะแนน 3 คะแนนให้ นำกະແນນให้กับผู้เล่นคนนั้น 3 คะแนนผู้เล่นทีมใดถึง 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะของคุณนั้นการนับคะแนนให้นับเป็น 1 แต้มละสมให้กับทีม

3. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 แต้มโดยทีมใดทำแต้มละสม 15 แต้มก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลกฯ

แผนการจัดกิจกรรมที่ 6

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง
สาระการเรียนรู้

เกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการตีลูกโด่ง ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของ การเล่นเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศ
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดีคลีโด่งและเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

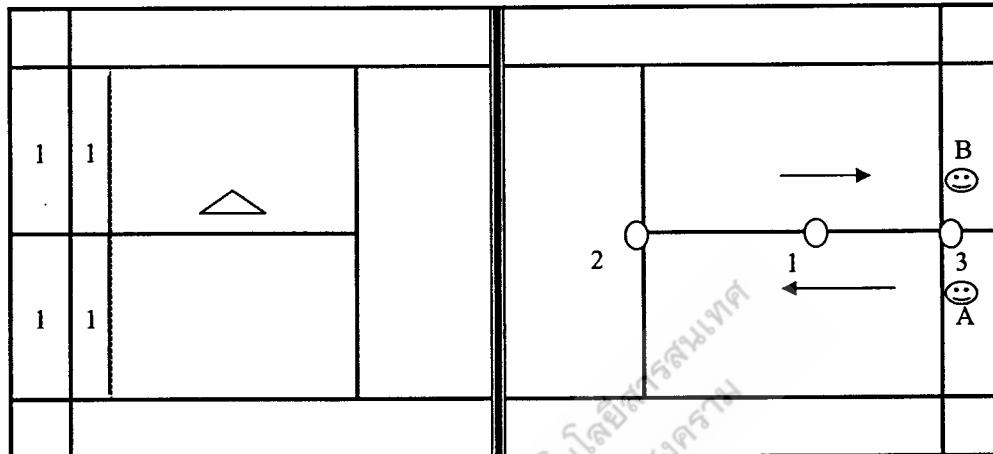
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็งเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูก
โดยที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ
การตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีคลีโด่ง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโดยให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโดยและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แรกเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

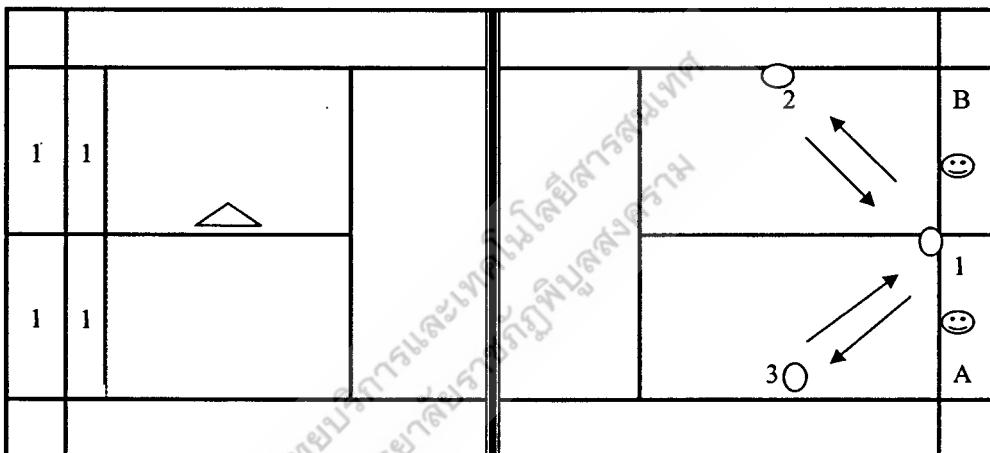
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเริ่มสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกโดย โดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่ไปในสนาม 2 ฟุต และกำหนดคะแนน 1 คะแนนแล้วกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) จุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็น 2, 3 โดยจุดที่ 1, 2 และจุดที่ 3 บังคับการตีลูกโดย
- ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทางกับผู้เล่นทั้งสองทีมทีมที่ชนะการเสียงทางให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1

3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่ จุดที่ 3 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอน ส่งลูกไปที่จุด 2, 1, และ 3 ตามลำดับ
4. ในการตีลูกแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีลูก遠ไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามปกติ โดยจุดที่ 1, 2 และจุดที่ 3 ต้องตีลูก远
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีคิลี่เปลี่ยนทิก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกล้าม เพื่อใช้ในการตีลูก远ให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูก远และสามารถนำไปใช้ในการแข่งขัน แบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้เร็กเกด, ลูกขันไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่远ในสนาม 2 ฟุต แล้วกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่远เป็นจุดที่ 1

กำหนดแนวตั้งจากกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดียว เป็นจุดที่ 2 , 3

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทายให้เริ่มเล่น ก่อนโดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 2 และวิ่งกลับมาดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 3 และวิ่งกลับไปดีลูกที่จุดที่ 1 นับคะแนนรวมทั้งหมด และเปลี่ยนให้คนต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2 , 1 , 3 และ 1 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ดัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 7

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย
สาระการเรียนรู้

เกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยนำไปประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวงพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวงให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวง
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดลุยอาทิตย์และเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย ครบ 16 เกมแล้ว

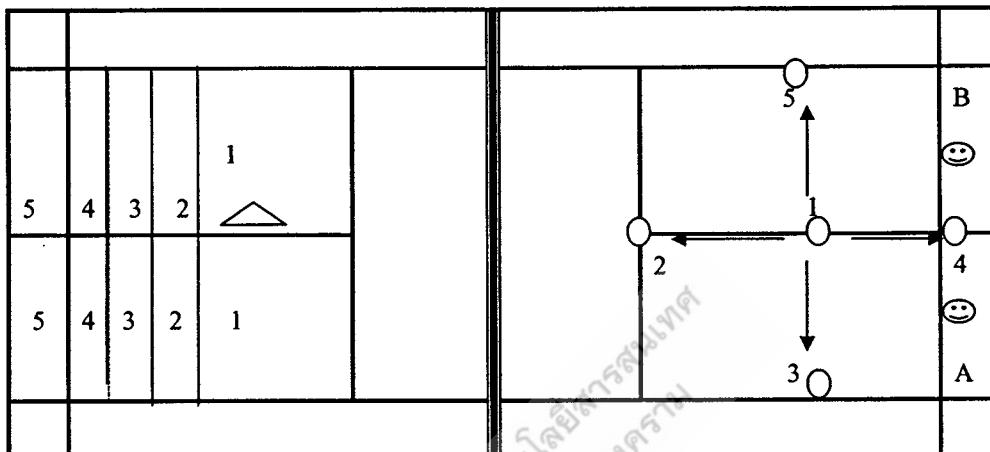
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมดลุยอวากาศและเกมส่งครามวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกได้ที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกได้โดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน

เกมดลุยอวากาศ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดึงลูกได้ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกได้และสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

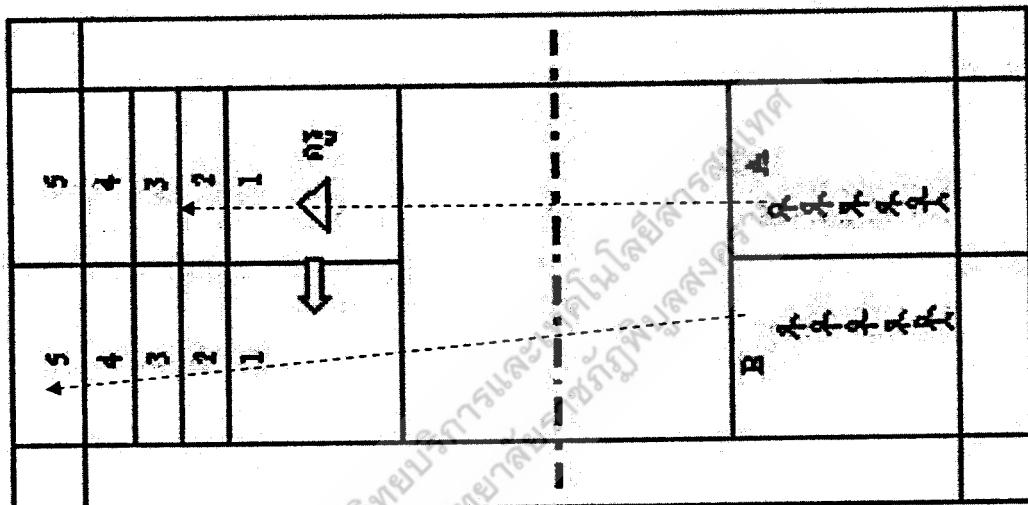
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้วย 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดเป็นระดับคะแนน 5, 4, 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลาง เป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กึ่งกลางเส้นส่งลูกสัมภาระและเส้นหลังการส่งลูกยกเว้นเมื่อเล่นคู่ เป็นจุดที่ 2, 4 กำหนดส่วนเส้นแนวเดียวกันกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดียวเป็นจุดที่ 3 และ 5

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทางกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทางให้เริ่มเล่น ก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 2 และวิ่งกลับมาดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งดีลูกที่จุดที่ 4 และวิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 5 นับคะแนนรวมทั้งหมดแล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอนส่งลูก ไปที่จุด 2 , 1, 3 , 1, 4, 1, และ 5 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมสังคมรำวัดดวง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการดีลูกโดยให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการดีลูกโดย นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้น เขตหลังสนามเข้าไปหาดาน้ำย 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุต ตามลำดับ

- เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลูกโถงที่ผู้ฝึกสอนเดินมาให้ เสร็จแล้วผลลัพธ์เปลี่ยนให้คันต่อไป
 - การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ดกซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนน ถ้าผู้เล่นต้องลูกโถงไม่ข้ามดาวข่ายหรือลงเป้าหมายที่กำหนดในระดับคะแนนที่น้อยกว่าทีมตรงข้ามให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
 - ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนหรือทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคน เป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 - ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

ผลงานวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 8

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครง

สาระการเรียนรู้

เกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโครงในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทน เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทนพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทนให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทน
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแทน เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโครงในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครง ครบ 16 เกมแล้ว

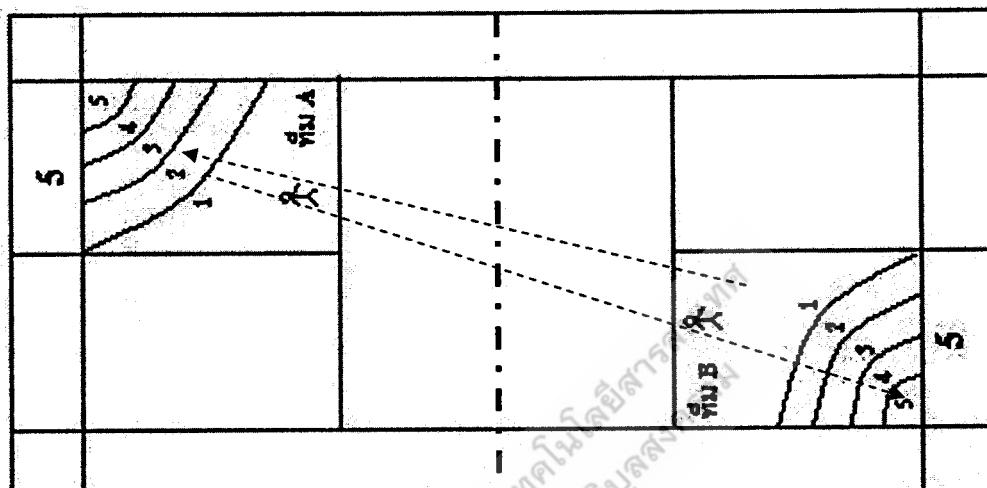
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันเดนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ดีที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกได้ด้วยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน

เกมพร้อมชนคนแม่น



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกได้ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกได้ดีนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

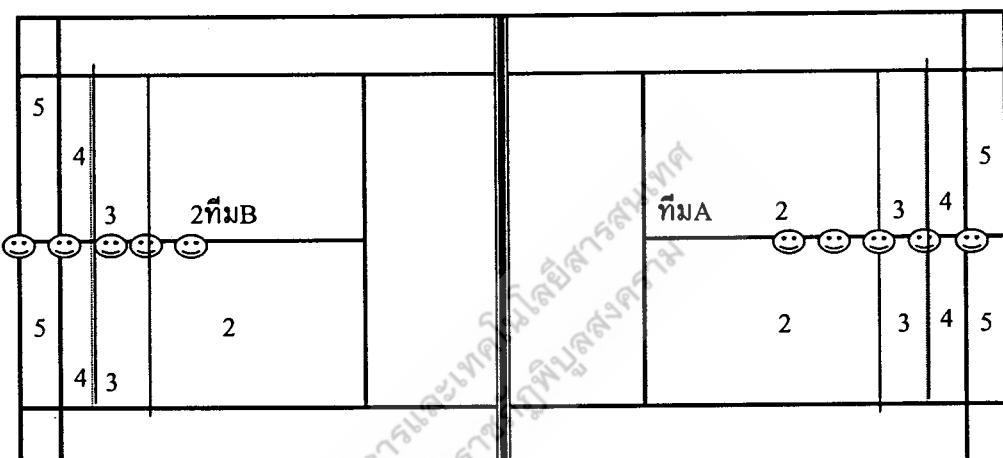
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องค่าคะแนนทางด้านหลัง สนามโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวมุมด้านซ้ายแล้วเขียนเส้นโค้งไปหาด้านขวา 2 พุ่ 3 พุ่ 4 พุ่ และ 5 พุ่ตามลำดับทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดค่าคะแนนจากช่องหน้าสุดถึงช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
- ในการตีลูกได้แต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ตีลูกขึ้นไปloyโดยได้ข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลุกโถงไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตอกซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขันไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมป้องกันแดน



วัตถุประสงค์ :ฝึกการตีลูกโถงให้ตรงเป้าหมายและตีลูกโถงไปได้ระยะทางไกลตามเป้าหมาย ที่กำหนดโดยย่างถูกต้องแม่นยำ

อุปกรณ์ :ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกโถงโดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เข้าไปหาดาวข่าย 2 ฟุตและ 4 ฟุต และ เขียนเส้นตรงเข้าหาดาวข่ายกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุดเป็น 5, 4, 3 และ 2 คะแนนตามลำดับ
2. ให้แต่ละทีมมาเสียงท้ายเพื่อเป็นทีมที่จะได้รับส่งลูกเพื่อเริ่มเล่นก่อน

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมแข่งขันตีได้ลูกโถ่ โดยพิยาภรณ์ตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดจนกว่าลูกชนไก่จะตกพื้นสนาม
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตักช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตักในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน และเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขัน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

**แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม
ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา**

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตัน

1. 30 ซีป แซป แซป 2. โป๊ง 5 ปัง 50
3. ข้างซึ่นข้างลง 4. หยุดเปลี่ยนมือ
5. ตีหยุดหน้าดาข่าย 6. หยุดจับวาง
7. นกคืนหลัง 8. นกเย่งหลัง
9. รถไฟสับรวม 10. เครื่องบินร่อน
11. หยุดเป้าขไมยแต้ม 12. ลอดเป้าขไมยแต้ม
13. หนูมาส่งทิน 14. หนูมาเรอนจักร
15. แม้ลงรู 16. ต้อนหมูเข้าคอก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตด้วย หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตารางเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตัน เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอด ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้บรรทัดเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โคล
3. สนามและอุปกรณ์แบบมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกထยอุดที่มอนหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกထยอุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกထยอุดในเก้าเหลาแบบมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏปัตตานี

แผนการจัดกิจกรรมที่ 9

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้

เกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

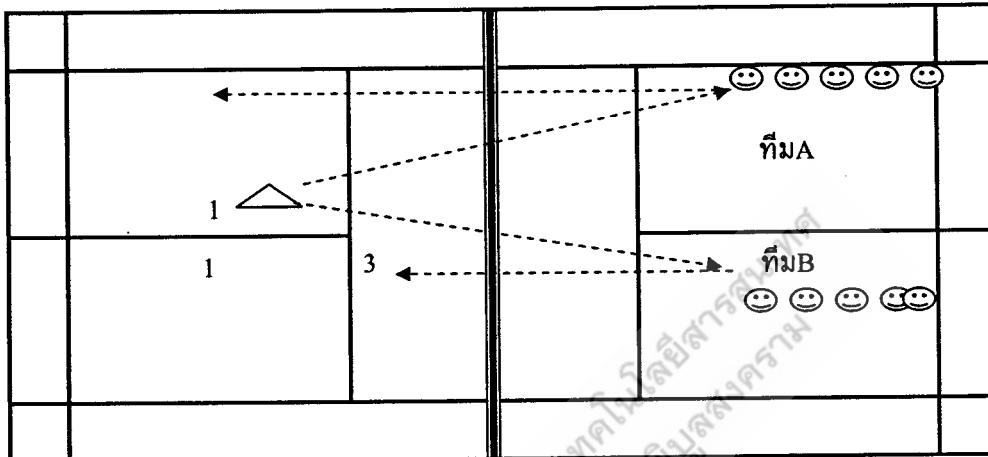
- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกม 30 ชีป แซป แซป และเกมโปิง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะ การตีลูกหยุดที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การตีลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกม 30 ชีป แซป แซป



วัตถุประสงค์:ฝึกการตีลูกหยุดให้มีความแม่นยำตามเป้าหมายที่กำหนด

อุปกรณ์ :ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

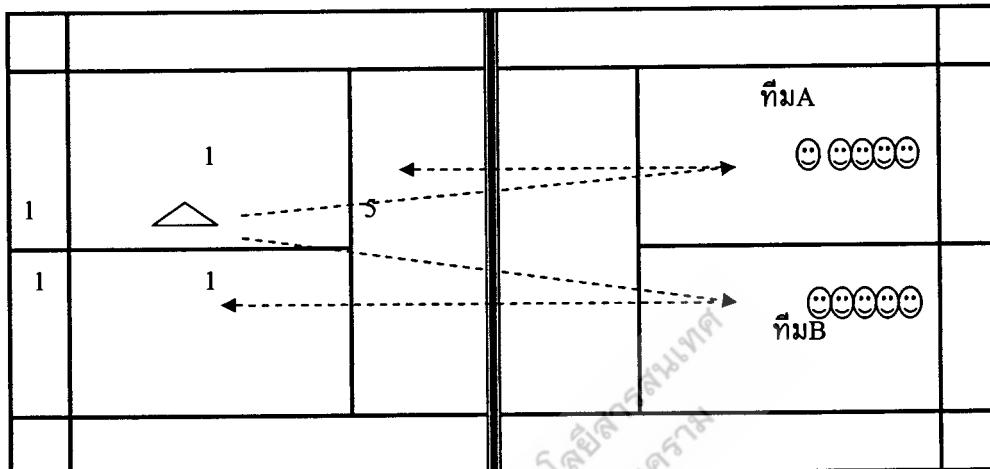
สถานที่ :ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยุดคือ บริเวณ ด้านหน้าดังแต่เส้นส่งลูกสั้นจนถึงตาข่าย โดยกำหนดระดับคะแนน 5 คะแนน ส่วนพื้นที่ทั้งหมดของการเล่นประเภทเดียวกันที่เหลือกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน
- ให้แต่ละทีมเลือกครอร์ดได้ครอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละ ทีมมายืนในครอร์ดของตน
- ในการตีลูกหยุดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนด โดยจับตีลูกขนไก่ลอยโดยใช้ข้ามตาข่ายไปตักใกล้ขอบเขตของตาข่ายมากที่สุด
- ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยุดไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลลัพธ์เปลี่ยนให้คันต่อไป

5. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ดกช่องคะแนนได้ ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ลูกขันไก่ดกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนน 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมปิง 5 ปัง 50



วัตถุประสงค์ : ฝึกการเดินทางของลูกยอดให้มีความแม่นยำตามเป้าหมายที่กำหนด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการเดินทางของลูกยอดคือ บริเวณ ด้านหน้าดังแด่เส้นส่งลูกสั้นจนถึงตาข่าย โดยกำหนดระดับคะแนน 5 คะแนน ส่วนพื้นที่ทั้งหมดของเล่นประเภทเดียวกันที่เหลือกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน
2. ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละ ทีมมายืนในคอร์ดของตนแล้วผู้ฝึกสอนเริ่มส่งลูกโดยไปให้ผู้เล่นของแต่ละทีม
3. ในกรณีเดินทางของลูกยอดครั้งให้ผู้ทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้อง โดยให้ลูกขันไก่ดกโดยได้ข้ามตาข่ายไปตกใกล้ขอบของตาข่าย มากที่สุด
4. ผู้เล่นของแต่ละทีมเดินทางของลูกยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

5. การนับคะแนนเมื่อลูกขุนไก่ตอกช่องคะแนนได้ ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขุนไก่ตอกในช่องคะแนน 5 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนน 50 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล侈ครา

แผนการจัดกิจกรรมที่ 10

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอด

สาระการเรียนรู้

เกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตาม ลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือ
- ผู้เล่นเกมทุกคนด้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดในโปรแกรม ตามวิธีการเล่นเกมและความระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดครบ 16 เกมแล้ว

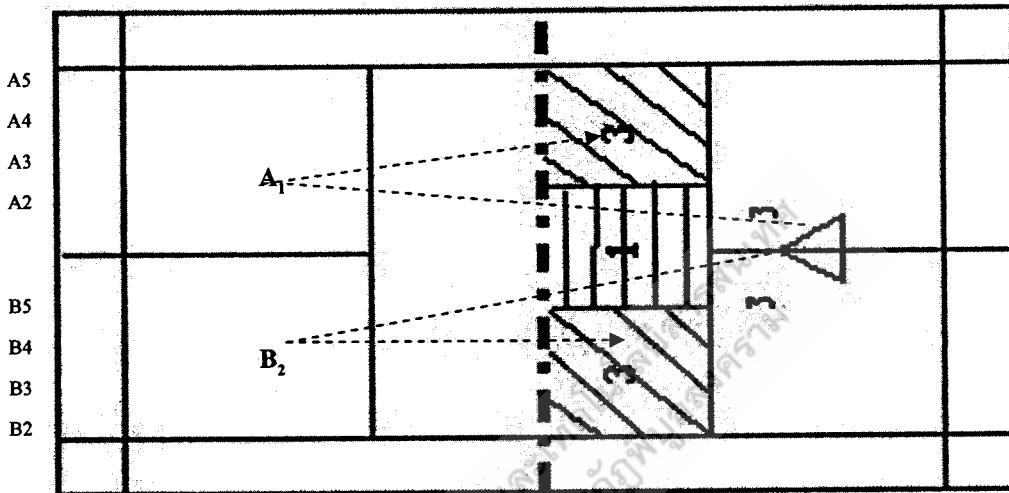
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยุดที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมข้างขึ้นข้างลง



วัตถุประสงค์ : ฝึกการดึงลูกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้เข้าเป้าหมาย โดยที่ลูกชนไก่พุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปดักที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการดึงลูกหยุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกชนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

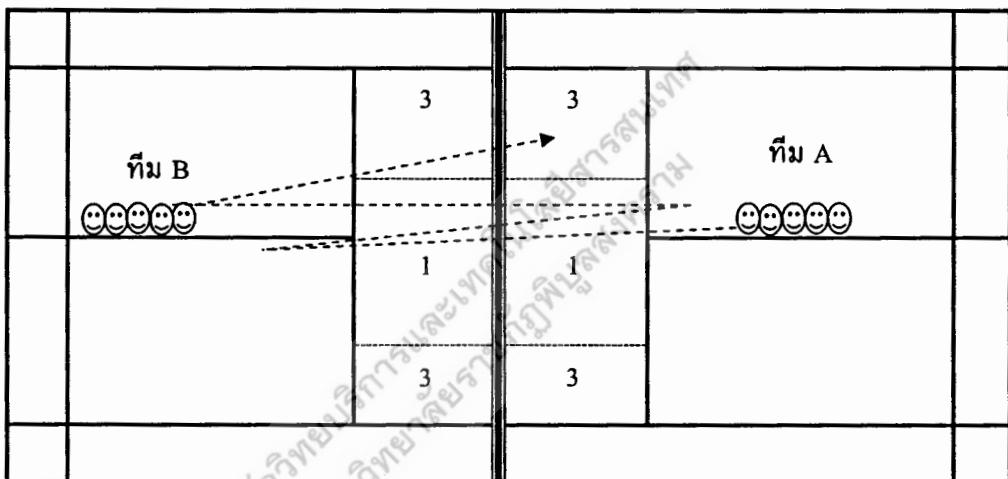
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คนโดยกำหนดให้ทีมที่ 1 แข่งขันกับทีมที่ 2 ทีมที่ 3 แข่งขันกับทีมที่ 4 และทีมที่ 5 แข่งขันกับทีมที่ 6
- ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ตใดคอร์ตหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมน้ำยืนในคอร์ตของตน
- ให้แต่ละทีมมาเสียงทางเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มรับลูกก่อน

4. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วก็เริ่มส่งลูกโดยไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีม ดังพยายามตีลูกชนไก่ให้ข้ามดาวข่ายไปยังแดนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนน เมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาตีลูกชนไก่ต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อตีลูกชนไก่จากช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่จากช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมครึ่ง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมหยุดเปลี่ยนมือ



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนด โดยที่ลูกชนไก่พุ่งย้อยข้ามดาวข่ายไปด้วยที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยุดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกชนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งคอร์ตไปทางคอร์ดซ้าย 2 ฟุตและไปทางคอร์ดขวา 2 ฟุตแล้วเชื่อมเส้นตรงให้ตั้งฉากกับเส้นส่งลูกสั้นไปถึงดาวข่าย แล้วกำหนดคะแนนช่องกลาง 1 คะแนนช่องด้านซ้ายและขวา 3 คะแนน

2. ในการตีลูกหยดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกชนไก่โดยต้องข้ามตาข่ายไปตอกใกล้ขอบนของตาข่ายมากที่สุด
3. ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยดไปยังเป้าหมายที่กำหนดและผลัดเปลี่ยนให้กันต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ลูกชนไก่ตอกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 25 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมได้ถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 11

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้

เกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวาง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตาม ลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวาง
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

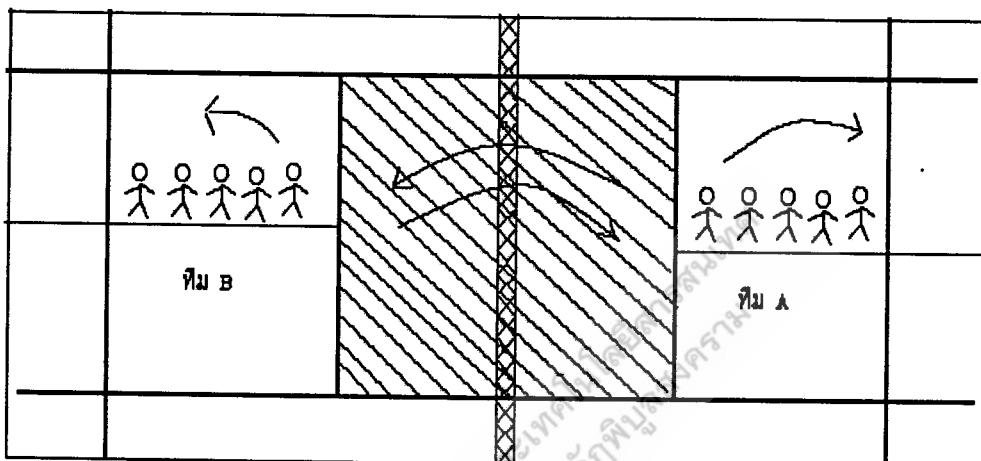
- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมดีทยอดหน้าตาข่ายและเกมหยุดจับวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยุดที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

5. เกมตีลูกหยุดหน้าตาข่าย



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนด โดยที่ลูกชนไก่พุ่งย้อยข้ามไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

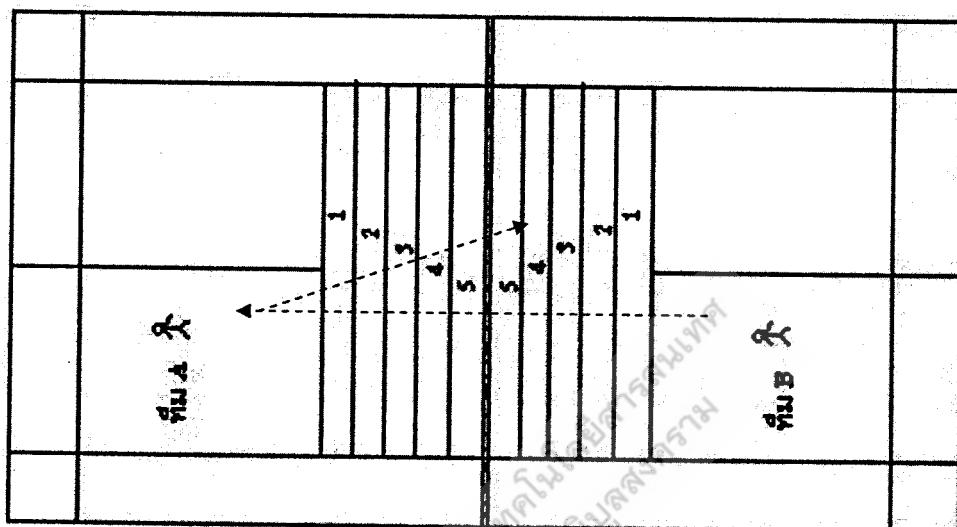
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นกลางชิดเส้นส่งลูกสั้น
- ผู้ฝึกสอนเสียงภาษาไทยให้ทีมที่แพ้การเสียงภาษาเริ่มส่งลูกก่อน
- ผู้เล่นหันสองทีมตีลูกขนไก่ให้ข้ามตาข่ายและตกไม่เกินเส้นส่งลูกสั้น
- ผู้เล่นที่ตีลูกขนไก่ส่งไปแล้วต้องรับวิ่งไปต่อหลังให้คนต่อไปมาอยู่ดังรับตีต่อลูกหยุดให้ข้ามตาข่ายและตกไม่เกินเส้นส่งลูกสั้นไปให้ทีมตรงข้าม

5. ทีมใดตีลูกออกหรือไม่สามารถตีลูกขึ้นไปข้างบนได้ตามที่ต้องการ ก็เสียแต้มให้ทีมตรงข้าม 1 คะแนน
6. ทีมใดได้แต้ม 11 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะในเกมนี้
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 เกม

เกมยอดจับวาง



วัตถุประสงค์ :ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการตีลูกยอดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกยอด นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบบมินดันได้

อุปกรณ์ :ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เบปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลัง สนามโดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปหาต่าข่าย 1 พุ่ด 2 พุ่ด 3 พุ่ด และ 4 พุ่ด ทั้งสอง ด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนจากช่องหน้าสุดถึงช่องหลังสุด เป็นระดับคะแนน 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนนตามลำดับ

2. ในการดีลูกหยอดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่loy โดยข้ามดาวข่ายไปดักใกล้ขอบของดาวข่ายมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมดีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตกลงในช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุด เป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 12

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอด
สาระการเรียนรู้

เกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลัง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคด่างๆ ของการเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลัง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตั้งนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อบริบัดการเล่นเกมนกคินหลัง และเกมนกแย่งหลัง
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลัง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยอดครบ 16 เกมแล้ว

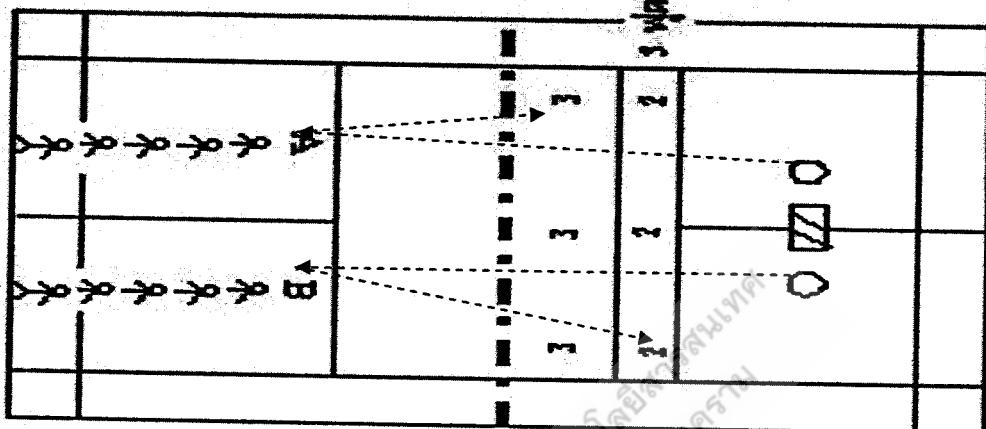
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โคล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมนักคิดหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูก หยุดที่มือหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การตีลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมนักคิดหลัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้ลงเป้าหมาย โดยที่ลูกนนไก่พุ่งย้อยข้าม ตามข่ายไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นสั่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยุดใน กีฬาแบดมินตัน

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

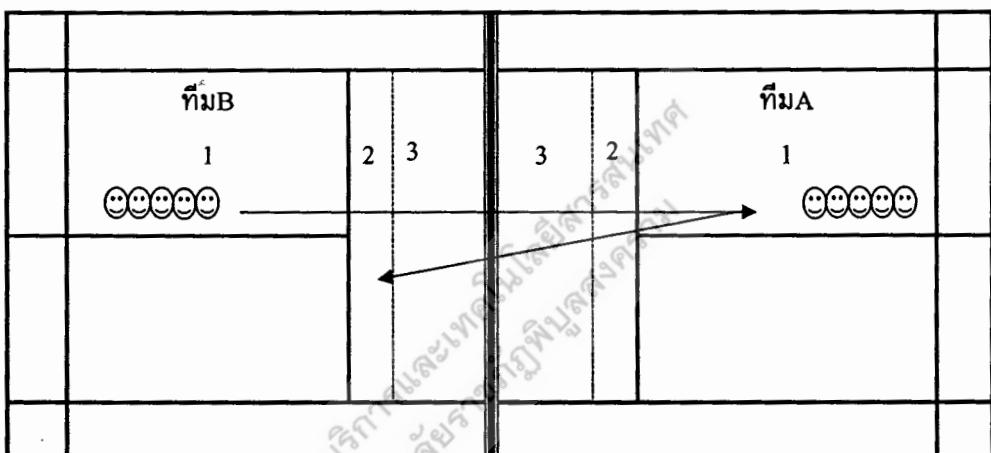
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้เล่นเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คนโดยกำหนดให้ทีมที่ 1 แข่งขันกับทีมที่ 2 ทีมที่ 3 แข่งขันกับทีมที่ 4 และทีมที่ 5 แข่งขันกับทีมที่ 6
- ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละ ทีมมายืนในคอร์ดของตน
- ให้แต่ละทีมมาเสียงทางเพื่อเป็นบุคคลที่จะได้เริ่มรับลูกก่อน

4. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วก็เริ่มส่งลูกโถงไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีมพยายามตีลูกขึ้น ໄก์ให้ข้ามดาวข่ายไปยังเดนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนน เมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยน คนต่อไปของทีมมาตีลูกขึ้นໄก์ต่อไป
5. การนับคะแนน เมื่อตีลูกขึ้นໄก์ตอกช่องระดับคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับ คะแนนนั้น เช่น ตีลูกขึ้นໄก์ตอกช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้บวกคะแนนให้กับทีม นั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ครึ่ง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมนกแย่งรัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนดโดยที่ลูกขึ้นໄก์พุ่ง ย้อยข้ามดาวข่ายไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้นเพื่อพัฒนาการตีหยอด และนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขึ้นໄก์

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจาก เส้นส่งลูกสั้น 2 ฟุต แล้วกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 2 คะแนน และ 3 คะแนนตามลำดับ

2. ในการตีลูกหยดแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกนั้นไก่ล้อยข้ามดาวข่ายไปตกใกล้ขอบเขตของดาวข่ายมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมแข่งขันตีตัวลูกหยดไปยังเป้าหมายที่กำหนดจนกว่าลูกนั้นไก่จะตกลงพื้นสนาม
4. การนับคะแนน เมื่อลูกนั้นไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตัวลูกนั้นไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน และเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขันตีตัวลูกหยด
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 13

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้

เกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคด้านๆ ของการเล่นเกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อน เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ความสำคัญ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อนพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อนให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมรถไฟสับป่าง และเกมเครื่องบินร่อน
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมรถไฟสับป่างและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

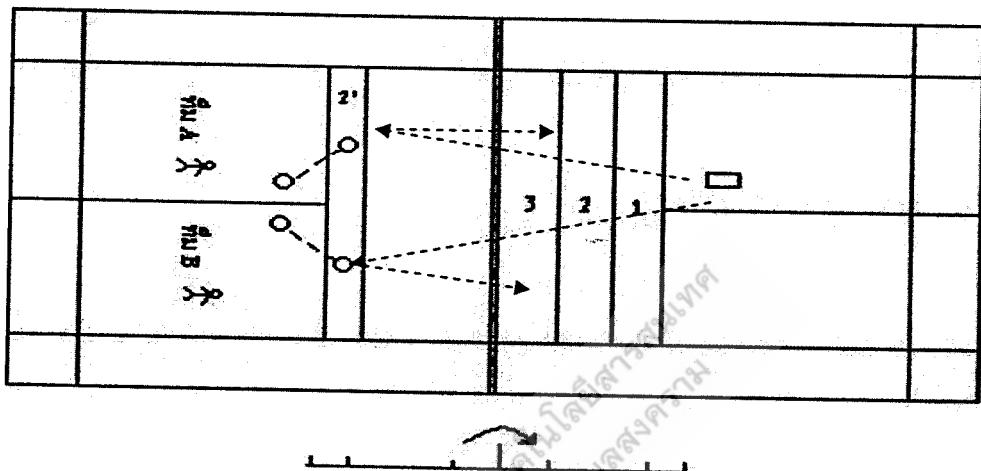
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยุดที่มอนามาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมรถไฟสับราง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่มไป เพื่อใช้ในการตีลูกหยุดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยุดนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

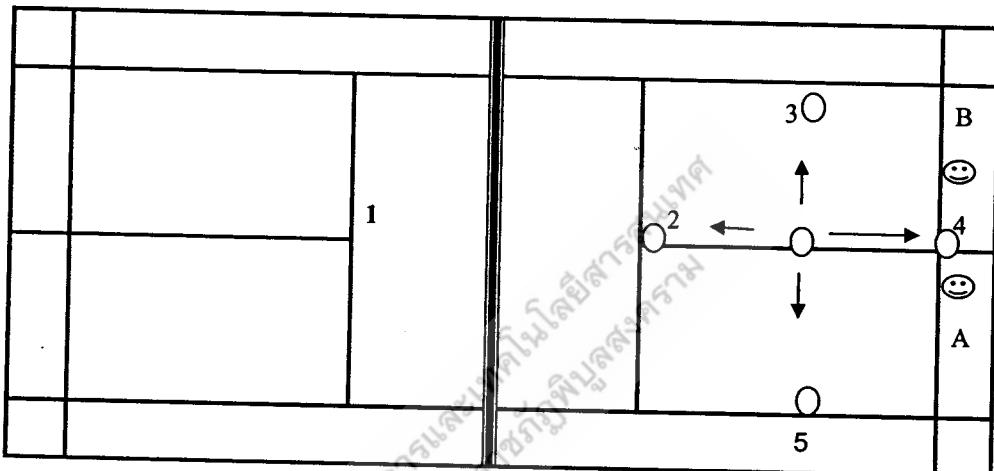
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องค่าแนนโดยวัดจากเส้น สังลูกสั้นไปหาด้านข่าย 1 ฟุต 3 ฟุตตามลำดับแล้วกำหนดค่าแนนจากช่องหลังสุด เป็นระดับค่าแนน 1, 2 และ 3 ค่าแนนตามลำดับ
- ในการตีลูกหยุดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามสังลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้องโดยให้วิถีลูกขนไก่掠อยได้ข้ามด้านข่ายไปตกใกล้ขอบนของตาข่ายมากที่สุด

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้ว ให้ผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมเดินลูกหยดไปยัง เป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ กดช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ลูกชนไก่กดในช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมเครื่องบินร่อนลง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการเดินลูกหยดให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการเดินลูกหยดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขัน แบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเก็ต, ลูกชนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีม ทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการเดินลูกหยด โดยวัดจาก เส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงดาวข่าย กำหนดระดับคะแนน 1 คะแนนกำหนดจุดกึ่งกลาง ของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กำหนดจุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลัง การส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุดที่ 2 และ 4 ส่วนแนวตั้งจากกับจุดศูนย์กลางของ สนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดียวทั้ง 2 ด้าน เป็นจุดที่ 3, 5

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทายให้เริ่มเล่น ก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 และวิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งตีลูกที่จุดที่ 4 และวิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 5 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูก ไปที่จุด 2, 1, 3, 1, 4, 1 และ 5 ตามลำดับ
4. ในการตีลูกแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกนพยาຍາມตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้องตามกติกา
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล侈คราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 14

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้**

เกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่น และแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้ม
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

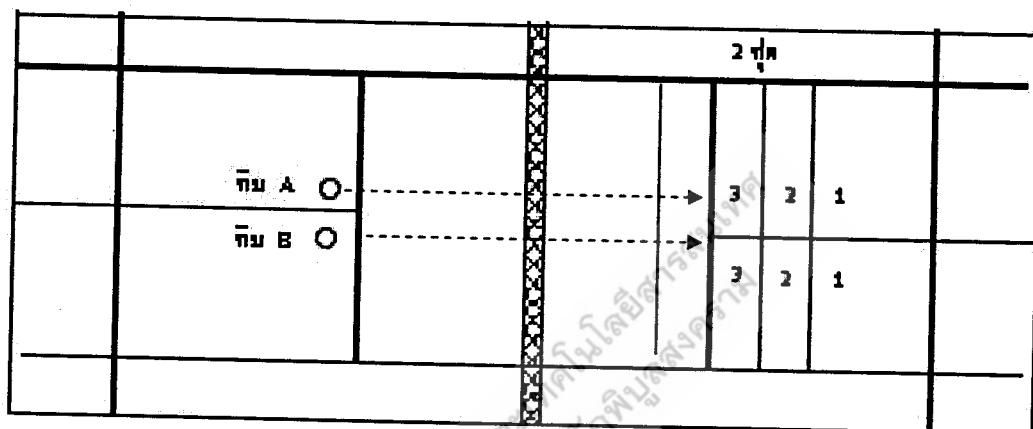
- ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลกระทบการปฏิบัติในเกมยอดเป้าขโนยแಡ้มและเกมลอดเป้าขโนยแಡ้มเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยุดที่มีขอบหมาย
 2. การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมยอดเป้าขโมยแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกการใช้ข้อมูลและนิ้วมือบังคับไม้แรกรเกดในการตีลูกหยุดไปยังเป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยุดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต , ลูกชนไก่ , เซ็อก , เทนวัต

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

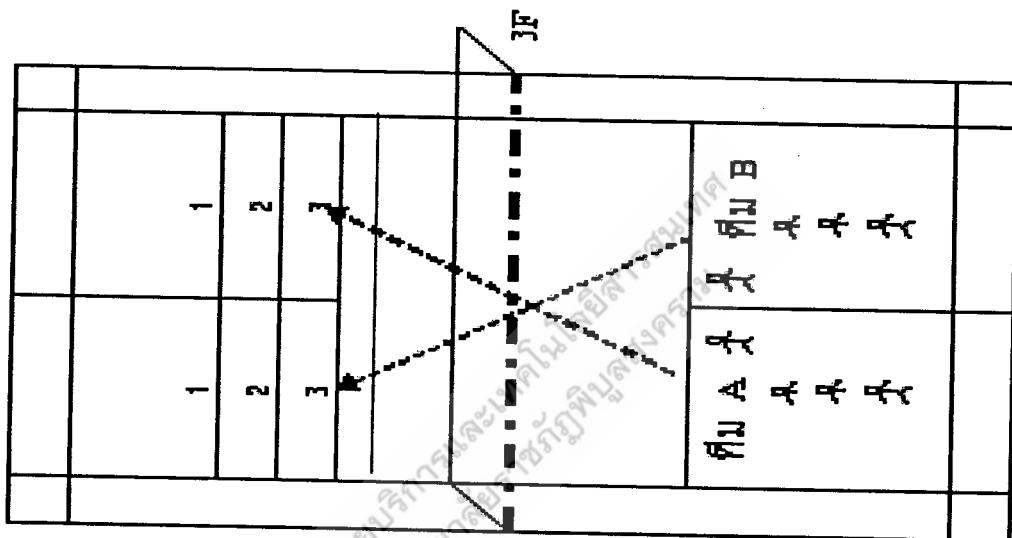
สถานที่ : ให้สัมภาษณ์อิหม่าัน 3 ถนนวง

วิธีค้น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องคะແນนด้วยเส้นตรง
ระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นมา 3 พุต 4 พุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะແນน 3, 2,
และ 1 คะແນนในแต่ละช่องและลากเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นไปทาง
ข่าย 2 พุตแล้วกำหนดคะແນน 4 และ 5 คะແນน
 - แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งแบ่ง
คະແນນไว้

3. ในการแข่งขันให้ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามส่งลูกยอดให้ลูกชนไก่ตอกในช่องคะแนนของแต่ละช่อง
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกช่องคะแนนใด ให้ลดคะแนนทีมคู่แข่งขันตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกชนไก่ตอกช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้ลดคะแนนทีมคู่แข่งขัน 3 คะแนน
5. ทีมใดขโมยคะแนนทีมคู่แข่งขันได้มากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ครึ่ง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมลอดเป้าขโมยแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกการใช้ข้อมูลและน้ำมือบังคับไม้แร็กเกตในการตีลูกยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะตีลูกยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกชนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยปักเข็มข่านานกับคาดข่ายสูงจากตาข่าย 3 พุ่ด แบ่งสนามทั้งสองครึ่งเป็นเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นชั้น 3 พุ่ด 4 พุ่ด ความล้ำดับ แล้วเขียนตรงข่านานเส้นส่งลูกสั้นด้านหน้าเป็นช่องความล้ำดับ แล้ว

- กำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนในแต่ละช่องและลากเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นไปทางขวา 2 พุ่ดแล้วกำหนดคะแนน 4 และ 5 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งแบ่งคะแนนไว้
 3. ในการส่งลูกยอดแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนด้องพพยายามส่งลูกยอดให้ลอดหรืออยู่ระหว่างดาวข่ายกับเชือกที่แข็งนานกับดาวข่าย สูง 3 พุ่ดเท่านั้น
 4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกซองระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตอกซองระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
 5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ครึ่ง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 15

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้**

เกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักร
จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักรพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักรให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักร
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมหนุมานส่งทินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครม 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

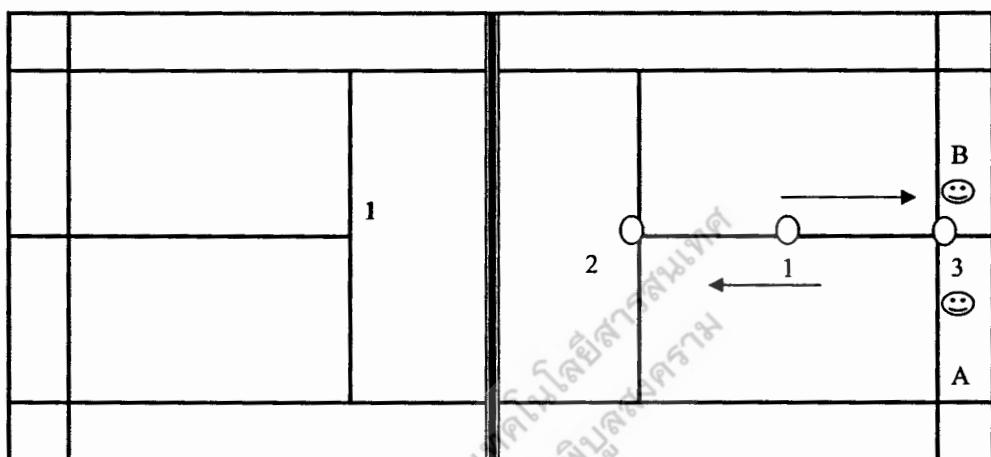
- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมหนามานส่งทินและเกมหนามานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยุดที่มีขอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมหนามานส่งทิน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกล้าม เพื่อใช้ในการตีลูกหยุดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยุดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขัน แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

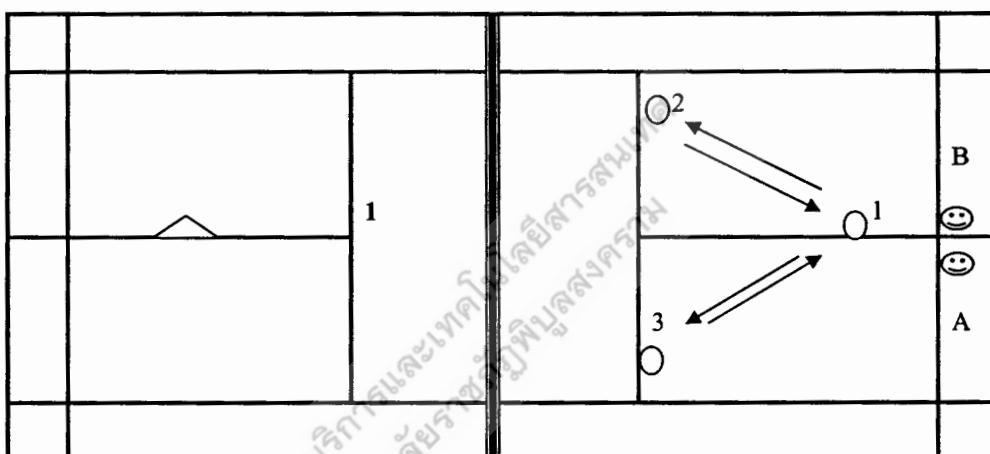
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยุด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงดาวข่ายกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) จุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูก ยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุด 2, 3
2. ผู้ฝึกสอนทำการเรียงทা�iy กับผู้เล่นหั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเรียงทा�iy ให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1

3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2, 1, 3, 1, 2, 1 และ 3 ตามลำดับ
4. ในการตีลูกแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีลูกยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกา
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะ

เกมหนามานร่องจักร



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกยอดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกยอดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบบมินดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกน้ำเงิน, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกยอด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงดาวข่าย กำหนดระดับคะแนน 1 คะแนนกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กำหนดส่วนแนวตั้งจากของเส้นส่งลูกสั้นและเส้นเขตข้างสำหรับการเล่นเดียวเป็นจุดที่ 2, 3

- ผู้ฝึกสอนทำการเสียงท้ายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงท้ายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
 - เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปดีลูกที่จุดที่ 1 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2, 1, 3 และ 1 ตามลำดับ
 - ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 - ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมได้ถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 16

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้

เกมแบล็คแจ็ค

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้สอดคล้องกับแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอกให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอก
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมแบล็คแจ็คและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกม yellangru และด้อนหมูเข้าออกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกม yellangru

	1	2	5 4		ทีม A	☺☺☺☺☺
	1	2	3		ทีม B	☺☺☺☺☺

วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีม ทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหน้าของสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 2 ฟุต และ 3 ฟุต แล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้วยกำหนดคะแนน 3 คะแนน 4 คะแนน และ 5 คะแนนวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปในสนามส่งลูกคอร์ดซ้ายและขวา 2 ฟุต แล้วเขียนเส้นตรงข่านกับเส้นส่งลูกสั้นกำหนดคะแนน 2 คะแนน

- ผู้ฝึกสอนให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ข้างหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมายืนในคอร์ดของตนแล้วเสี่ยงทายเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มรับส่งลูกก่อน
 - ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วก็เริ่มส่งลูกโดยไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีม ต้องพยายามดึงลูกนั้นให้ข้ามดาวข่ายไปยังแคนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนนเมื่อดีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาดึงลูกนั้นไปต่อไป
 - การนับคะแนนเมื่อลูกนั้นไปต่อกันช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตูลูกนั้นไปต่อกันในช่องคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
 - ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนี้
 - ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมต้อนรับเข้าคอก

1	5	4	3	2	1
2	3	4	5	1	2
1	2	3	4	2	1
2	1	2	3	1	2

วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการดึงหยุดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการดึงหยุดและนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้ส้นนามแบบมินตัน 3 ส้นนาม

วิธีคุ่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหน้าของสนามทั้งสองด้าน โดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 2 ฟุต

และ 3 พุ่ดแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้าข่ายกำหนดคะแนน 3 คะแนน 4 คะแนน และ 5 คะแนนวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปในสนามส่งลูกคอร์ดซ้ายและขวา 2 พุ่ด แล้วเขียนเส้นตรงนานกับเส้นส่งลูกสั้นกำหนดคะแนน 2 คะแนน

2. ผู้ฝึกสอนให้แต่ละทีมมาเสียงทางเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มส่งลูกก่อน
3. ในการตีได้ลูกหยุดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกชนไก่loy ต่อช้าๆ ตามด้าข่ายไปดกใกล้ขอบบนของด้าข่ายมากที่สุด
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ดกซองคะแนนได้ ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ดกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน แล้วเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขันตีได้ลูกหยุด
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 5 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพะบุลังคavage

**แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม
ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา**

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. เสือดกัง | 2. เสือข้ามหัวย |
| 3. ปี๊บแಡก | 4. ยาวยาໄດ້ ປາໂຕ |
| 5. ยาวย ຈົວ ເລື່ຍນ | 6. GO FOR GOAL |
| 7. ຕີມະນາວເຂັ້ມ້ານ້ານ | 8. ຈຸດພຸດໄດ່ |
| 9. ຄອນແນວ່ວແບດ | 10. SUPER DOWN |
| 11. ສັງລົງງູ | 12. ຝູດກັບນໍໄດ |
| 13. ມັຈາດະຄຽບເຫັນເຫຼືອ | 14. ຂ້າມເຮືອປະຈຸບານ |
| 15. ຕ່ອທາງໜູນ | 16. ກະທົງຂ້າມຄອກ |

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคด่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนกิจกรรมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวด่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถในการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โอล
3. สนามและอุปกรณ์เบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางเพลทีกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางเพลทีกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอ่อนหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาเบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 17

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้**

เกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวย

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวยพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวยให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวย
- ผู้เล่นเกมทุกคนด้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวย เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมเสือดกถังและเกมเสือข้ามหัวยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูก
ยาวที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ
การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมเสือดกถัง

			0	0
	0	1	2	
0	1	2		
	0	0	0	0

วัตถุประสงค์ : สร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มในการต่อสู้ให้สูงไปได้ระดับทางไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็นทีม 6 ทีมทีมละ 5 คน

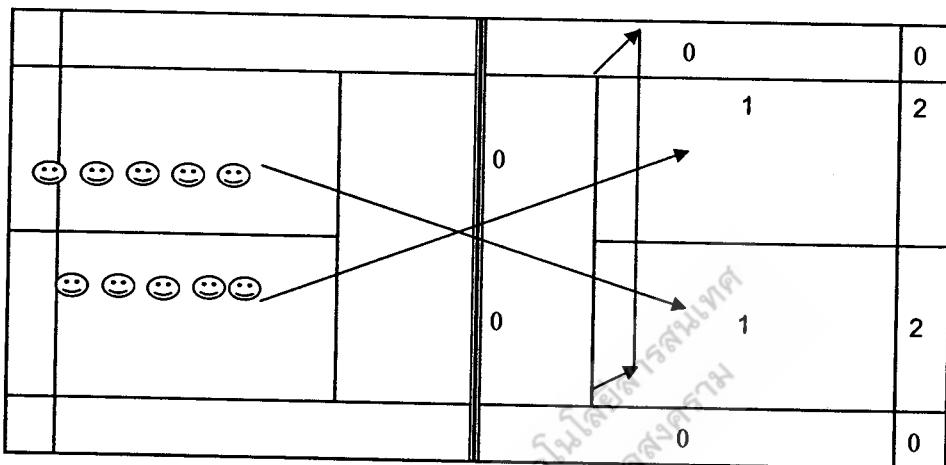
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมกำหนดช่องคะแนนในแต่ละคอร์ดเป็น 1 คะแนน
และกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดียวและประเภท
คู่เป็น 2 คะแนน
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเจ็ดๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามบริเวณเส้น
ส่งลูกสั้นท้ายกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้
- ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมจับลูกขนไก่ตีให้ข้ามดาวข่ายไปยัง
แผนตรงข้ามให้ไกลที่สุดตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไป
ของทีมมาจับลูกตีให้ไกลต่อไป

4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกซ่องระดับคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเดียวกับชนไก่ตอกที่ซ่องระดับ 2 คะแนนให้นับรวมคะแนนให้กับทีมที่มี 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 เกม

เกมเสือข้ามหัวย



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกชนไก่ให้สูงไปในระดับทางไก่และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกชนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยนึ่งเชือกนานานกับตาข่ายให้สูงกว่าตาข่าย 3 พุ่ดแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามพื้นที่บริเวณเส้นเขตหลังเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนนและกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดี่ยวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามบริเวณเส้นส่งลูกสั้นท้ายกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้

3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นทุกของแต่ละทีมจับลูกขันໄก์ติให้ข้ามดาวข่ายไปยังเป้าหมายในแนนตรงข้ามที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกาโดยให้วิถีลูกขันไก่ล้อยโถงข้ามดาวข่ายและเหือกให้ตกรากซึ่งระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยน คนต่อไปของทีมมาจับลูกติให้ใกล้ต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตกรากซึ่งระดับคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขันไก่ตกรากที่ช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 18

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้

เกมโป๊ะແಡກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมโป๊ะແດກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำໄປໃຊ້ເປັນແນວທາງໃນການພັດທະນາຄວາມສາມາດການສ່ວນຫຼຸກຍາວໃນກີ່ພາແບດມິນຕັ້ນໄດ້ອໍາຍ່າງສູງດັ່ງນີ້
- ผู้เรียนนำເຖິງຕົ້ນໆ ຂອງການເລື່ອນເກມໂປ້ະແດກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕເພື່ອພັດທະນາທักษะການສ່ວນຫຼຸກຍາວໄປໃຊ້ປະກອບການເລື່ອນແລະແຂ່ງຂັ້ນກີ່ພາແບດມິນຕັ້ນໄດ້

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนເກມໂປ້ະແດກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕເພື່ອພັດທະນາທักษะການສ່ວນຫຼຸກຍາວໃນໂປຣແກຣມເກມທາງພລືກີ່ພາໄທຢັດຕາມແຜນການຈັດກິຈການຂອງແດ່ລະສັບດາຫຼາດມາດຳນັກ
ຜູ້ນໍາເກມຫຼືຜູ້ຝຶກສອນຄວາມປົງປັງດັ່ງນີ້

- ຜູ້ນໍາເກມຫຼືຜູ້ຝຶກສອນແນະນໍາຫຼືເກມໂປ້ະແດກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕພຽມກັບອົບນາຍວິທີເລື່ອນຂອງແດ່ລະເກມໃນໂປຣແກຣມ
- ຜູ້ນໍາເກມຫຼືຜູ້ຝຶກສອນສາມືດການເລື່ອນເກມໂປ້ະແດກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕໃຫ້ຜູ້ເລື່ອນເກມທຸກຄົນໄດ້ເຫັນໂດຍການສາມືດຫຼາຍ້າ ຫຼືສາມືດພຽມກັບອົບນາຍກີໄດ້
- ຜູ້ນໍາເກມຫຼືຜູ້ຝຶກສອນແມ່ນຜູ້ເລື່ອນອອກເປັນກຸ່ມໆ ເພື່ອປົງປັງດັ່ງກືນທີ່ມີການສ່ວນຫຼຸກຍາວປາໂຕ ປາໂຕ
- ຜູ້ເລື່ອນເກມທຸກຄົນຕ້ອງລົງນື້ອປົງປັງຫຼືຫຼືເລື່ອນເກມໂປ້ະແດກແລະເກມຍາວປາໂຕ ປາໂຕ ເພື່ອພັດທະນາທักษະການສ່ວນຫຼຸກຍາວໃນໂປຣແກຣມຕາມວິທີການເລື່ອນເກມແລະຕາມຮະຍະເວລາທີ່ກຳຫົດ
- ຜູ້ນໍາເກມຫຼືຜູ້ຝຶກສອນດ້ານໜ້າໃຫ້ຜູ້ເຮັດວຽກທຸກຄົນນາທົດສອນເພື່ອປະເມີນຄວາມສາມາດການສ່ວນຫຼຸກຍາວໃນກີ່ພາແບດມິນຕັ້ນເມື່ອຈັດກິຈການການເຮັດວຽກທຸກຄົນ 16 ເກມແລ້ວ

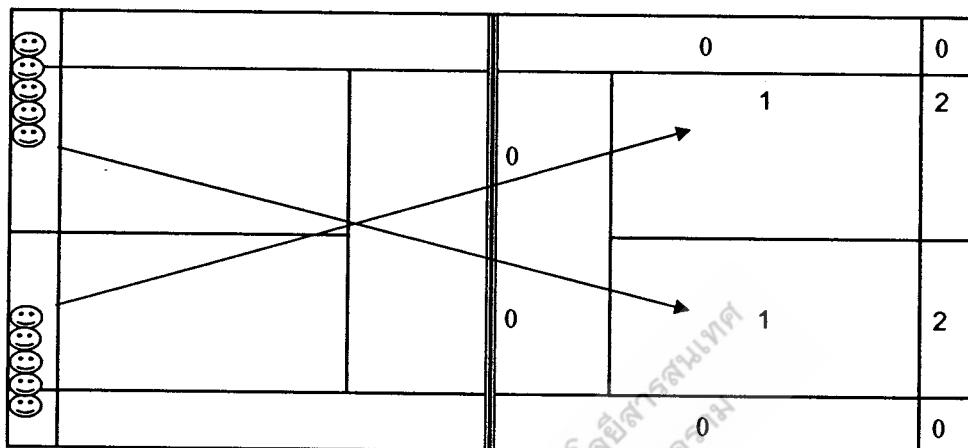
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ໄນ້ແຮກເກດເທົ່າຈຳນວນຜູ້ເຮັດວຽກ
- ສູງຂັນໄກ່ຈຳນວນ 4 – 6 ໂດຍ
- ສນາມແລະອຸປະກອນແບດມິນຕັ້ນ 3 – 4 ສນາມ
- ໂປຣແກຣມເກມທາງພລືກີ່ພາ

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมโป๊ะແຕກและเกมยาวป่าได้: ป้าต่อเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอนุญาต
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมโป๊ะແຕກ



วัตถุประสงค์: สร้างความสัมพันธ์ของกลไกในการดีลูกให้สูงไปได้ระยะทางไกลที่สุด
อุปกรณ์: ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่

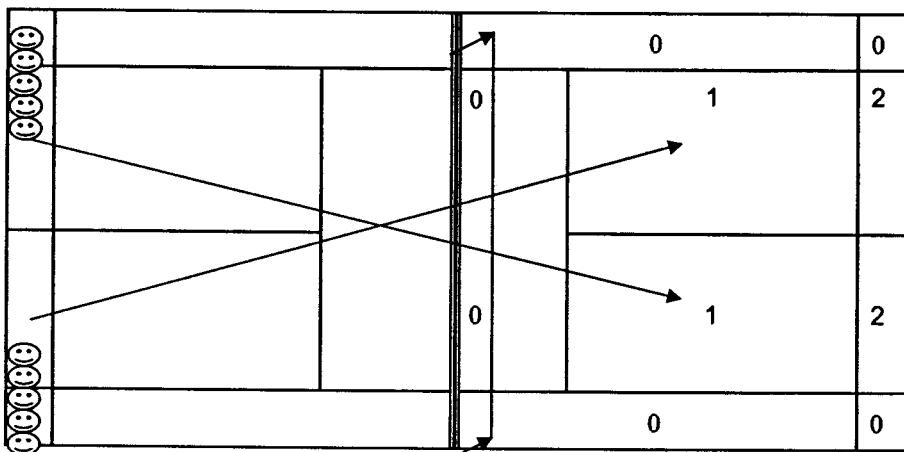
จำนวนผู้เล่น: 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่: ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นเขตหลัง
- ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมจับลูกขนไก่ติดไว้ข้ามคาดข่ายไปยังแดนตรงข้ามให้ไกลที่สุดตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไป
ของทีมมาจับลูกติดให้ไกลต่อไป
- การนับคะแนน เมื่อลูกขนไก่ตกที่ช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นตีลูกขนไก่ตกที่ช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
- ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
- ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกม

เกมยาวป่าตีะ ปาโต้



วัตถุประสงค์ : ฝึกสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มในการใช้ข้อมือข้างที่จับไม้แร็กเกดหางจังหวะตีลูก
ที่จุดสูงสุดตีลูกไปให้ไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกด, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกนานา_g_กับตาข่ายให้สูงกว่าตาข่าย 3ฟุต และแบ่งสนามออกเป็นช่องๆ ตามทางเดินหลังของสนามพื้นที่บริเวณเส้นเขตหลัง เข้าหากาชาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนนและกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูก ยาวของการเล่นประเภทเดียวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นเขตหลังท้ายกับคอร์ตที่แบ่งคะแนนไว้
- ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมใช้มือข้างหนึ่งโยนลูกแล้วใช้มือข้าง ที่จับไม้แร็กเกดหางจังหวะตีลูกที่จุดสูงสุดตีลูกไปให้ไกลที่สุด
- การนับคะแนนเมื่อลูกข הנไปถูกห่วงไว้ต้องห่วงที่ช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน นั้น เช่น ตีลูกข ไปถูกห่วงที่ช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
- ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
- ตัดสินผลแพ้ 4 ใน 7

แผนการจัดกิจกรรมที่ 19

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่าง
สาระการเรียนรู้

เกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตาม ลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การ สาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมย่าง จ่อ เจี้ยบ และเกม GO FOR GOAL
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมย่าง จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างครบ 16 เกมแล้ว

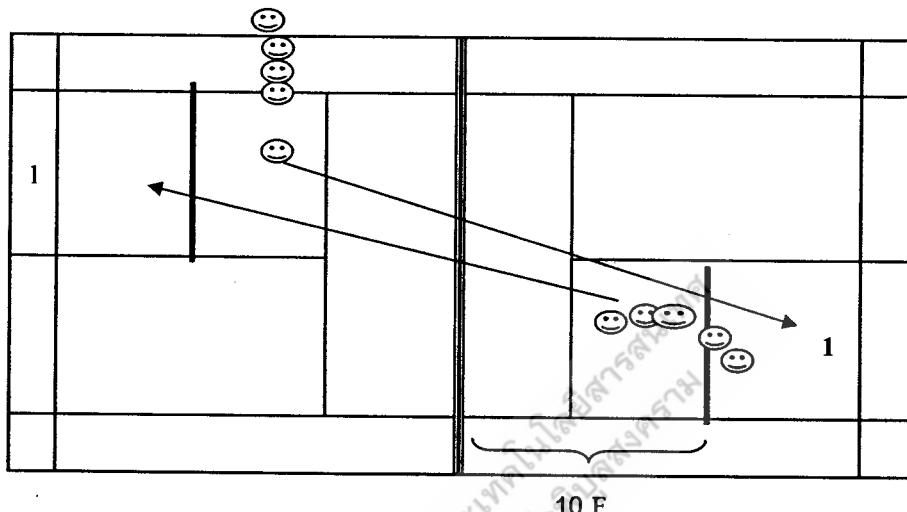
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โอล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมยาว จ่อ เจี้ยนและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะ การส่งลูกยาวที่มีหลากหลาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมยาว จ่อ เจี้ยน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปในระดับ ทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต ลูกขึ้นໄก์

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

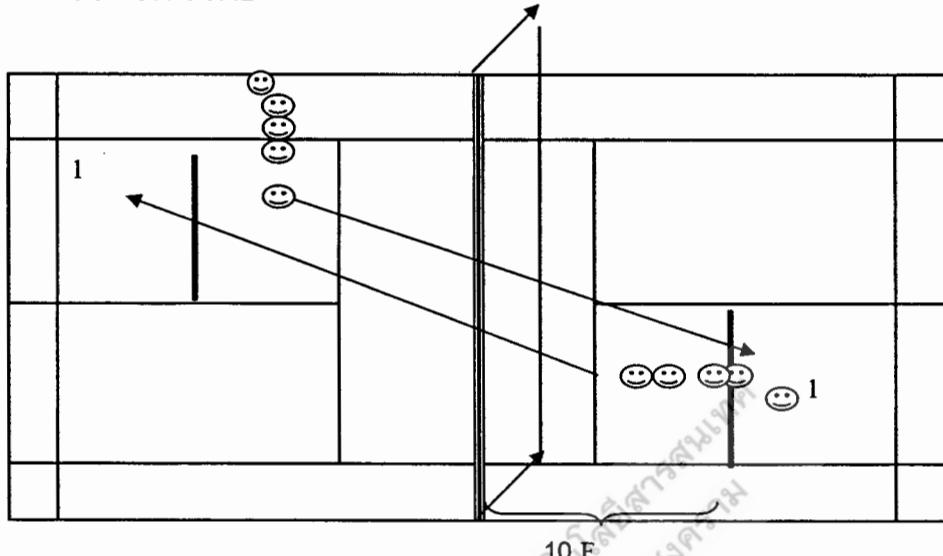
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของ สนามโดยวัดจากตาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเรียงเส้นเขตหลังเข้าหากาด ข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนน
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในครอตต์รั่งข้าม
- ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังครอตต์รั่งข้ามตาม เป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขึ้นໄก์ไปดักใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้ว ผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนน เมื่อลูกขอนไก่เด็กในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเด็กในช่องระดับคะแนน 1 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 1 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกมทีมใดถึง 4 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกม GO FOR GOAL



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อใช้ในการดึงลูกขอนไก่ให้สูงไปในระเบียบทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขอนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยโดยขึ้งเชือกระหว่างเสาดาข่ายให้ดึงเหนือดาข่ายขึ้นไป 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากดาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นเขตหลังเข้าหาดาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละห้าคน ยืนในสนามในครอร์ตตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามดาข่ายไปยังครอร์ตตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดโดยย่างถูกต้องโดยให้ลูกขอนไก่ลอยโดยตั้งข้ามดาข่ายและเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนน เมื่อสูงขึ้นไปต่อกันในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขึ้นไปต่อกันในช่องระดับคะแนน 1 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 1 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกมทีมใดถึง 4 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก

แผนการจัดกิจกรรมที่ 20

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawa
สาระการเรียนรู้**

เกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawaโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยawaในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้ เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawaไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawaในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดีมานาเข้าบ้านและเกมจุดพลุได้เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawaในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยawaในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกyawารอบ 16 เกมแล้ว

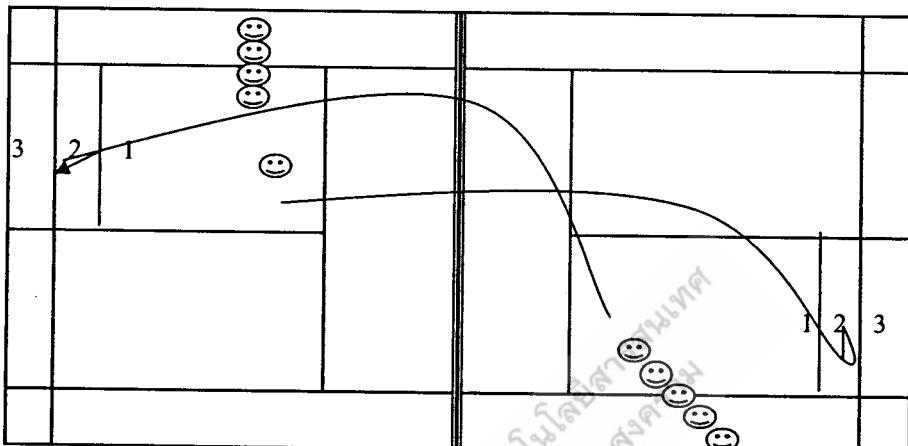
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกดเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีมงานเข้าบ้านและเกมจุดพลุ ได้รับเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยวาวที่มีอนามัย
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยวาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยวาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีมงานเข้าบ้าน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นไก่ให้สูงไปในระยะทางไกล และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยวาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

ข้อบกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขึ้นไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

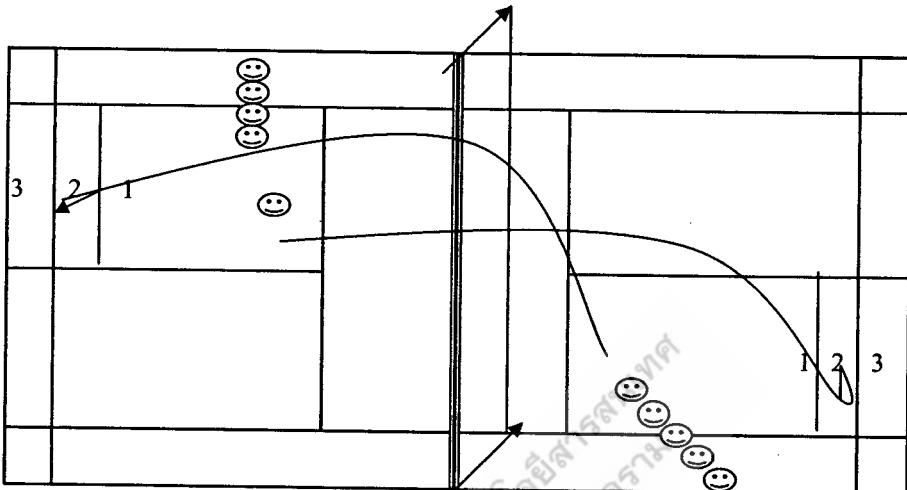
materia ที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามของคอร์ดชัยทั้งสองด้าน เป็นช่องๆ กันโดยวัดจากเส้นส่งลูกยวาวของการเล่นประเภทเดี่ยวไปในสนาม 4 พุ่มแล้ว กำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
- ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยวาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขึ้นไก่ลอยได้ ข้ามตาข่ายไปดกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนนเมื่อลูกขอนไก่ตอกในช่องคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเดียวกับไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมจุดพลุโด้ง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อใช้ในการดึงลูกขอนไก่ให้สูงไปในระดับทางไก่และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกข่ายาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินิดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขอนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยเชิงเรืองกระหว่างเสาชาญให้ตั้งเหนือดาชาญขึ้นไป 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามของคอร์ดซ้ายทั้งสองด้าน เป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้น ส่งลูกข่ายของการเล่นประเภทเดี่ยวไปในสนาม 4 ฟุตแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกข่ายให้ข้ามชาญข้ามชาญไปยังคอร์ดตรงข้ามตาม เป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขอนไก่ลอดไปลงข้ามชาญและเชือกไปคลก ใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนน เมื่อสูงขึ้นไปต่อกันในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นต่อไปต่อกันในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 21

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยก
สาระการเรียนรู้**

เกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยกไว้โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยกในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยกไว้ไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยกไว้ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยกไว้ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและ ตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยกไว้ในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยกครบ 16 เกมแล้ว

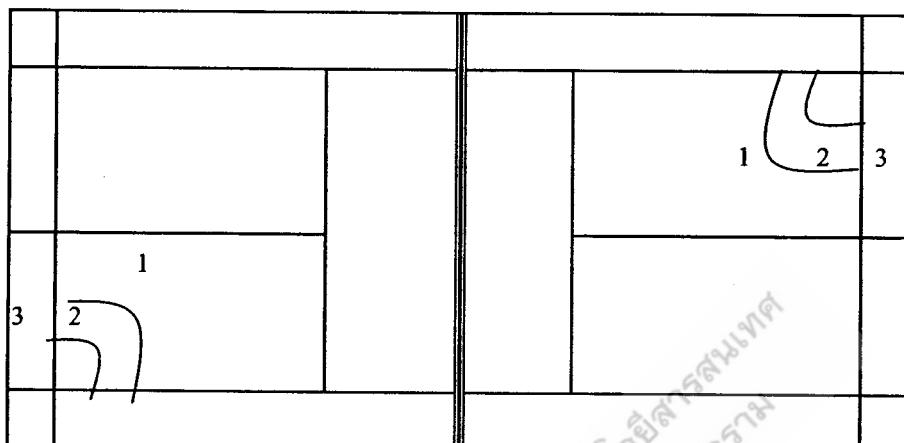
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมคอนเนอร์เบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมคอนเนอร์เบด



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄกให้สูงไปในระดับกลาง ใกล้และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

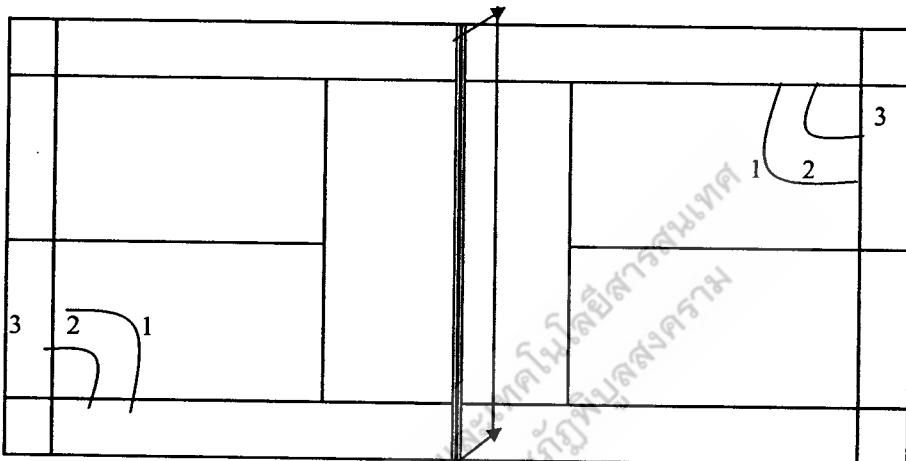
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนาม โดยวัดจากมุมคอร์ดข้าวด้านหลังของเส้นส่งลูกของการเล่นประเภทคู่ไปในสนาม 4 พุ่ดและ 6 พุ่ดแล้วเขียนเส้นโค้งจากเส้นข้างของการเล่นประเภทเดี่ยวขาเส้นเขตหลังของการส่งลูกประเภทคู่ทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม

3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่loyโดยตั้งข้ามตาข่ายไปดกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนน เมื่อลูกชนไก่ได้ในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นตีลูกชนไก่ได้ในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกม SUPER DOWN



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความล้มพั้นธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกชนไก่ให้สูงไปในระนาบทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกชนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึ้นเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ตึงเหนือตาข่ายขึ้นไป 3 พุ่ดแล้วแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากมุ่งคอร์ดข้าด้านหลังของเส้นส่งลูกของการเล่นประเภทคู่ไปในสนาม 4 พุ่ดและ 6 พุ่ดแล้วเขียนเส้นเด้งจากเส้นข้างของการเล่นประเภทเดียวเข้าหาเส้นเขตหลังของ

การส่งลูกประทีกคู่ทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในครอตต์ลงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามดาวข่ายไปยังครอตต์ลงข้ามตาม เป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่ลอยได้ลงข้ามดาวข่ายและเชือกไป ตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนน เมื่อลูกชนไก่ลอยในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน นั้น เช่นเดียวกันไปตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพบลังค์ฯ

แผนการจัดกิจกรรมที่ 22

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้

เกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันได

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคโนโลยี ของการเล่นเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันได
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

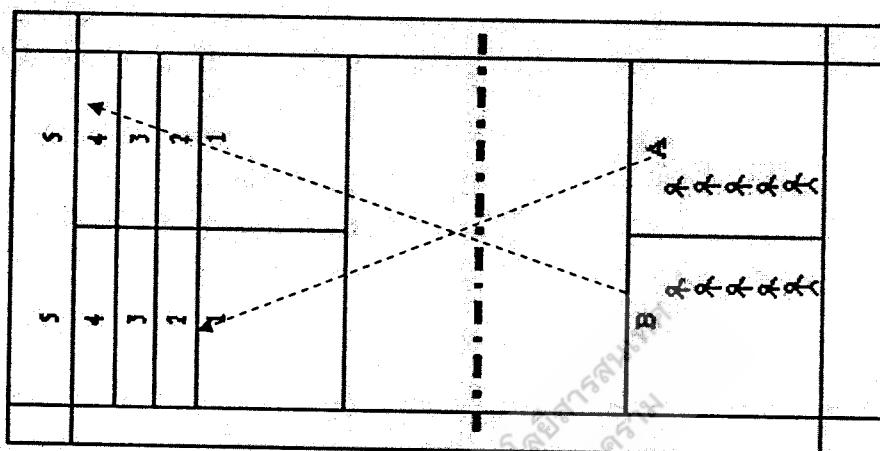
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้เรืองแสงเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมส์ลงรูและเกมส์ตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอยู่น้อย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมส์ลงรู



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการส่งลูกยาวให้แม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

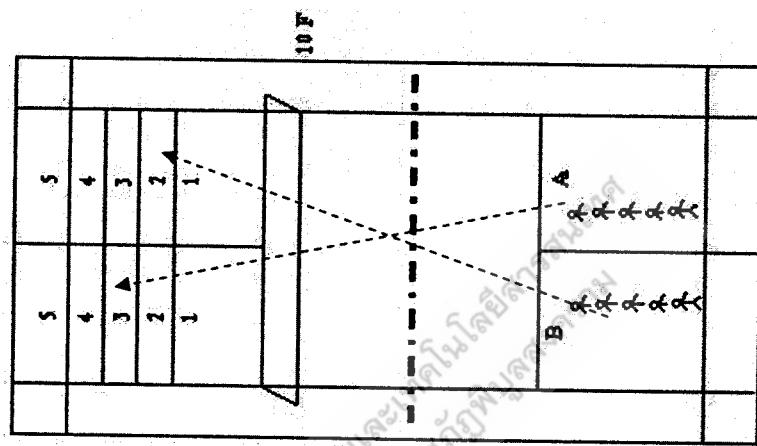
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้วย 2 พุ่ด 4 พุ่ด 5 พุ่ด และ 6 พุ่ด ตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้วย กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. ในการส่งลูกยาวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอดอยู่ด้วยชามตามด้วยไปกดใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมดึงลูกยางไว้ปัยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่เด็กซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขันไก่เด็กในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมยุตอกบันได



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการส่งลูกยางให้แม่นยำตรง เป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยาง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้รีกเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามโดยขึงเชือกที่เส้นส่งลูกสั้นสูงขึ้นไป 10 พุ่ดแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหา ตาข่าย 2 พุ่ด 4 พุ่ด 5 พุ่ด และ 6 พุ่ดตามลำดับแล้วเรียบเส้นตรงเข้าหาตาข่าย กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

2. ในการส่งสู่ภารกิจแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งสู่ภารกิจไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขันไก่ลอยโถ่ลงชั้นดาษ่ายไปตอกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมดึงลูกภารกิจไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตอกช่องคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขันไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

แผนการจัดกิจกรรมที่ 23

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้

เกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้าน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้าน เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้าน พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้านให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้าน
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

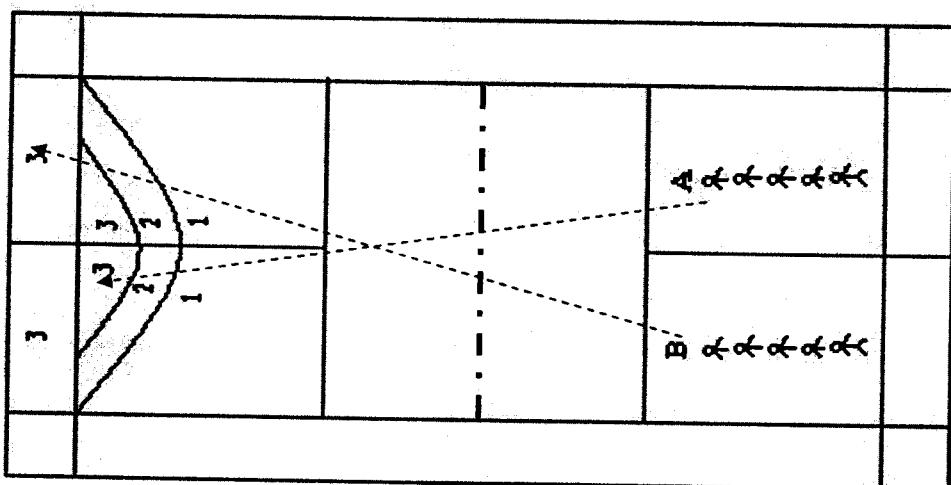
- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆

3. สนามและอุปกรณ์แบบมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมมัจฉาดครุณเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยวาร์มอย่างหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยวาร์โดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยวาร์ในกีฬาแบบมินตัน

เกมเกมมัจฉาดครุณเหยื่อ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการส่งลูกยวาร์ให้แม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยวาร์ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

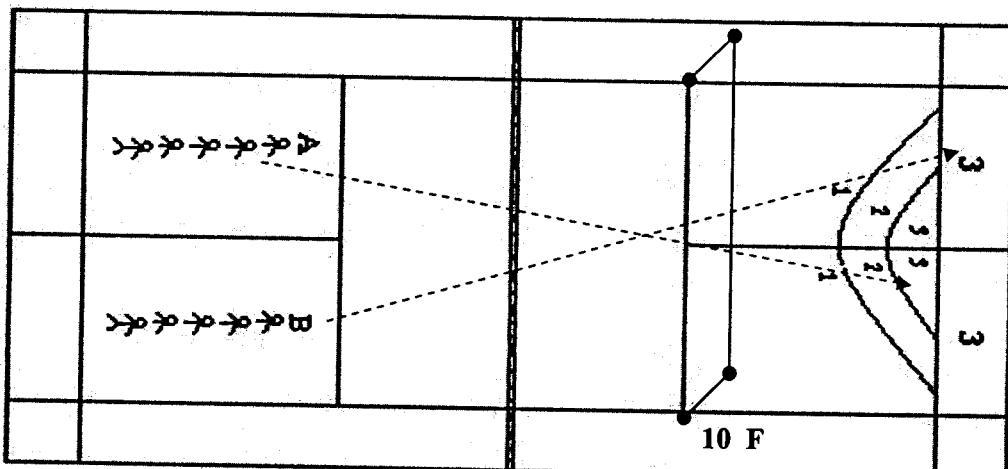
สถานที่ : ใช้สนามแบบมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไป 3 ฟุตและ 5 ฟุต ตามลำดับ และเขียนเส้นโถงเข้าหาเส้นเขตหลังทั้งสองครึ่งกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

2. ในการส่งลูกยาวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่ลอยได้ข้ามดาวข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมที่มี 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมข้ามเรือประจำบ้าน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการตีลูกยาวให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกชนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกที่เส้นสั่งลูกสันสูงขึ้นไป 10 ฟุต แล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไป 3 ฟุต และ 5 ฟุตตามลำดับแล้วเชื่อมเส้นโถงเข้าหากันเส้นเขตทั้งสองครอต กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
- ในการสั่งลูกยາวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามสั่งลูกยາวไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่ล้อยได้ช้ำมดาข่ายและข้ามเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
- เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมสั่งลูกยາวไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลลัพธ์เปลี่ยนให้คนต่อไป
- การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตกลงในช่องระดับคะแนนใดให้ลดคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตกลงในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้ลดคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
- ทีมใดมีคะแนนติดลบ 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่แพ้ในเกมนั้น
- ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดแพ้ถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่แพ้ในการแข่งขัน

แผนการจัดกิจกรรมที่ 24

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawa
สาระการเรียนรู้**

เกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกyawaโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการส่งลูกyawaในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกyawaไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกyawaในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมต่อทางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกyawaในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกyawaในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกyawaครบ 16 เกมแล้ว

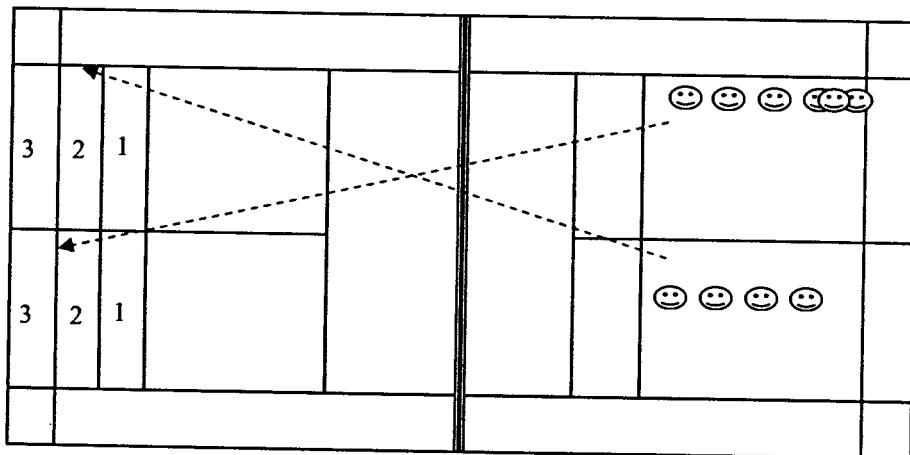
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอคอกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอนหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมต่อหางหมู



10 F

วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปได้ในระดับทางไก่และมีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทนนิส

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

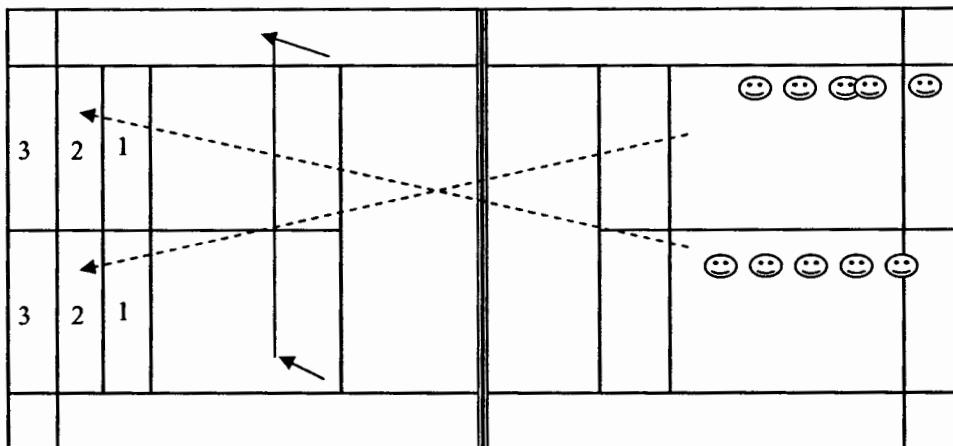
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเรียนรู้姓名ให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องค่าแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับ ติดกระดาษกราวแแล้วกำหนดค่าแนนจากช่องแรกให้เส้นหลังเข้ามาในสนามเป็น 3, 2, 1 ค่าแนนตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนที่เส้นตรงกลางของแต่ละคอร์ดห่างจากดาวร้าย 10 ฟุต
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามทั้งสองกับคอร์ดที่แบ่งค่าแนนไว้

3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามดึงลูกขันไก่ให้ข้ามطاข่ายไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขันไก่ตอกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนน ให้กับคะแนนนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนี้
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น

เกมกระติงข้ามคอคอก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกขันไก่ให้สูงไปได้ในระเบียบ ทางไกล้มความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกไก่ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินิดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาขาข่ายบริเวณเส้นส่งลูกสั้นให้สูงกว่าขอบบนของขาข่ายขึ้นไป 5 พุ่ค
2. แบ่งสนามเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกไก่เข้าไปในสนาม 4 พุ่คและ 6 พุ่ค ตามลำดับติดกระดาษกาวแล้วกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาข้างใน สนามเป็น 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนที่เส้นตรงกลางของแต่ละ คอร์ตห่างจากขาข่าย 10 พุ่ค

3. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามท้ายกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้
4. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามดึงลูกขึ้นไปให้ข้ามดาวข่ายและข้ามเชือกไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อลูกขึ้นไปถูกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนให้กับคะแนนนั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น

ภาคผนวก ท หนังสือราชการ



ที่ ศธ ๐๕๓๙/๑๗๗๙

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๗๗ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์นิธิเดชน์ เชิดพุทธ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือในการวิจัย จำนวน ๑ ชุด
๒. เค้าโครงวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ เล่ม

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางเพศศึกษาที่มีต่อทักษะการตีสูตรพื้นฐานในกีฬา แนวคิดนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิวัฒน์ และนายอุดิศ ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์ จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อุਮพร ชำรัว)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

โทร/โทรสาร ๐-๔๕๒๔-๑๗๑๑



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ สนท.ว/๒๐๙/๒๕๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์บุญเลิศ เ Jinpong

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อัญเชิญระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของ การใช้โปรแกรมเกนทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีอุปกรณ์ฐานในกีฬา แนวคิดนิยมต้นของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วินูลย์ และนายอดิศร ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์ จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ สถาบันฯ /๒๕๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางพัฒนาที่มีต่อทักษะการตีสูตรที่ฐานในกีฬา แบนด์มินตันของนักเรียนชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภูพัฒน์วินูลย์ และนาขอดศิร ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก ลงนามเดลีวเห็นว่าทำเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์ จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้


(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ ๘๙๗/๒๕๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์อ่ำพาด โภมาหิ

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขา หลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพอดีกษาที่มีต่อทักษะการตีอุปกรณ์ฐานในกีฬา แบดมินตันของนักเรียนชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โขบນ คร.สว่าง ภู่พัฒน์วิญญูล และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก ดำเนินการแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเบื้องต้นดี จึงได้รับความอนุเคราะห์ จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ สถาฯ. ๑๖๐๙/๒๕๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์มนคง อักษรเดชชัยรุ

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางพัฒนาที่มีต่อทักษะการตีสูตรพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนาขอดีศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าทำเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

๑๗๓๙๘ ๔๗๐ ๑๖

ใบอนุญาตใช้สิทธิไทยแล้วของวัสดุพิมพ์ลักษณะ	227
ผู้ที่.....	27/12/50
เวลา.....	๘.๕๕ น.



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัญชีศึกษา
ที่ สนท. ๔๙๙/๒๕๕๐ วันที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ครรภุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์มนหมายบัญชี
สาขาวิชาหลักสูตรและกรรมการสอน รุ่นที่ ๑ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้
โปรแกรมเกณฑ์ทางพอดีกษามาที่มีต่อทักษะการคิดออกที่ฐานในกิฬาแบนด์มินตันของนักเรียนชั้นที่ ๒
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมี ดร. สว่าง ภูพลนิวบูลย์ และอาจารย์อดิศร ไกรวงศ์ เป็น
คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการทำวิทยานิพนธ์นักศึกษาจะต้องทดลองเครื่องมือวิจัย

สำนักงานประสานการจัดบัญชีศึกษา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรด
อนุญาตให้นักศึกษาดูแลได้ดำเนินการทำทดลองเครื่องมือวิจัยในหน่วยงานของท่านเพื่อประกอบการทำ
วิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา
ณ โอกาสนี้

ผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตฯ

เพื่อโปรด () ทราบ () ทราบและรับทราบ
เพื่อสนับสนุน () อนุญาต () พิจารณาให้

1.....

2.....

3.....

Jam
27/12/50

(ดร. ชัยวัฒน์ ฤทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการ สำนักงานประสานการจัดบัญชีศึกษา

ณ วันที่ ๒๗ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๐
๒๗๐๐๖/๑๗๗ ชั้น๒๗
๙๙ - ๙๙๐

๑๗๓๙๘ ๔๗๐ ๑๖

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม
เกิดวันที่	23 มีนาคม พ.ศ. 2522
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	30 หมู่ 16 ตำบลบ้านดง อําเภอชาติธรรม จังหวัดพิษณุโลก
ตำแหน่งหน้าที่การทำงาน	พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่งอาจารย์ (สาขาวิชาการ)
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อําเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2536	ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านน้ำทองน้อย ตำบลบ้านดง อําเภอชาติธรรม จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2541	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชาติธรรม อําเภอชาติธรรม จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2546	ระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
พ.ศ. 2552	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขางลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม