

ภาคผนวก

สำนักงานบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ นิธิเดชน์ เชิดพุด อารย์คณ�ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์ อารย์คณ�ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
3. อารย์ บุญเฉิม เจิมปัลลิ อารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
4. อารย์ อั่มพล โภมະพิ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มงคล อักษรดิษฐ์ อารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ข แบบประเมินความเห็นชอบของโปรแกรมทางพศึกษา

**แบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
ที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรม
เกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลและความคิดเห็นต่างๆ 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

จากการที่ท่านได้ศึกษาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วโปรดตอบคำถามและประเมินรายการต่อไปนี้ ตามความคิดเห็นของท่านโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบตรวจสอบรายการ จัดอันดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบูลังคราม

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. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีความชัดเจน ง่ายต่อการประเมินผล					
3. สามารถบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่ตั้งไว้ได้					
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 กิจกรรมเกมตอบสนองความต้องรู้ของบุคคลของผู้เรียน					
2.5 กิจกรรมเกมกระตุนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและพัฒนาทักษะกีฬาแบบมินตัน					
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

จากการที่ทำนได้ศึกษาเอกสารด้านแบบเครื่องมือประเมินทักษะการดึงลูกพื้นฐานในกีฬา แนวโน้มด้านของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วโปรดตอบคำถามและประเมินรายการต่างๆ ตาม ความคิดเห็นของท่าน โดยใช้เครื่องหมาย ✓ ลงแบบจัดอันดับคุณภาพที่ตรงกับความ คิดเห็นของท่านที่สุด ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

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

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกด้วยไม้ฟ้าแบบมินตัน

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

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
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 ค ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกษตรพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา 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 ทั่วไปที่ดังไว้ได้	3.8	0.44	มาก
4. มีความยืดหยุ่นเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน	4	0.70	มาก
รวม	4.05	0.62	มาก
จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม			
1. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทั่วไป	4.8	0.44	มากที่สุด
2. จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีความชัดเจน ง่ายต่อ ^{ที่} การประเมินผล	4.4	0.63	มาก
3. สามารถบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ดัง ^{ที่} ไว้ได้	4	0.70	มาก
รวม	4.4	0.59	มาก

รายการประเมิน	\bar{X}	S. D.	ระดับความเหมาะสม
องค์ประกอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา			
1. เกมทางพลศึกษา			
1.1 จัดและแบ่งเกมแต่ละเกมเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินตันได้เหมาะสม	4	0.70	มาก
1.2 เกมเป็นสื่อกิจกรรมที่พัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินตันได้	4.4	0.63	มาก
1.3 เกมเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน	4.2	0.83	มาก
1.4 เกมมีจำนวนเพียงพอในการพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบบมินตัน	4.6	0.89	มากที่สุด
1.5 เกมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์เล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินตัน	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 กิจกรรมเกมกระตุนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและพัฒนาทักษะกีฬาแบบมินตัน	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 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการ ของผู้เรียน	3.6	0.54	มาก
3.4 วิธีการวัดและประเมินผลทำได้สะดวก	4	0.70	มาก
3.5 เกณฑ์การประเมินผลมีความชัดเจนเหมาะสม	4.2	0.83	มาก
รวม	4.19	0.61	มาก

ภาคผนวก ง แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการดึงลูกໂต์ในกีฬา
แบดมินตัน

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีสูกโดยในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ภาคผนวก จ ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกโถ่งในกีฬา
แบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน
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. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันได้	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.47	0.46	มาก

ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬา
แบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการดึงลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ภาคผนวก ช ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยดในกีฬา
แบดมินตัน

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน
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. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้	4.8	0.44	มากที่สุด
รวม	4.47	0.63	มาก

ภาคผนวก ช แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการดึงลูกสั่งยาในเก็ปฯ
แบบมินตัน.

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการส่งลูกข่ายในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ภาคผนวก ณ ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกสั่งยาไว้กีฬา
แบดมินตัน

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวยาในกีฬาแบดมินตัน
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	4.4	0.63	มาก
6. องค์ประกอบของเครื่องมือเหมาะสม	4.6	0.89	มากที่สุด
7. เครื่องมือที่ใช้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน	4	0.70	มาก
8. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการส่งลูกยาวยาในกีฬาแบดมินตันได้	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.52	0.52	มากที่สุด

ภาคผนวก ณ แบบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกต่อ	ตีลูกหยุด	ส่งลูกยวาว
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	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโดง	ตีลูกหยด	ส่งลูกยาว
27.			
28.			
29.			
30.			

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ใบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

ชื่อ นามสกุล
 ชั้น

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

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

บันทึกผลการทดสอบ.....

(.....)

ผู้ทดสอบ

..... / /

ภาคผนวก ภ ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบก่อนการทดลองโปรแกรมเกมเพลย์ศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนก่อนการทดสอบ

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด้ง	ตีลูกหยด	ส่งลูกยาง
1. ต.ญ.ชลิตา สุนทราภิวัฒน์	22	28	13
2. ต.ญ.ธนิดรา ก่อกิจใจเจน	28	49	25
3. ต.ญ.ณัฐนิชา จะสนอง	59	41	18
4. ต.ญ. ปารีย์ สุทัศน์	59	26	36
5. ต.ญ.พีรดา เอียวบ้านยา	1	36	16
6. ต.ญ.สิริธร บางสาลี	26	22	16
7. ต.ช.ธนุดม บัวแก้ว	66	22	73
8. ต.ช.กิริวัฒน์ สำราษทอง	59	17	33
9. ต.ช.ธีรุค์ ศุนย์บะคนิด	21	23	42
10. ต.ช.นัทธพงศ์ พัฒนาดำรงชัย	67	44	46
11. ต.ช.พิสุทธิ์ สว่างวันชัย	60	49	52
12. ต.ช.ภัทรพล ชุดพงษ์เวท	59	58	59
13. ต.ช.ภาณุ สง่าจิตรา	60	54	62
14. ต.ช.วรรักษ์ เสนสุข	55	60	71
15. ต.ช.วัสมณ จูมี	67	56	70
16. ต.ช.ศุภวิชญ์ หล่อวงศ์กล	54	41	59
17. ต.ช.สิทธิโชค เว่องรอง	60	40	62
18. ต.ญ.กิรณา ชาราวุฒิ	63	61	46
19. ต.ญ.ชลัสัย โพธิ์ย้ำ	54	27	39
20. ต.ญ.ชญาณิศ ทิพย์รัตน์	60	29	32
21. ต.ญ.ธิดิชญา พนัสนอก	47	45	37
22. ต.ญ.นวรัตน์ จันทร์เจริญ	39	20	36
23. ต.ญ.พชมน จำวะนา	58	13	30
24. ต.ญ.พรไเพลิน นีลโสagan	45	45	30
25. ต.ญ.พิชชาภา มุสิกะวงศ์	24	30	33
26. ต.ญ.รุ่งระวี สุรัตน์	68	25	39

ชื่อ – สกุล	ทักษะการตีสูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยก
27. ด.ช.ธีระวุฒิ สวนนุ่ม	33	34	37
28. ด.ช.ภาสันน์ ศалиคุปต์	33	24	39
29. ด.ช.ศิลล์ คุ้มสุพรรรณ	43	39	29
30. ศิริกุณิ ชุจัย	50	32	35

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ภาคผนวก ภ ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบหลังการทดลองโปรแกรมเกมเพลิด្ឋศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนหลังการทดสอบ

ชื่อ – สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกได้	ตีลูกหยุด	ส่งลูกยาว
1. ต.ญ.ชลิตา สุนทรากิวัฒน์	71	69	59
2. ต.ญ.ธนิดรา ก่อภิจิโรจน์	73	66	51
3. ต.ญ.ณัฐณิชา ใจสอน	83	71	56
4. ต.ญ. ปาราจิร์ย์ สุทัศน์	64	71	73
5. ต.ญ.พีรดา เที่ยวบ้านยา	48	64	46
6. ต.ญ.สิริธร บางสาลี	77	67	62
7. ต.ช.ธนุดม บัวแก้ว	95	83	90
8. ต.ช.กิริวัฒน์ สำเกาทอง	88	72	74
9. ต.ช.ธีรุดม์ ศูนย์คณิต	68	62	57
10. ต.ช.นัทธพรคง พัฒนาธรรมชัย	95	84	87
11. ต.ช.พิสุทธิ์ สว่างวันชัย	87	84	62
12. ต.ช.ภัทรพล ชุดพงษ์วิเวท	91	82	84
13. ต.ช.ภาณุ สง่าจิตรา	89	80	87
14. ต.ช.วรรักษ์ เสนสุข	73	86	61
15. ต.ช.วัสมณ จูมี	94	80	83
16. ต.ช.ศุภวิชญ์ หล่อวงศ์กล	94	83	84
17. ต.ช.สิทธิโชค เรืองรอง	94	81	81
18. ต.ญ.กิรณา หาราชุณิ	83	82	62
19. ต.ญ.ชลาลัย โพธิ์อ้อ	91	83	59
20. ต.ญ.ชญาณิศ ทิพย์รัตน์	89	81	71
21. ต.ญ.ธิดิชญา พนัสสนอก	96	81	82
22. ต.ญ.นวรัตน์ จันทร์เจริญ	86	74	68
23. ต.ญ.พชมน จำรัสนา	79	75	73
24. ต.ญ.พรไฟลิน นีลสโภณ	79	73	78
25. ต.ญ.พิชชาภา มุสิกะวงศ์	86	73	78
26. ต.ญ.รุ่งระวี สุรัตน์	99	73	88

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโดง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
27. ด.ช.ธีระวุฒิ ส่วนนุ่ม	77	71	70
28. ด.ช.ภาสันต์ ศานติคุปต์	84	75	74
29. ด.ช.ศีลธ์ คุ้มสุพรรรณ	86	87	84
30. ศิริกุณิ ชูจัย	93	89	78

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ภาคผนวก ๔ โปรแกรมเกมทางพลศึกษา.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

จัดทำโดย
นาย ยุทธพัฒน์ ศรีกุม
ผู้วิจัย

ดร. สว่าง ภู่พัฒน์วิญญา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อดิศร ไกรวงศ์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการใช้
โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐาน
ในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ชื่อโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

แนวคิดพื้นฐาน

สุปรานี ขวัญบุญจันทร์ (2541 : 2) ได้กล่าวว่า ทักษะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งในการแสดงความสามารถของนักกีฬาซึ่งทักษะจะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้และฝึกหัดตามโปรแกรมการฝึกที่มีการวางแผนการจัดกิจกรรมหลายๆ รูปแบบเพื่อที่จะได้ส่งเสริมทักษะพื้นฐาน และทักษะกีฬาขั้นสูงให้กับนักกีฬาเพราะนักกีฬาที่มีระดับทักษะระดับสูงก็จะแสดงความสามารถออกมาได้สูงด้วย เพราะฉะนั้นความสำเร็จในการฝึกซ้อมหรือแข่งขันจึงพยากรณ์หรือคาดหวังได้จากระดับทักษะของนักกีฬา และชนรัตน์ วงศ์เจริญ (2537 : 15) ได้กล่าวว่าในการเรียนพลศึกษาด้วยกีฬาแบบมินดันในปัจจุบันนั้นจำเป็นต้องใช้ทักษะพื้นฐานในระหว่างการเล่นและแข่งขัน พอกสมควรซึ่งจะใช้ตอบโต้กันด้วยการตีลูกทักษะต่างๆ ที่สำคัญประกอบด้วยทักษะการส่งลูก การตีลูกหยอด การตีลูกโถ่ การควบ การตีลูกขาด ซึ่งทักษะการตีลูกเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบ่งชี้ถึงความสามารถและความสำเร็จทางการเล่นกีฬาแบบมินดันของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับ เจียมศักดิ์ พานิชชัยกุล (2530 : 21) ที่ได้กล่าวว่าถึงแม้กีฬาแบบมินดันจะช่วยส่งเสริมการออกกำลังกายที่ดีสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่จากการศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานที่นิยมใช้ในการเล่นและการแข่งขันกีฬาแบบมินดันนั้นประกอบด้วยทักษะการส่งลูก การตีลูกโถ่ การตีลูกหยอด ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องฝึกหัดและฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้นักกีฬาเกิด การเรียนรู้จนมีทักษะระดับสูงและแสดงความสามารถออกมาได้ดีในระหว่างการเล่นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหากรูปแบบการฝึกซ้อมใหม่อย่างหลากหลายมีจำนวนกิจกรรมการฝึกที่เพียงพอ เพื่อพัฒนาทักษะเหล่านั้นและในทำนองเดียวกัน สมยศ อัศวโพธิ (2543 : 3) ได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ปริมาณทักษะและกลยุทธ์การเล่นกีฬาแบบมินดันในแง่ของปริมาณของทักษะการตีลูก แบบต่างๆ ใน การแข่งขันกีฬาแบบมินดันว่า นักกีฬาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันรายการต่างๆ นั้นนำทักษะและกลยุทธ์การตีลูกนั้นไปแบบใดมาใช้ในการแข่งขันมากที่สุดเพื่อจะได้นำผลของการศึกษาดังนี้ไปใช้ในการกำหนดแนวทางการสอนของผู้ฝึกสอน กำหนดเวลาการฝึกซ้อม วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเน้นการฝึกทักษะการตีลูกนั้นไปที่ใช้มากในการแข่งขัน เพื่อพัฒนาศักยภาพและเตรียมความพร้อมของนักกีฬาเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในการแข่งขัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากิจกรรมการฝึกหรือแบบฝึกนั้นมีความสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางการกีฬา ของนักกีฬาเพราะในกิจกรรมการฝึกนั้นจำเป็นอย่างยิ่งต้องให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแข่งขันจริงด้วย วีระ วิเศษสมิต (2546:1) ได้กล่าวว่า เกมทางพลศึกษาเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่มีกฎกติกาไม่ слับซับซ้อนมากนัก มีการจัดระเบียบการเล่นซึ่งใกล้เคียงกับกีฬา และเป็นการเล่นเล็กๆ น้อยๆ เพื่อความสนุกสนานส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทางการเคลื่อนไหวขั้น มุลฐานพัฒนาทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ๆ ประเภทต่างๆ ซึ่งต้องอาศัยทักษะและกลไก

ของการเคลื่อนไหวอย่างมาก บางที่ต้องอาศัยทักษะพื้นฐานเป็นด้วยเสริมสร้างทักษะการเล่นกีฬาขั้นสูงขึ้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ ประพันน์ ลักษณพิสุทธิ์ (2548 : 17) ที่กล่าวว่า เกมทางผลศึกษาจะให้โอกาสแก่เด็กๆ ได้พัฒนาและฝึกหัดทักษะทั้งทักษะทางกล ทักษะกีฬา และทักษะทางสังคมซึ่งจำเป็นต่อการเข้าร่วมในกีฬาใหญ่ในชีวิตภัยภาคหน้า แบบของทักษะเหล่านี้ ควรเริ่มพัฒนาและฝึกปฏิบัติในกิจกรรมการเคลื่อนไหว ดังแต่เด็กๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะ มีความรักที่จะประกอบกิจกรรมการเคลื่อนไหวถ้าค่อยใจเด็กโดยเป็นผู้ใหญ่อาจจะสายไปก็ได้ในการที่จะทำให้เขามีทักษะในกิจกรรมทางกายอย่างเพียงพอ เกมจึงเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะกีฬา และในทำนองเดียวกัน จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ (2542 : 10) ได้กล่าวว่า การเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางผลศึกษาภายใต้คำแนะนำของผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนอย่างถูกต้อง จะทำให้ทักษะพื้นฐานที่ควรจะได้รับการฝึกหัดและพัฒนาเป็นไปได้ดีขึ้น เพราะทักษะในการกีฬา แหล่งทักษะนั้นเราไม่สามารถจะทำให้มีขึ้นได้ในระยะเวลาอันสั้น ต้องใช้เวลาฝึกหัดและทำซ้ำๆ บ่อยๆ เป็นเวลานานจนเกิดความคล่องแคล่ว และชำนาญเมื่อมาทักษะดีแล้วเด็กก็จะเล่นกีฬาได้สนุกสนานยิ่งขึ้น

ทักษะการดึงลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินิดันทุกทักษะมีความสำคัญ แต่ในการพัฒนาแต่ละทักษะนั้นมีความสำคัญยิ่ง ดังนั้นการจัดโปรแกรมเกมทางผลศึกษาที่มีประสิทธิภาพและให้ได้รับความสำเร็จนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนที่จะต้องพยายามหาเทคนิคใหม่ๆ เพื่อใช้ในการฝึกทักษะให้ผู้เล่นมีความอยากรู้สึกกระตือรือร้น ทั้งมีความสามารถดึงลูกได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง นำไปใช้ในเกมการแข่งขันได้ทุกสถานการณ์ ผู้นำเกมจึงควรรู้ถึงกุ่มเกม แทนที่จะรู้เพียงหนึ่งหรือสองเกม โดยต้องคำนึงวัดถูกประสิทธิภาพที่ต้องไว้ เลือกกิจกรรมเกมที่เหมาะสม และดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการของการสอนเกมเพื่อก่อให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาทักษะการดึงลูกพื้นฐานของกีฬาแบบมินิดัน ผู้เรียนต้องหมั่นฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางผลศึกษาและพยายามนำเทคนิคดังๆ ที่ได้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินิดันซึ่งจะเป็นแนวทางการพัฒนาความสามารถในการดึงลูกพื้นฐานดังๆ เช่นการดึงลูกโดย การดึงลูกยอด และการส่งลูกยาวในกีฬาแบบมินิดันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จุดประสงค์ทั่วไป

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมทางผลศึกษาและสามารถประยุกต์ใช้ในการเล่นกีฬาแบบมินิดันได้
- เพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางผลศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการดึงลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินิดันได้
- เพื่อให้ผู้เรียนนำทักษะการดึงลูกพื้นฐานไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันกีฬาแบบมินิดันได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนนำเทคโนโลยีต่างๆของการเล่นเกมทางพลศึกษาไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินิดันได้
2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินิดันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
3. ผู้เรียนนำทักษะการตีลูกพื้นฐานไปใช้ในการเล่นและแข่งขันกีฬาแบบมินิดันได้เป็นอย่างดี

ลักษณะของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ลักษณะของโปรแกรมเกมทางพลศึกษานี้เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเวลาเรียนปกติโดยใช้แผนการจัดกิจกรรม 24 แผน บรรจุเกมทางพลศึกษาในแผนการจัดกิจกรรม 2 เกมต่อ 1 แผนรวมเกมทั้งหมด 48 เกม แบ่งเป็นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินิดัน ซึ่งได้แก่การตีลูกโด้ง 16 เกม การตีลูกหยอด 16 เกม และการสั่งลูกยาว 16 เกม ใช้เวลาในการทดลองรวม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมงรวม ใช้เวลาทั้งหมด 24 ชั่วโมง นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้มาจากการสั่งอย่างง่ายโดยการจับฉลากจากกลุ่มประชากรให้เป็นกลุ่มตัวอย่างการทดลองจำนวน 30 คนเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

องค์ประกอบของโปรแกรมกีฬาพลศึกษา

ทักษะการตีลูกพื้นฐาน ในกีฬาแบดมินตัน	เกมทางพลศึกษา	แผนการ จัดกิจกรรม
ทักษะการตีลูกโด่ง	1. ตีลูกโด่ง 30 แต้ม 2. ตีลูกโด่งข้ามเสือก 3. ตีให้ใกล้ไปให้ถึง 4. ตีได้เลือกแต้ม 5. ระวังหลัง 6. โด่งสาวาท 7. โด่งจับวาง 8. โด่งจับวางข้ามเสือก 9. ตีให้ใกล้เครื่องอยู่ 10. โด่งมาราชอน 11. ตีคลีโด่ง 12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ 13. คลุยอวากาด 14. สงครามวัดดวง 15. พร้อมชนคนแม่น 16. ป้องกันแคน	1 2 3 4 5 6 7 8
ทักษะการตีลูกหยอด	1. 30 ซิป แซป แซป 2. ปีง 5 ปีง 50 3. ข้างขึ้นข้างลง 4. หยอดเปลี่ยนมือ ^{กีฬา} 5. ตีหยอดหน้าด้านข่าย 6. หยอดจับวาง 7. นกคืนหลัง 8. นกแย่งหลัง 9. รถไฟสับวาง 10. เครื่องบินร่อน 11. หยอดเป้าข้อมือแต้ม 12. ลดดเป้าข้อมือแต้ม 13. หนามานส่งทิ่น 14. หนามานร่อนจักร 15. แยกงู 16. ต้อนหมูเข้าคอก	9 10 11 12 13 14 15 16
ทักษะการส่งลูกยาว	1. เสือตกถัง 2. เสือข้ามห้วย 3. เปี๊ยะเด็ก 4. ยาวปาโถะ ปาโถะ 5. ยาว จ่อ เจี้ยบ 6. GO FOR GOAL 7. ตีม่านขาวเข้าบ้าน 8. จุดพลุโด่ง 9. คอนเนอร์แบด 10. SUPER DOWN 11. ส่งลงรู 12. งูดกบันได 13. มัจฉาดครุบเหยื่อ 14. ข้ามเรือประจัญบาน 15. ต่อหางหมู 16. กระทิงข้ามคอคอก	17 18 19 20 21 22 23 24
รวม	48 เกม	24

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา 48 เกม ที่บรรจุอยู่ในแผนการจัดกิจกรรม 24 แผนนั้น เป็นสาระการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนา ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันซึ่งได้แก่การตีลูกโดย การตีลูกหยอด และการส่งลูกยก ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา รายวิชาพลศึกษา (แบดมินตัน) ที่จัดไว้ในช่วง ชั้นที่ 2 เท่านั้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรม ของแต่ละสปีด้าห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามขั้นตอนในการสอนเกมซึ่งมี 4 ขั้นตอนคือ

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนต้องแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรมีการสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็น โดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกม และความระยะเวลาที่กำหนด
4. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนต้องคอยดูผลลัพธ์จากการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันหรือ ไม่ เพราะในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแต่ละเกมในโปรแกรมนั้นมีวัตถุประสงค์ เฉพาะเกมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงการจัดกิจกรรมเกมทางพลศึกษา ในแผนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาต่อไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การประเมินผลโปรแกรม

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

2. วิธีการประเมิน

- 2.1 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการดึงลูกไต่ในกีฬา แบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางเพลสกีชา
- 2.2 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยดในกีฬา แบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางเพลสกีชา
- 2.3 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬา แบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางเพลสกีชา

3. ขั้นตอนในการประเมินผลโปรแกรมเกมทางเพลสกีชา

- 3.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการดึงลูกไต่ ในกีฬาแบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทาง เพลสกีชา
- 3.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยด ในกีฬาแบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทาง เพลสกีชา
- 3.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาว ในกีฬาแบบมินตันก่อนการฝึกและการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทาง เพลสกีชา
- 3.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการดึงลูก พื้นฐานในกีฬาแบบมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรม เกมทางเพลสกีชา

**แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม
ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา**

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตัน

1. ตีลูกโถง 30 แม้ม
2. ตีลูกโถงข้ามเชือก
3. ตีให้ใกล้ไปให้ถึง
4. ตีต่อเนื่องแม่น
5. ระวังหลัง
6. ได้ส瓦ท
7. ต่อจับวาง
8. ต่อจับวางข้ามเชือก
9. ตีให้ใกล้เครติเครอยู่
10. ต่อลงมาราธอน
11. ตีคลีต่อ
12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ
13. ดลุยอวากาด
14. สองครามวัดดวง
15. พร้อมชนคนแม่น
16. ป้องกันแคน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงในโปรแกรม เกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงดังๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถ การตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อ พัฒนาทักษะการตีลูกโถง ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แร็คเก็ตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 顆
3. สนามและอุปกรณ์แบบมินิตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกต้องที่มีอ่อนหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกต้องโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกต้องในกีฬาแบบมินิตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 1

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย
สาระการเรียนรู้

เกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยトイายน่าไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือก เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือก พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือก ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้ามเชือก
- ผู้เล่นเกมทุกคนด้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีลูกโดย 30 แต้มและเกมตีลูกโดยข้าม เชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตาม ระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถ การตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อ พัฒนาทักษะการตีลูกโดย ครบ 16 เกมแล้ว

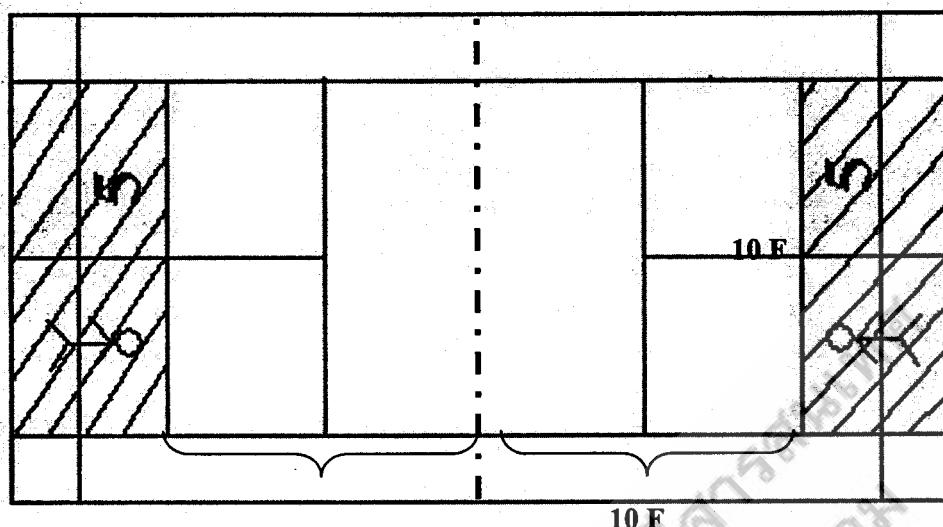
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมเด็กๆ ลูกโต 30 แด้มและเกมเด็กๆ ลูกโต ดังข้าม เชือกเพื่อพัฒนาทักษะการดึงที่มอมหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงของเด็กโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงในกีฬาแบดมินตัน

เกมเด็กๆ ลูกโต 30 แด้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดึงให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการดึง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้เรืองแสง, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

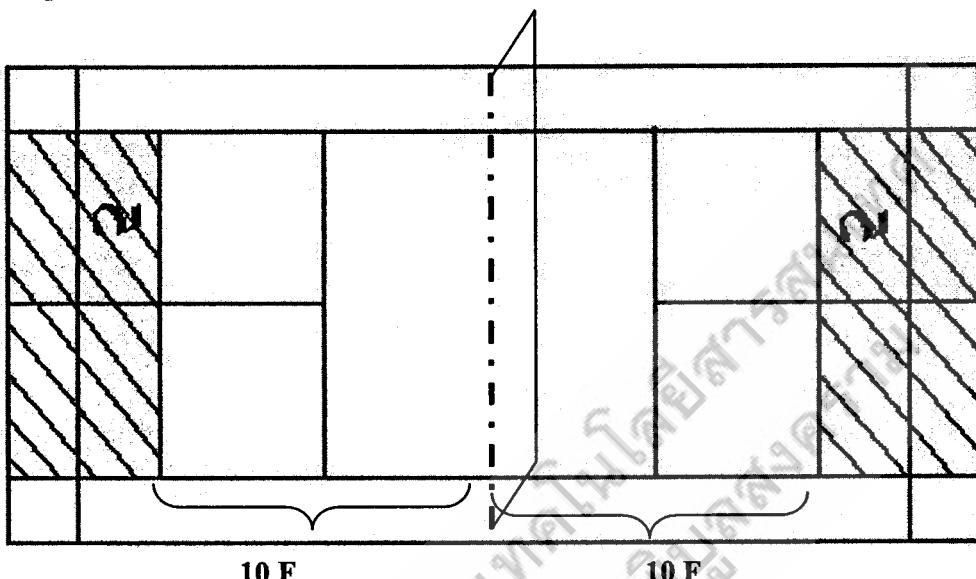
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องค่าแนวทางด้านหลัง สนามโดยวัดจากตาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้านข่าย กำหนดค่าแนวในแต่ละช่องเป็น 5 ระดับค่าแนวตามลำดับ

2. ในการดึงลูกโด่งแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยางไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอดอย่างข้ามดาวาวยไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องดึงลูกโด่งไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกลงในช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ลูกขนไก่ตกลงในช่องระดับคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมดึงลูกโด่งข้ามเชือก



วัสดุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการดึงลูกโด่ง ให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกโด่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ : ไม้รีกเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยชี้แจงทราบว่างเส้นขาวให้ดึงเหนือดาวาวยสูง กว่าขอบเขตของดาวาวยขึ้นไป 5 ฟุต

2. แบ่งสนามออกเป็นช่องๆโดยวัดจากดาวข่ายไปยังเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาดาวข่ายกำหนดระดับคะแนนในแต่ละช่องเป็น 5 คะแนนตามลำดับ
3. ในการตีลูกໂດ่งแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่ลอยโถงข้ามเชือกไปคอกไก่เส้นเขตหลังมากที่สุด
4. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องตีได้ตัวยลูกໂດ่งไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ครั้งที่สองของแต่ละทีมจะเพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนเช่นเดียวกันไปต่อในช่องระดับคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบูลังคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย
สาระการเรียนรู้

เกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉม

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉมเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยได้ยึดนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉมเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉมเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉมพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉมให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉม
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดีให้ใกล้ไปให้ถึงและเกมดีต้องเลือกแฉมเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย ครบ 16 เกมแล้ว

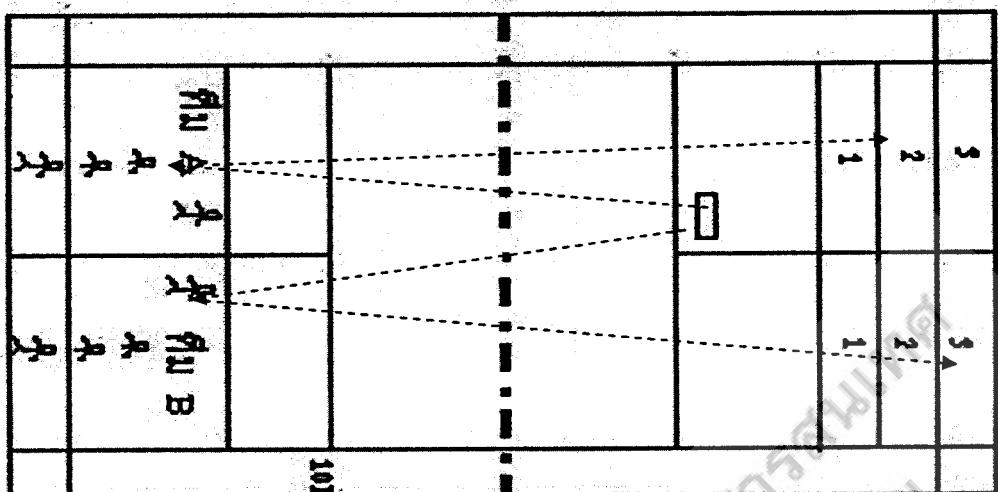
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีดิ่งเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ดีที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ดีในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีให้ไกลไปให้ถึง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกได้ดี

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต , สุกขนไก่ , เชือก , เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

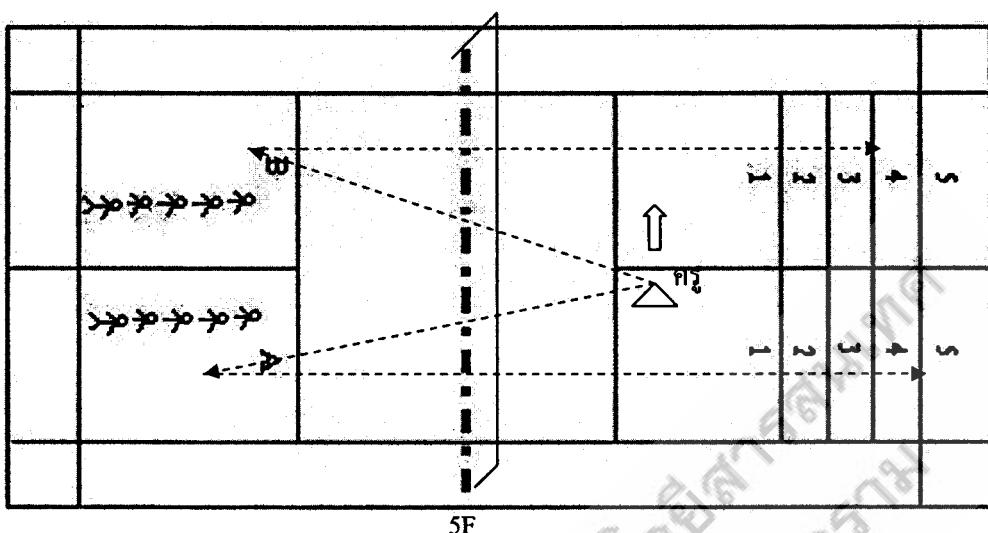
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 พุ่ด และ 6 พุ่ด ตามลำดับ ติดกระดาษgaard ให้กับเส้นหลังกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาในสนาม 3, 2 และ 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่ที่เส้นกลางห่างจากชาย界 10 พุ่ด
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งเป็นคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้และเป็นที่ส่งลูกได้ดีของครูผู้ฝึกสอน

3. เมื่อครูฝึกสอนส่งลูกโถงให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามดึงลูกโถงให้ข้ามดาวร้ายไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนน์ไก่ตกร่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมติดเลือกแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโถงให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโถง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกชนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยชี้เครื่องหวังเสาดาวร้ายให้ดึงเห็นอีกด้านข่ายสูงกว่าขอบเขตของดาวร้ายขึ้นไป 5 พุ่ม
2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาดาวร้าย 3 พุ่ม 4 พุ่มและ 5 พุ่มตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาดาวร้ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลุกต่อที่ผู้ฝึกสอนเดินให้แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ดักซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนนถ้าผู้เล่นต้องลุกต่อไม่ข้ามเสือกหรือลงเบ้าหมายที่กำหนดในระดับคะแนนที่น้อยกว่าทีมตรงข้ามให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย
สาระการเรียนรู้**

เกมระวังหลังและเกมโถงสวยงาม

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงามเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยไม่ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโถง ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของ การเล่นเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงาม เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงามเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงามพร้อมกับอธิบาย วิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงามให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงาม
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมระวังหลังและเกมโถงสวยงามเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดย ครบ 16 เกมแล้ว

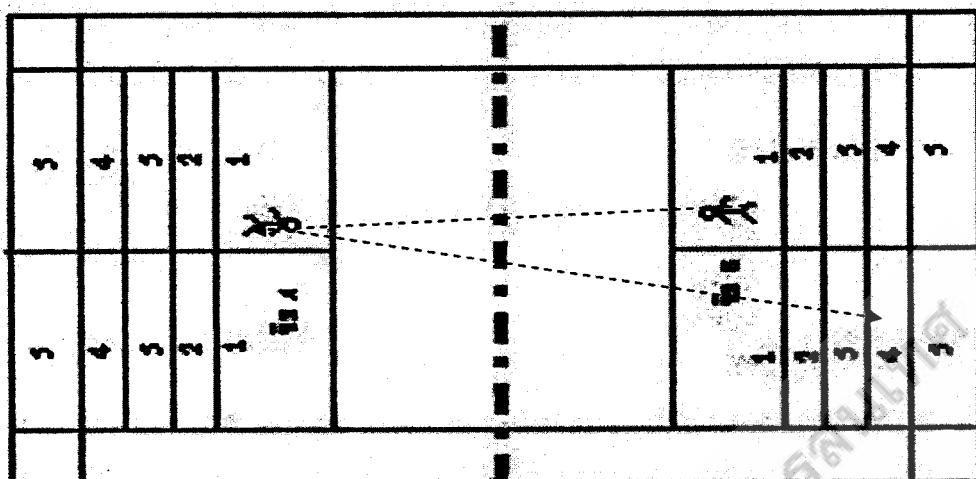
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมระวังหลังและเกมต่อสavaทเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ที่มีอย่างมาก
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน

เกมระวังหลัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกได้ ให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกได้ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

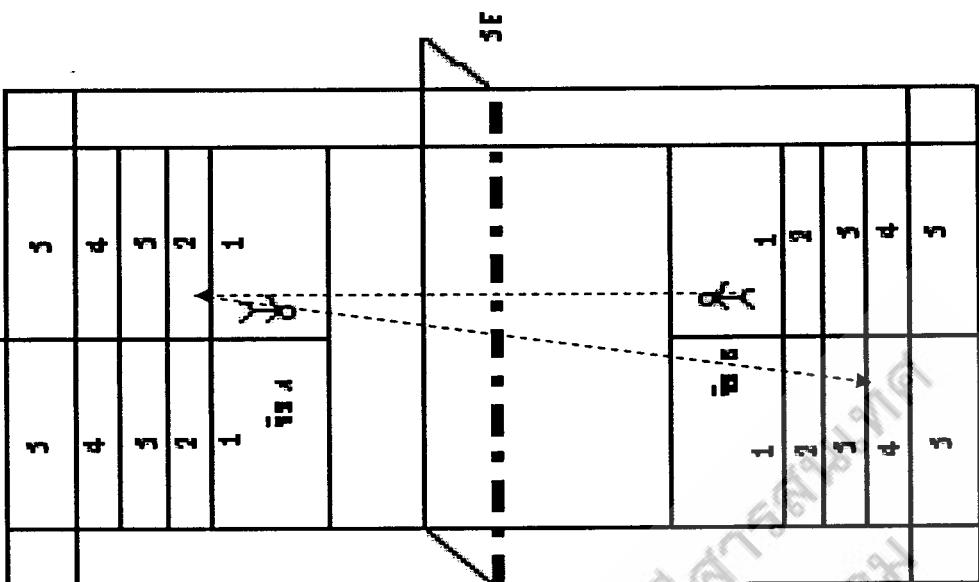
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้วย 3 พุ่ด 4 พุ่ด และ 5 พุ่ดตามลำดับ
- เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีตีลูกได้ไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
- การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตกช่องเขตใดให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกชนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น

- 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นต้องสูญเสียไม่ข้ามดาวข่ายหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจาก การแข่งขันในเกมนั้น
4. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจาก การแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งสาวก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกได้ให้มีความแม่นยำ ครองเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกได้นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินดันได้อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัต จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมละ 5 คน สถานที่ : ใช้สนามแบบมินดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยชี้แจงเรื่องห่วงเสาดาวข่ายให้ตั้งเห็นอุดาข่ายสูงกว่าขอบเขตของดาวข่ายขึ้นไป 5 ฟุต
2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาดาวข่าย 3 ฟุต 4 ฟุต และ 5 ฟุตตามลำดับ และเขียนเส้นตรงเข้าหาดาวข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องลุกต่อไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ดกซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ลูกชนไก่ดกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นต้องลุกไม่ข้ามเสือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบลลังค์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 4

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้างการเรียนรู้

เกมได้จับวางและเกมโถงจับวางข้ามเชือก

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมโถงจับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมได้จับวางและเกมโถงจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมโถงจับวางและเกมได้จับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถงในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมโถงจับวางและเกมโถงจับวางข้ามเชือกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมโถงจับวางและเกมโถงจับวางข้ามเชือกให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมโถงจับวางและเกมโถงจับวางข้ามเชือก
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมโถงจับวางและเกมโถงจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถง ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโถงในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโถง ครบ 16 เกมแล้ว

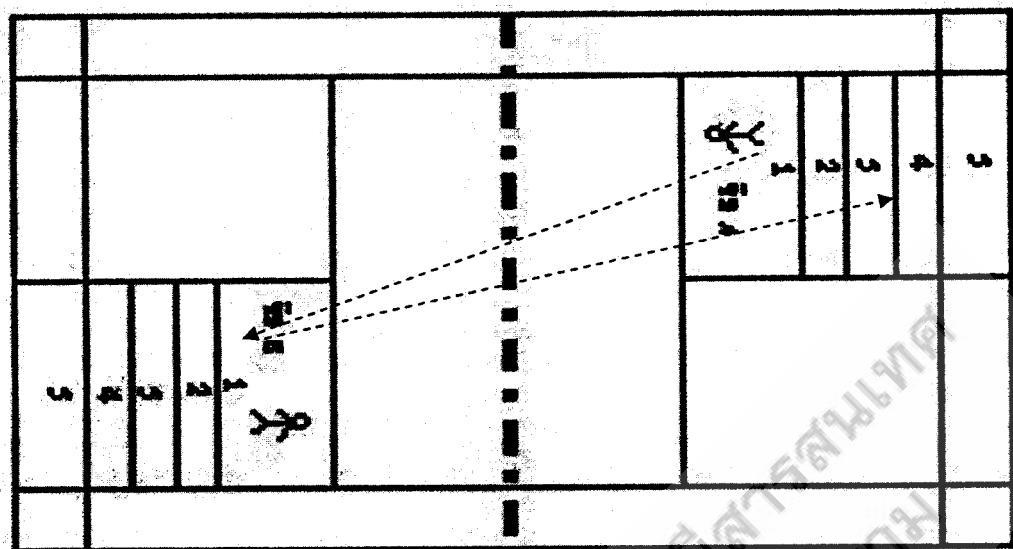
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมต่อจับวางและเกมต่อจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ทั่วทั้งร่างกาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน

เกมต่อจับวาง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกล้าม เพื่อใช้ในการตีลูกได้ ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกได้ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้เรือเกต, สูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

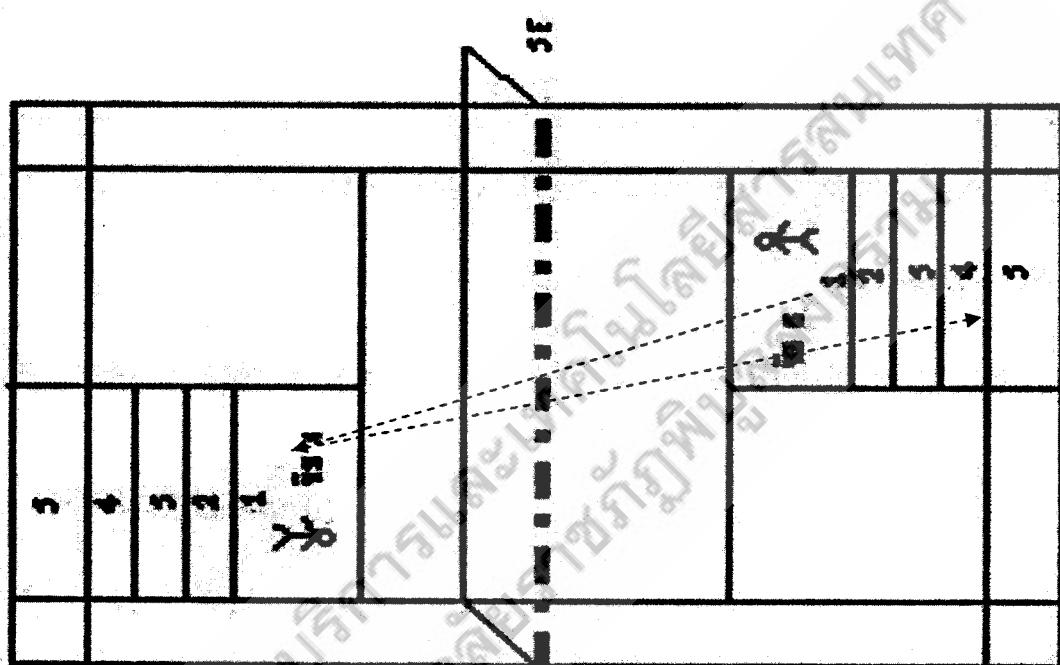
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม แบ่งสนามออกเป็นช่องค่าแนวทางด้านคอร์ดขวา ด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้านขวา 3 พุ่ด 4 พุ่ด และ 5 พุ่ด ตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้านขวา กำหนดค่าแนวโน้มในแต่ละช่องดังนี้ 5 , 4, 3, 2 และ 1 ค่าแนวโน้มตามลำดับ

2. ในการตีลูกโถ่แต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีให้ลูกโถ่ไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอดอย่างข้ามดาว่ายไปตอกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีให้ลูกโถ่ไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตอกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีให้ลูกโถ่ไม่ข้ามเชือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ดัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมได้ถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโถ่จับวางแผนเชือก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการตีลูกโถ่ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโถ่ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

ក្រសួងពេទ្យ នគរបាល ក្រសួងពេទ្យ នគរបាល

ខេត្តកណ្តាល ខេត្តកណ្តាល ខេត្តកណ្តាល ខេត្តកណ្តាល

แผนการจัดกิจกรรมที่ 5

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้างการเรียนรู้

เกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบน

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้างโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโครงสร้างในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้างไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้างในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบน พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบน ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิดพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบน
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดังให้ใกล้ครดิครอยู่และเกมได้ลงมาบนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้างในโปรแกรม ตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโครงสร้างในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโครงสร้าง ครบ 16 เกมแล้ว

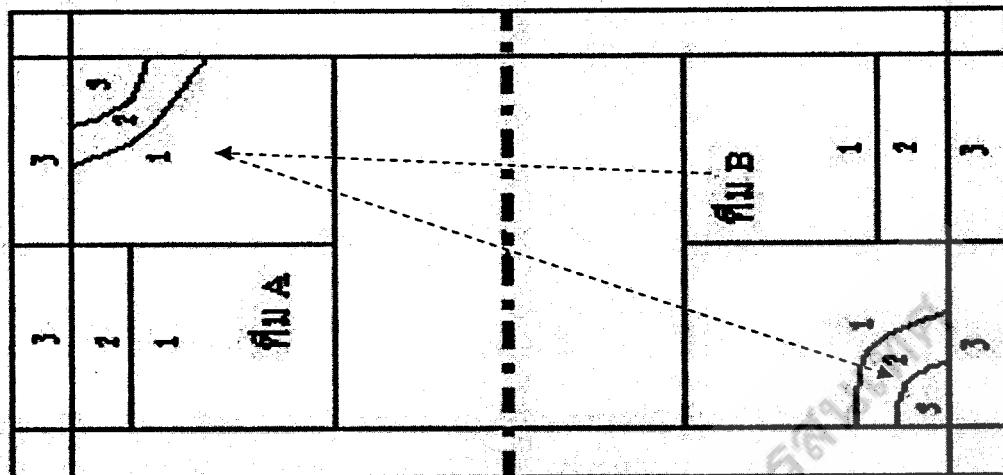
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมดีให้ใกล้เคียงดีกรีความรู้และเกณฑ์มาตรฐานเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ดีที่มีอนุญาต
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกได้ด้วยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตัน

เกมดีให้ใกล้เคียงดีกรีความรู้



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกได้

อุปกรณ์ : ไม้เรือเกต, ลูกขันໄก์, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

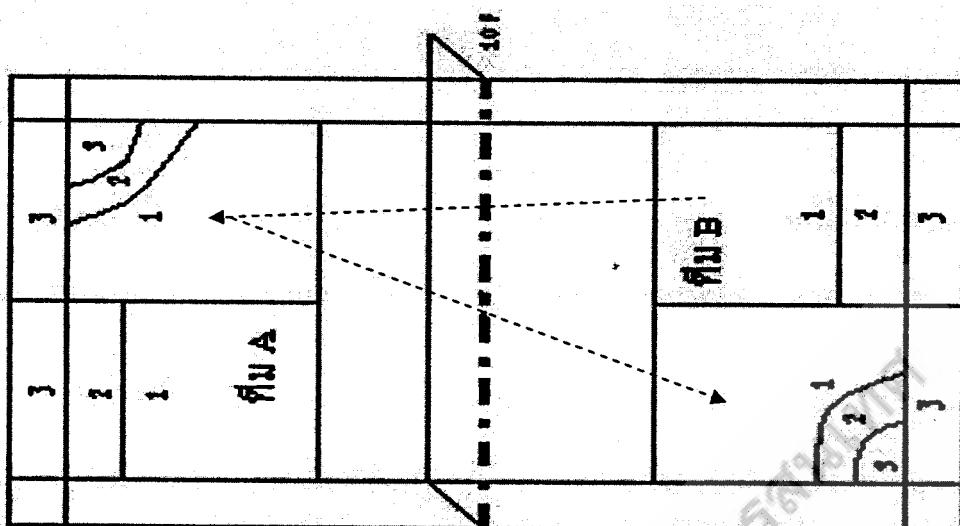
วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามครึ่งขวาเป็นช่องค่าคะแนนโดยวัดจากเส้นสั่งลูกยาวไปในสนาม 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับและแบ่งสนามครึ่งซ้ายเป็นช่องค่าคะแนนโดยวัดจากมุมเส้นสั่งลูกยาวด้านซ้ายเข้าไป 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดค่าคะแนน 3, 2 และ 1 ตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่ค่าคะแนนด้านของสนาม
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามในครึ่งตรงกันข้าม เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกได้ให้ข้ามตาข่ายไปยังทีมตรงข้าม เมื่อตีลูกขึ้นໄก์ต่อกันช่องค่าคะแนนระดับค่าคะแนน 3 ค่าคะแนนให้บวกค่าคะแนนให้กัน

ผู้เล่นคนนั้น 3 คะแนนผู้เล่นทีมใดก็ 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะของคู่นัดการนับคะแนนให้นับเป็น 1 แต้มสะสมให้กับทีม

3. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 แต้มโดยทีมใดทำแต้มสะสม 15 แต้มก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งมาราธอน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกข่านໄกให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกโด่ง

อุปกรณ์ : ไม้แร็งเกต, ลูกข่านໄก, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามครึ่ดขวางเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกข่ายเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับและแบ่งสนามสนามครึ่ดช้ายเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากมุมเส้นส่งลูกข่ายว่าด้านซ้ายเข้าไป 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 ตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่คนละด้านของสนาม
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนในสนามครึ่ดตรงกันข้ามเมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกโด่งให้ข้ามดาวข่ายและข้าม

เชือกไปยังทีมตรงข้าม เมื่อตีลูกขนไก่ดกช่องจะแน่นระดับคะแนน 3 คะแนนให้ นำคะแนนให้กับผู้เล่นคนนั้น 3 คะแนนผู้เล่นทีมใดถึง 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะของคุณนับคะแนนให้นับเป็น 1 แต้มสะสมให้กับทีม

3. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 แต้มโดยทีมใดทำแต้มสะสม 15 แต้มก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบลลังค์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 6

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้
สาระการเรียนรู้

เกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกได้ ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคด้วยๆ ของการเล่นเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตั้งนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศ
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดีคลีได้และเกมดีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ ครบ 16 เกมแล้ว

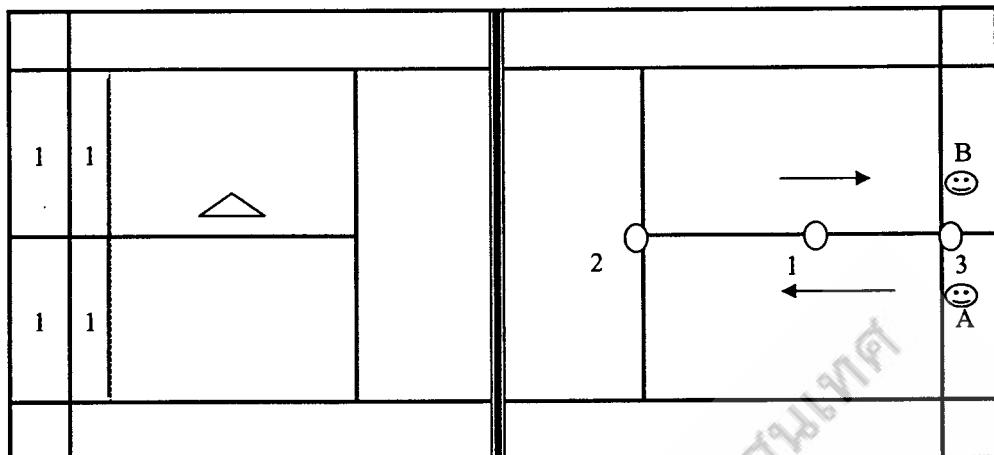
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้เรืองเกตทำจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โภล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
- โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยที่มีอ่อนหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีคลีโด่ง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโดยให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโดยและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

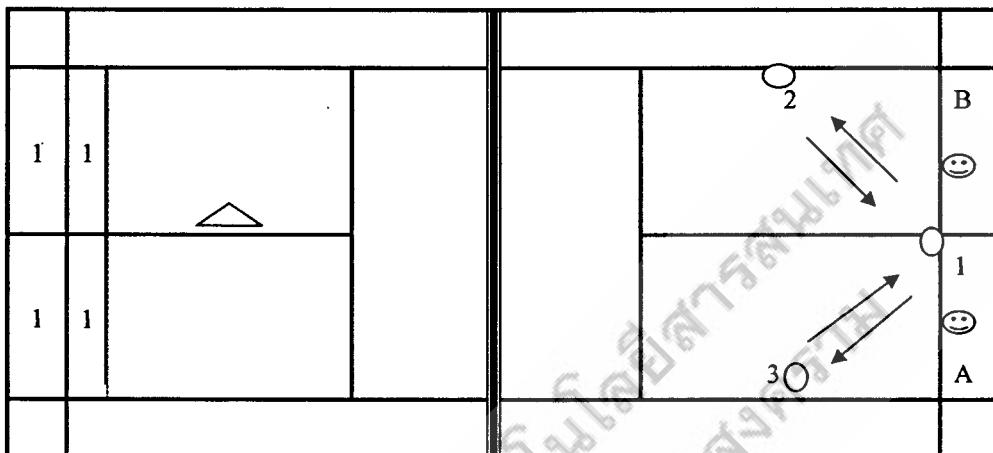
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

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

3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดึงลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาดึงลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปดึงลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปดึงลูกที่จุดที่ 1 วิ่งดึงลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปดึงลูกที่ จุดที่ 3 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอน ส่งลูกไปที่จุด 2, 1, และ 3 ตามลำดับ
4. ในการดึงลูกแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามดึงลูกโดยไม่ใช้แรงบังคับ ให้จุดที่ 1, 2 และจุดที่ 3 ต้องดึงลูกโดยไม่ใช้แรงบังคับ
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนี้
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีคลีเปลี่ยนทิศ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่ม เพื่อใช้ในการดึงลูกโดยไม่มีความแม่นยำของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกโดยไม่ใช้แรงบังคับนำไปใช้ในการแข่งขันแบบมินิดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกด, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินิดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่ไปในสนาม 2 พุ่ด แล้วกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุดที่ 1

- กำหนดแนวตั้งจากกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดี่ยว เป็นจุดที่ 2 , 3
2. ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทางกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทางให้เริ่มเล่น ก่อนโดยยืนที่จุดที่ 1
 3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 2 และวิ่งกลับมาดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่ง ไปดีลูกที่จุดที่ 3 และวิ่งกลับไปดีลูกที่จุดที่ 1 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยน ให้คันต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2 , 1 , 3 และ 1 ตามลำดับ
 4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพบลศุภคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 7

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้
สาระการเรียนรู้**

เกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวงพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวงให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวง
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกได้ในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกได้ ครบ 16 เกมแล้ว

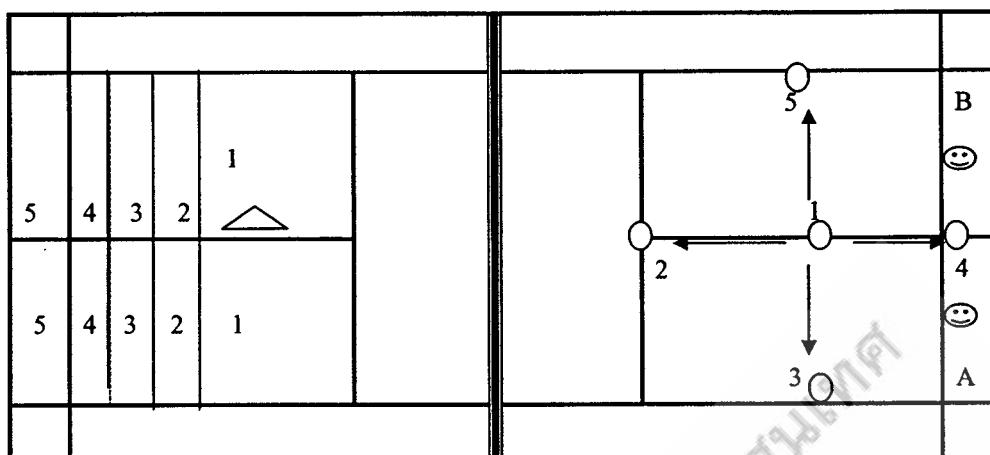
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมดลุยอวากาศและเกมส่งความวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกโดยที่มีน้ำหนัก
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกโดยในกีฬาแบดมินตัน

เกมดลุยอวากาศ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดึงลูกโดยให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกโดยและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขัน แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

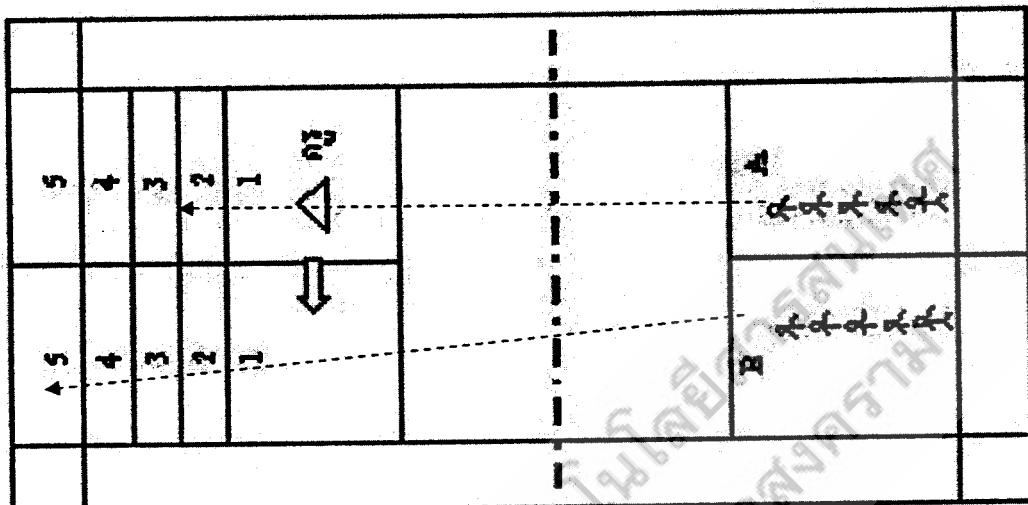
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้น เชือดหลังสนามเข้าไปหาด้านข่าย 3 พุ่ม 4 พุ่ม และ 5 พุ่ม ตามลำดับแล้วกำหนดเป็น ระดับคะแนน 5, 4, 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลาง เป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่ เป็นจุดที่ 2 , 4 กำหนดส่วนเส้นแนวตั้งจากกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้น เชือดข้างล่างสำหรับเล่นเดี่ยวเป็นจุดที่ 3 และ 5

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทายกับผู้เล่นหั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทายให้เริ่มเล่น ก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งดีลูกที่จุดที่ 4 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 5 นับคะแนนรวมทั้งหมดแล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอนส่งลูก ไปที่จุด 2 , 1, 3 , 1, 4, 1, และ 5 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมสังคมร่วมวัดดวง



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 เขตหลังสนามเข้าไปหาดใหญ่ 3 พุ่ด 4 พุ่ดและ 5 พุ่ด ตามลำดับ

2. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องดึงลูกโดยที่ผู้ฝึกสอนเดินมาให้ เสร็จแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
3. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ดกซองคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับ คะแนน ถ้าผู้เล่นต้องดึงไม่ข้ามดาวข่ายหรือลงเป้าหมายที่กำหนดในระดับ คะแนนที่น้อยกว่าทีมตรงข้ามให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
4. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนหรือทำให้ทีมตรงข้ามออกจาก การแข่งขันทุกคน เป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1. Հիմնականություն
2. Պահպանագործություն
3. Աշխատաձևելություն
4. Հիմնականություն

քառասունություն

1. Հիմնականություն
2. Պահպանագործություն
3. Աշխատաձևելություն
4. Հիմնականություն
5. Հիմնականություն

սուսանություն

1. Հիմնականություն
2. Պահպանագործություն

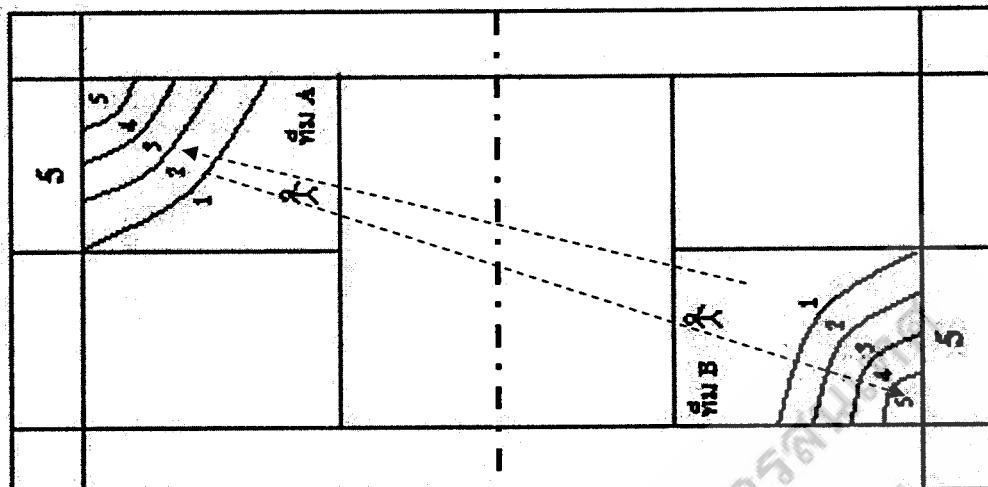
սուսանություն

սուսանություն

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแคนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโดยที่มองหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโดยในกีฬาแบดมินตัน

เกมพร้อมชนคนแม่น



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโดยให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโดยนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แบดมินตัน, ลูกขนไก่, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

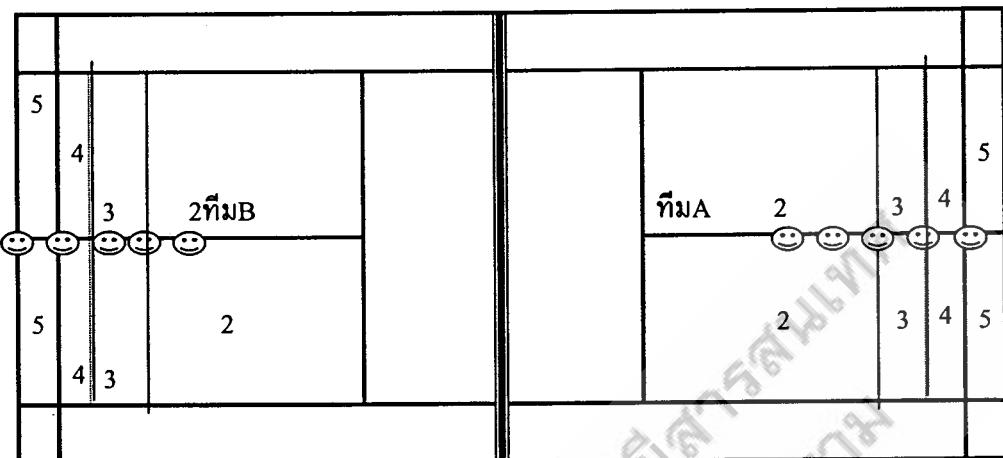
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคงແนทางด้านหลัง สนามโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวมุมด้านซ้ายแล้วเขียนเส้นโค้งไปหาด้านขวา 2 พุ่ด 3 พุ่ด 4 พุ่ด และ 5 พุ่ดตามลำดับทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคงແนจากช่องหน้าสุดถึงช่องหลังสุดเป็นระดับคงແน 5, 4, 3, 2 และ 1 คงແนตามลำดับ
- ในการตีลูกโดยแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้วัดลูกขนไก่ลอยโดยข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด

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

เกมป้องกันแดน



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกต่อไปยังเป้าหมายและตีลูกต่อไปได้ระยะทางใกล้ตามเป้าหมาย
ที่กำหนดอย่างถูกต้องแม่นยำ

อุปกรณ์ : ไม้เร็กเกต, ลูกขันไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกต่อไปโดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นครู่เข้าไปหาด้าวย 2 ฟุตและ 4 ฟุต และ เยี่ยนเส้นตรงเข้าหาด้าวยกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุดเป็น 5, 4, 3 และ 2 คะแนนตามลำดับ
2. ให้แต่ละทีมมาเสียงก้ายเพื่อเป็นทีมที่จะได้รับส่งลูกเพื่อเริ่มเล่นก่อน

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมแข่งขันต้องลูกโถง โดยพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดจนกว่าลูกชนไก่จะตกพื้นสนาม
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตัดกซองคะแนนได้ ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตัดในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน และเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขัน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

**แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม
ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา**

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตัน

1. 30 ซิป แซป แซป 2. โป๊ง 5 ปัง 50
3. ข้างขึ้นข้างลง 4. หยุดเปลี่ยนมือ
5. ตีหยุดหน้าตาข่าย 6. หยุดจับวาง
7. นกคืนหลัง 8. นกเย่งหลัง
9. รถไฟสับราง 10. เครื่องบินร่อน
11. หยุดเป้าขวามาด้วย 12. ลอดเป้าขวามาด้วยแต้ม
13. หนุบมาส่งหิน 14. หนุบมาร่อนจักร
15. แม้ลงรู 16. ต้อนหมูเข้าคอก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดและนำໄไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคโนโลยีต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดในโปรแกรม เกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตัน เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยด ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 โคล
3. สนามและอุปกรณ์แบบมินิตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดที่มีอนุญาต
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบบมินิตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบลลังค์

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 ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายให้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกม 30 ชิป แขชป แขชปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

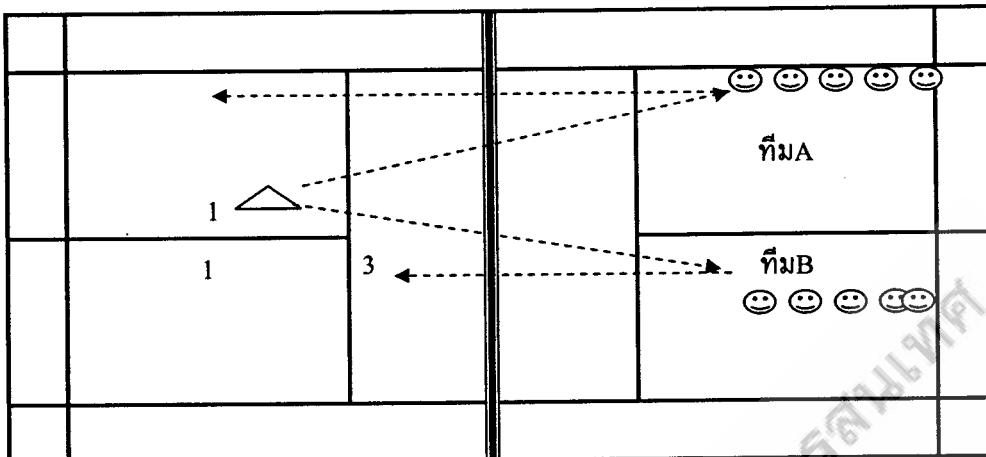
- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โคล
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะ การตีลูกหยุดที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การตีลูกหยุดในเก้าเเสนมินดัน

เกม 30 ชิป แซป แซป



วัตถุประสงค์ :ฝึกการตีลูกหยุดให้มีความแม่นยำตามเป้าหมายที่กำหนด

อุปกรณ์ :ไม้เรกเกต, ลูกน้ำเงิน

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

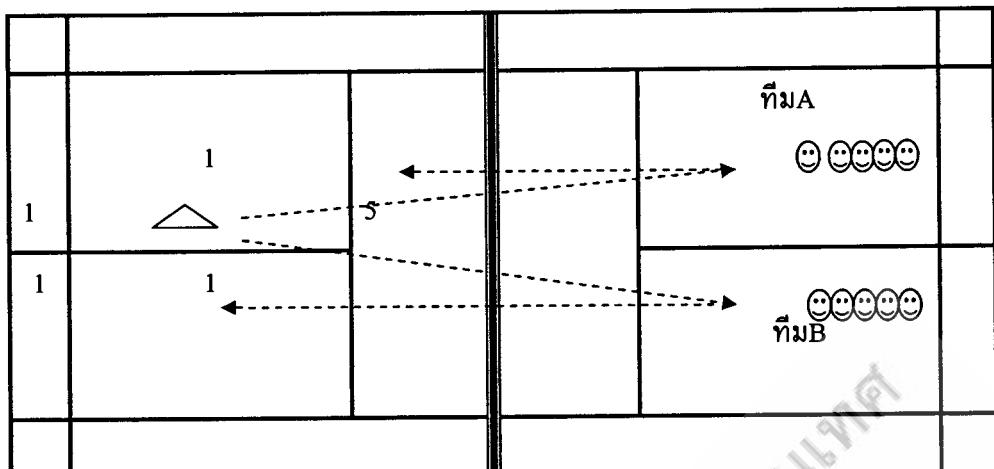
สถานที่ :ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยุดคือ บริเวณ ด้านหน้าดังแต่เส้นส่งลูกสั้นจนถึงตาข่าย โดยกำหนดระดับคะแนน 5 คะแนน ส่วนพื้นที่ทั้งหมดของการเล่นประจำเดียวที่เหลือกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน
- ให้แต่ละทีมลือก cords ได้ cords หนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละ ทีมมายืนใน cords ของตน
- ในการตีลูกหยุดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนด โดยจับตีลูกน้ำเงินโดยได้ข้ามตาข่ายไปตอกใกล้ขอบเขตของตาข่ายมากที่สุด
- ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยุดไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

5. การนับคะแนนเมื่อลูกขันໄก่ตอกช่องคะแนนได ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขันໄก่ตอกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมหนึ่ง 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนน 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. จัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมปิง 5 ปัง 50



วัตถุประสงค์ :ฝึกการตีลูกหยดให้มีความแม่นยำตามเป้าหมายที่กำหนด

อุปกรณ์ :ไม้เรกเกต, ลูกขันໄก

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ :ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยดคือ บริเวณ ด้านหน้าตั้งแต่เส้นส่งลูกสั้นจนถึงด้านข่าย โดยกำหนดระดับคะแนน 5 คะแนน ส่วนพื้นที่ทั้งหมดของเล่นประเภทเดียวที่เหลือกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน
2. ให้แต่ละทีมเลือกครั้งได้ครึ่งหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละ ทีมマイนิ่นคอร์ดของตนแล้วผู้ฝึกสอนเริ่มส่งลูกໂถ่ไปให้ผู้เล่นของแต่ละทีม
3. ในกรณีตีลูกหยดแต่ละครั้งให้ผู้ทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้อง โดยให้ลูกขันໄก่ลอยได้ข้ามด้าข่ายไปตกใกล้ขอบเขตของด้าข่าย มากที่สุด
4. ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยดไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 10

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้**

เกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำໄไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตาม ลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตั้งนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรม ตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

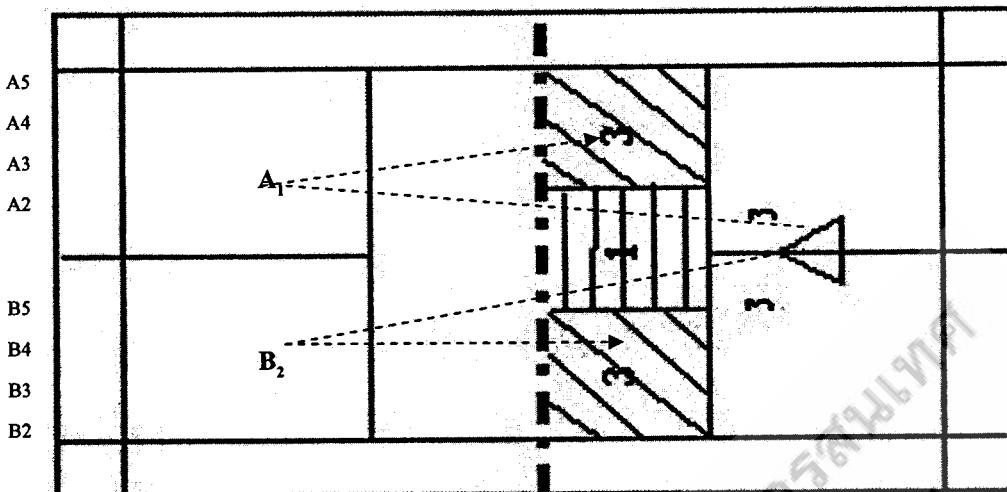
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยุดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยุดที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดีลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดีลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมข้างขึ้นข้างลง



วัตถุประสงค์ : ฝึกการดีลูกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้เข้าเป้าหมาย โดยที่ลูกชนไก่พุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปดังที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการดีลูกหยุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

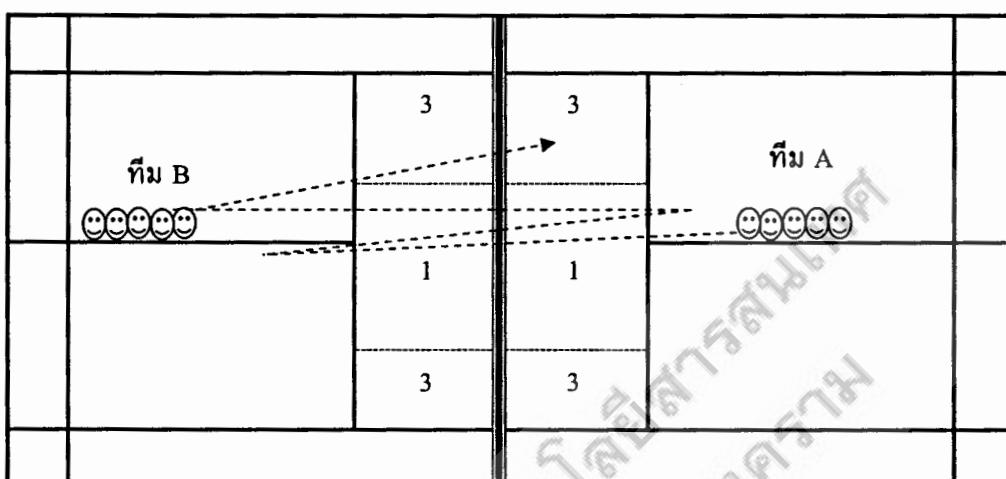
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

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

4. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วกีเริ่มส่งลูกโถงไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีม ต้องพยายามตีลูกขึ้นไปให้ข้ามตาข่ายไปยังแดนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนน เมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาตีลูกขึ้นไปต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขึ้นไปได้ก่อช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขึ้นไปได้ก่อช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมครึ่ง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมยอดเปลี่ยนมือ



วัตถุประสงค์ :ฝึกการตีลูกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนด โดยที่ลูกขึ้นไปพุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปด้วยที่บวบรีเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสัน เพื่อพัฒนาการตีลูกยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ :ไม้เร็กเกด, ลูกขุนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

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

2. ในการตีลูกหยดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกชนไก่loyโดยตรงข้ามตาข่ายไปตอกไก่ลักษณะของตาข่ายมากที่สุด
3. ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยดไปยังเป้าหมายที่กำหนดและผลัดเปลี่ยนให้คันต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่โดยช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตอกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 25 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบลลังค์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 11

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้**

เกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวาง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตาม ลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

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

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

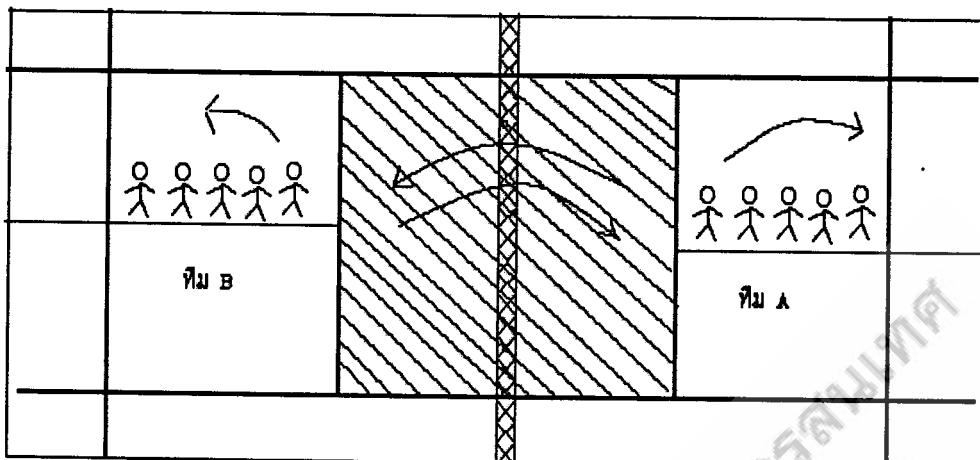
- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีหยดหน้าตาข่ายและเกมหยดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยดที่มีขอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตัน

5. เกมตีลูกหยดหน้าตาข่าย



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนด โดยที่ลูกชนไก่พุ่งขึ้นข้างไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยดในกีฬาแบดมินตัน

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

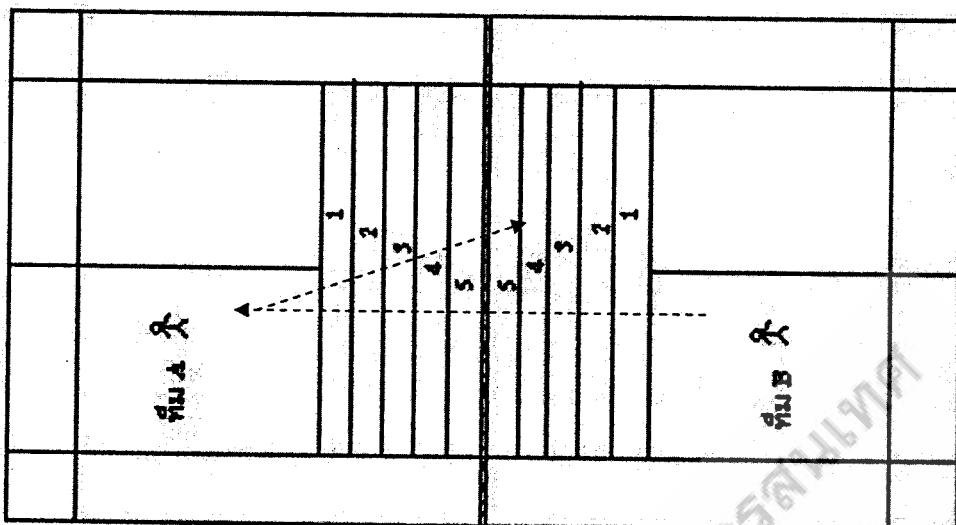
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเจ็ดๆ กันยืนที่เส้นกลางชิดเส้นส่งลูกสั้น
- ผู้ฝึกสอนเรียงทายโดยให้ทีมที่แพ้การเรียงทายเริ่มส่งลูกก่อน
- ผู้เล่นทั้งสองทีมตีลูกขนไก่ให้ข้ามตาข่ายและตกไม่เกินเส้นส่งลูกสั้น
- ผู้เล่นที่ตีลูกขนไก่ส่งไปแล้วต้องรีบวิ่งไปต่อหลังให้คนต่อไปมาอยู่ด้วยรับตีได้ลูกหยดให้ข้ามตาข่ายและตกไม่เกินเส้นส่งลูกสั้นไปให้ทีมตรงข้าม

5. ทีมใดดีลูกออกหรือไม่สามารถตีลูกขันไก่ข้ามดาวข่ายและตกเกินเส้นส่งลูกสั้น ต้องเสียแต้มให้ทีมตรงข้าม 1 คะแนน
6. ทีมใดได้แต้ม 11 คะแนนก่อนเป็นผู้ชนะในเกมนี้
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 เกม

เกมหยุดจับวาง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยุดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยุด นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัต

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลัง สนามโดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปหาดาวข่าย 1 พุต 2 พุต 3 พุต และ 4 พุต ห่างสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนจากช่องหน้าสุดถึงช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนนตามลำดับ

ក្រសួងពេទ្យប្រកាសនៃក្រសួងពេទ្យ

ក្នុងក្រសួងពេទ្យ

6. ពេទ្យមន្ត្រីរាជការនាមខែកញ្ចប់ 15 នាទី និងចុះឈ្មោះលទ្ធផលជាថ្មី នៃក្រសួងពេទ្យ

5. នូវក្រសួងពេទ្យដែលនឹងរាជការនាមខែកញ្ចប់ 15 នាទី និងចុះឈ្មោះលទ្ធផលជាថ្មី នៃក្រសួងពេទ្យ

แผนการจัดกิจกรรมที่ 12

**ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้**

เกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลัง

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลัง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลังให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมนกคินหลัง และเกมนกแย่งหลัง
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมนกคินหลังและเกมนกแย่งหลัง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลา เวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถ การตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

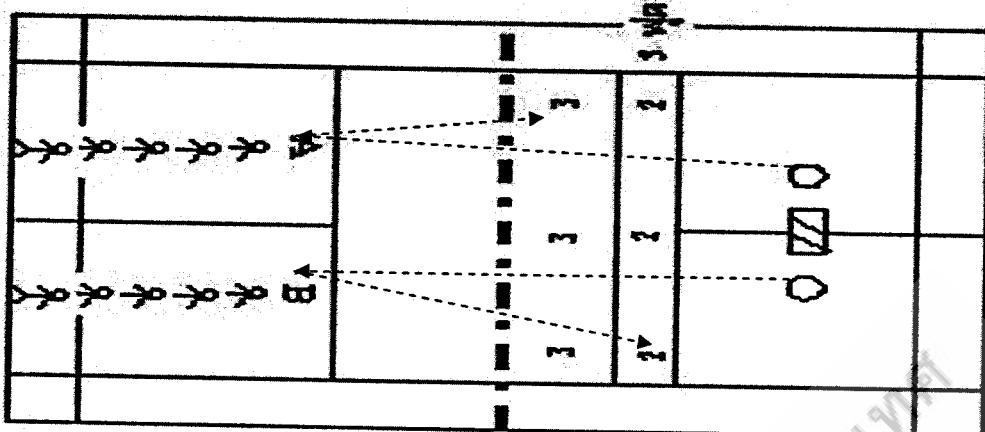
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมนักคีนหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูก หยุดที่มุมหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การตีลูกยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมนักคีนหลัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้มีความแม่นยำในการวางแผนลูกให้ลงเป้าหมาย โดยที่ลูกขึ้นໄก์พุ่งย้อยข้าม ตามร่ายไปด้วยที่ปริมาณด้านหน้าของเส้นสั่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกยอดใน กีฬาแบดมินตัน

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่

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 ทีมマイน์ในคอร์ดของตน
- ให้แต่ละทีมมาเลียงทายเพื่อเป็นบุคคลที่จะได้เริ่มรับลูกก่อน

2. ในการดีลูกหยอดแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกชนไก่loyข้ามดาวนี้ไปดกไก่ลักษณะของดาวนี้มากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมแข่งขันตีโดลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดจนกว่าลูกชนไก่จะตกลงพื้นสนาม
4. การนับคะแนน เมื่อลูกชนไก่ตกช่องใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ติดในช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน และเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขันตีโดลูกหยอด
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบูลังคราม

4. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆԱՄԱԿԱՐԱՄ

3. ԲԻԴՈՒՅՈՒՆԱԿԱՐԱՄ 3 - 4 ՏԻՎԻ

2. ԾԱԽԱՀԱԳԻՉԻ 4 - 6 ՏԻՎ

1. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆԱԿԱՐԱՄ

ԶՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

5. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

4. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

3. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

2. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

1. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

2. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

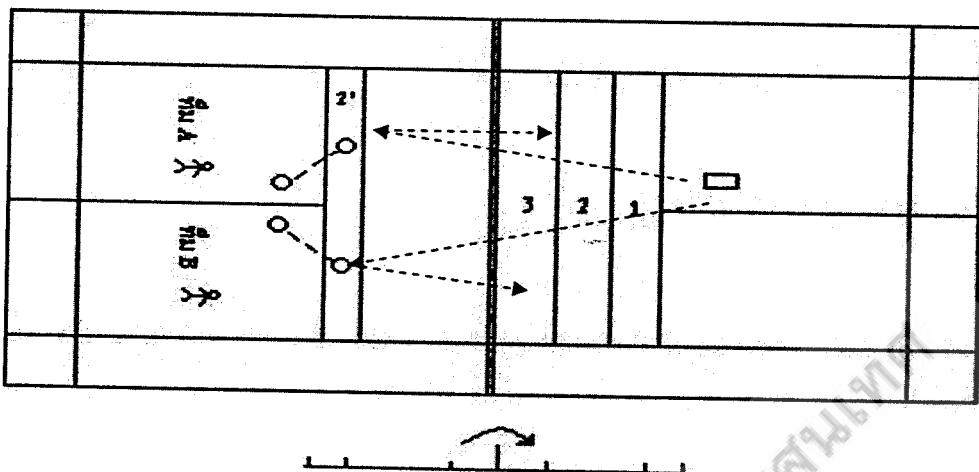
ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

1. ՀԱՅՈՒՅՈՒՆՆԵՐԸ ԵՎ ՀԱՅՈՒՅՈՒՆ

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยุดที่มอนามาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมรถไฟสับราง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดึงลูกหยุดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกหยุดนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้น ส่งลูกสั่นไปหาด้านข่าย 1 พุต 3 พุตตามลำดับแล้วกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุด เป็นระดับคะแนน 1, 2 และ 3 คะแนนตามลำดับ
- ในการดึงลูกหยุดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้องโดยให้วิถีลูกขนไก่ลอดอย่างดึงข้ามด้ามข่ายไปดักใกล้ขอบบนของตาข่าย มากที่สุด

1. Այսուհետք առաջարկություն է 2 ֆեռ լինելով 3.
առաջարկությունը կազմություն է 4 գնումնական պահանջման
վերաբերյալ 1 աշխատավայրությունը 2 աշխատավայրությունը 4
աշխատավայրությունը 1 աշխատավայրությունը 3 աշխատավայրությունը 2

Հաջողակացություն

առանձնահատություն է 3 առանձնահատություն 3

առանձնահատություն է 5 առանձնահատություն 6 առանձնահատություն 5

պարագաներ : կանոնակիր, օգոստոս, մայիս, հունիս, հունիս

Հաջողակացություն

1 առանձնահատություն և 2 առանձնահատություն 3 առանձնահատություն

2 առանձնահատություն : Առաջարկությունը պահանջությունը կազմությունը է պահանջությունը առաջարկությունը

	5				
A	O ↑				
B	O 4 2 3 O ↓	→			
			I		

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่น ก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 และวิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งตีลูกที่จุดที่ 4 และวิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 5 นับคะแนนรวมทั้งหมด และเปลี่ยนให้คันต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูก ไปที่จุด 2, 1, 3, 1, 4, 1 และ 5 ตามลำดับ
4. ในการตีลูกแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกนพยายามตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนด อาย่างถูกต้องตามกติกา
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 14

**ชื่อหน่วย ทักษะการดีลูกพื้นฐานในกีฬาแบบมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้**

เกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้ม
จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการดีลูกหยอดในกีฬาแบบมินตันให้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่น และแข่งขันกีฬาแบบมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้ม
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมหยอดเป้าขโนยแต้มและเกมลอดเป้าขโนยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการดีลูกหยอดในกีฬาแบบมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

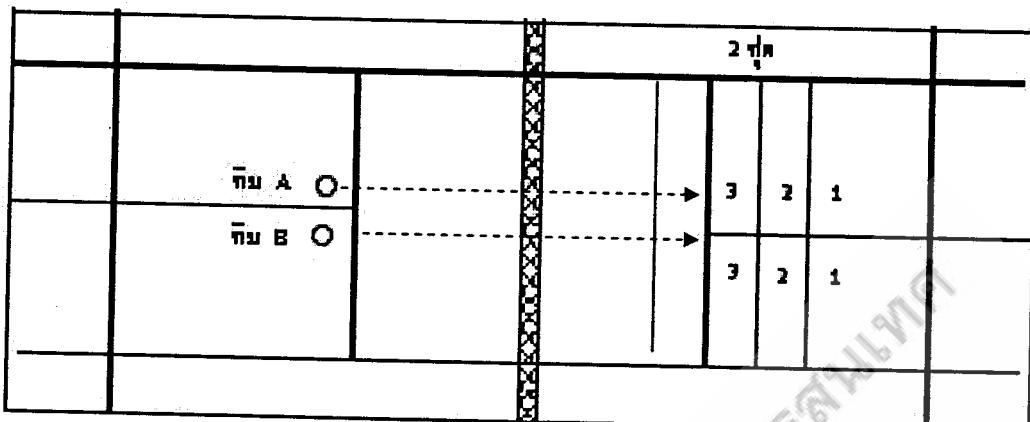
- ไม้แร็คเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขันไก่จำนวน 4 – 6 顆
- สนามและอุปกรณ์แบบมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมยอดเป้าข้อมือแต้มและเกมลอดเป้าข้อมือแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยุดที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกหยุดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยุดในกีฬาแบดมินตัน

เกมยอดเป้าข้อมือแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกการใช้ข้อมือและนิ้วมือบังคับไม้แรกเกตในการดึงลูกหยุดไปยังเป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกหยุดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แรกเกต , ลูกขนไก่ , เชือก , เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

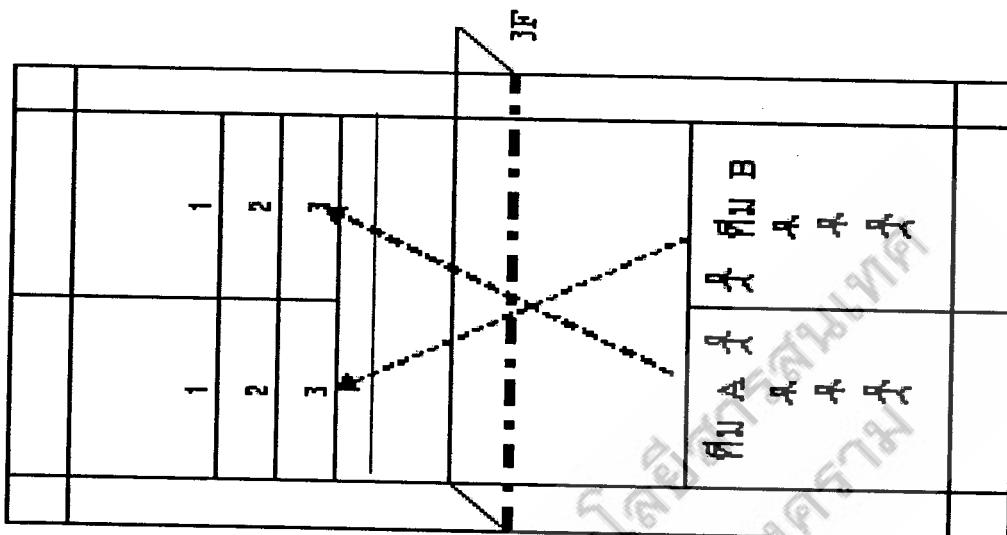
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องค่าแนวด้วยเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นมา 3 ฟุต 4 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดค่าแนว 3, 2, และ 1 ค่าแนวในแต่ละช่องและลากเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นไปทางขวา 2 ฟุตแล้วกำหนดค่าแนว 4 และ 5 ค่าแนว
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ตตรงกันข้ามซึ่งแบ่งค่าแนวไว้

3. ในการแข่งขันให้ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามส่งลูกหยอดให้ลูกชนไก่ตกริบซอง คะแนนของแต่ละซอง
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตกริบซองคะแนนใด ให้ลดคะแนนทีมคู่แข่งขันตามระดับ คะแนน เช่น ถ้าลูกชนไก่ตกริบซองคะแนน 3 คะแนนให้ลดคะแนนทีมคู่แข่งขัน 3 คะแนน
5. ทีมใดขโมยคะแนนทีมคู่แข่งขันได้มากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ใครถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมลอดเป้าขโมยแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกการใช้ข้อมือและน้ำมือบังคับไม้แร็คเกตในการตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะตีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกชนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกขานานกับตาข่ายสูงจากตาข่าย 3 พุ่ด แบ่งสนามทั้งสองครึ่ดเป็นเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้น 3 พุ่ด 4 พุ่ด ตามลำดับ และเวียนตรงขานานเส้นส่งลูกสั้นด้านหน้าเป็นช่องความลำดับ และ

- กำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนในแต่ละช่องและลากเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปหาดาวร้าย 2 พุ่ดแล้วกำหนดคะแนน 4 และ 5 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนที่ส้นมารส่งลูกในคอร์ตตรงกันข้ามซึ่งแบ่งคะแนนไว้
 3. ในการส่งลูกหยุดแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามส่งลูกหยุดให้ลอดหรืออยู่ระหว่างดาวร้ายกับเชือกที่แข็งขนาดกับดาวร้าย สูง 3 พุ่ดเท่านั้น
 4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกซองระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตอกซองระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
 5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ใครถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบลังค提示

3. Թհշուաթքինչուլիւայն 3 - 4 ռայս
 2. Ծննդյան 4 - 6 լնա
 1. Հյութնառունուայն համար

ԶՈՒԱՇԽԱՆԱԿԱՆ ՀԱՅԱՀԱՅ

ՎՐԱՀԱՄԱԿԱՆ ՀԱՅԱՀԱՅ 16 ԽԱԼԻՔ

5. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ առաջարկական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

4. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ առաջարկական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

3. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ առաջարկական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

2. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ պատճենական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

1. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ պատճենական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

ԱՌԵՎՈՐԴԱՎԱՐԱԿԱՆ ՀԱՅԱՀԱՅ

2. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ պատճենական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

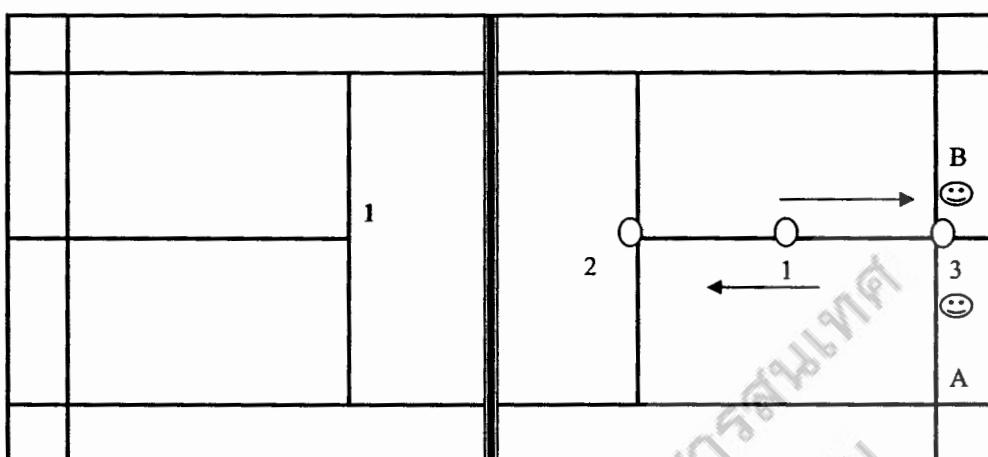
1. Հյութնառունուայն գաղտնաբառը կազմված է պատճենական և առաջարկական առանձին տարրերից՝ պատճենական առանձին տարրերի մասնակիությամբ:

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมหนามานส์หินและเกมหนามานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยอดที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมหนามานส์หิน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดึงลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกหยอดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมที่มีละ 5 คน

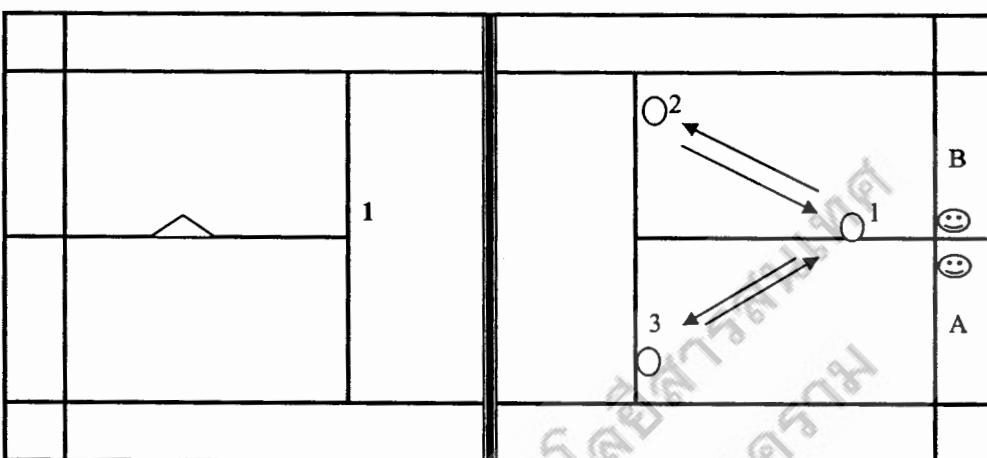
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการดึงลูกหยอด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงดعاข่ายกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) จุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูก ยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุด 2, 3
- ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1

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

เกมหนามานร่องจักร



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยุดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยุดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบบมินิดันได้

อุปกรณ์ : ไม้เร็งเกด, ลูกน้ำเงิน, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินิดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยุด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงตัวข่าย กำหนดระดับคะแนน 1 คะแนนกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กำหนดส่วนแนวตั้งจากของเส้นส่งลูกสั้นและเส้นเขตข้างสำหรับการเล่นเดียวเป็นจุดที่ 2, 3

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสียงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสียงทายให้เริ่มเล่น ก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้ คนต่อไปผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2, 1, 3 และ 1 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 16

ชื่อหัวเรียน ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด
สาระการเรียนรู้

เกมแบล็คแจ็ค

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมแบล็คแจ็คเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมแบล็คแจ็คเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมแบล็คแจ็คเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมแบล็คแจ็คพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมแบล็คแจ็คให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมแบล็คแจ็ค
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมแบล็คแจ็คเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครม 16 เกมแล้ว

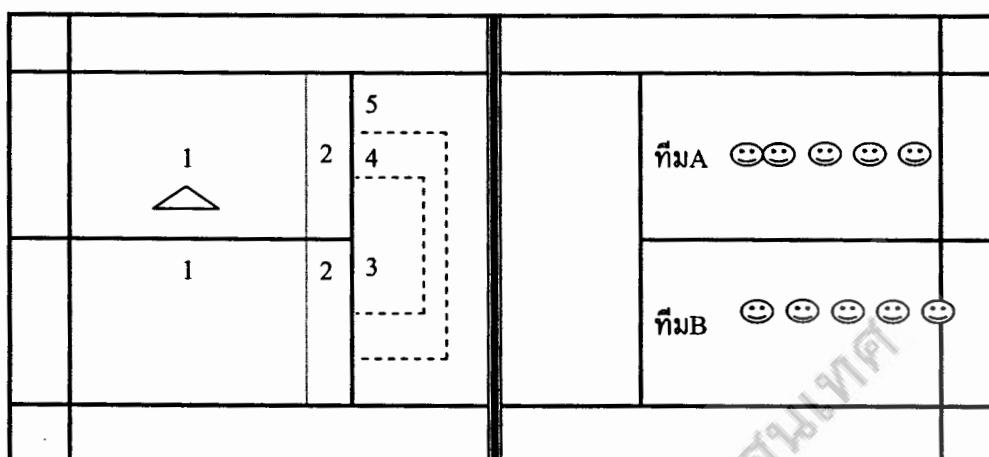
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกม yellongru และต้อนหมูเข้าออกเพื่อพัฒนาทักษะการดึงลูกหยอดที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการดึงลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดึงลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกม yellongru



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดึงลูกหยอดให้มีความแม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการ ดึงลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬา แบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

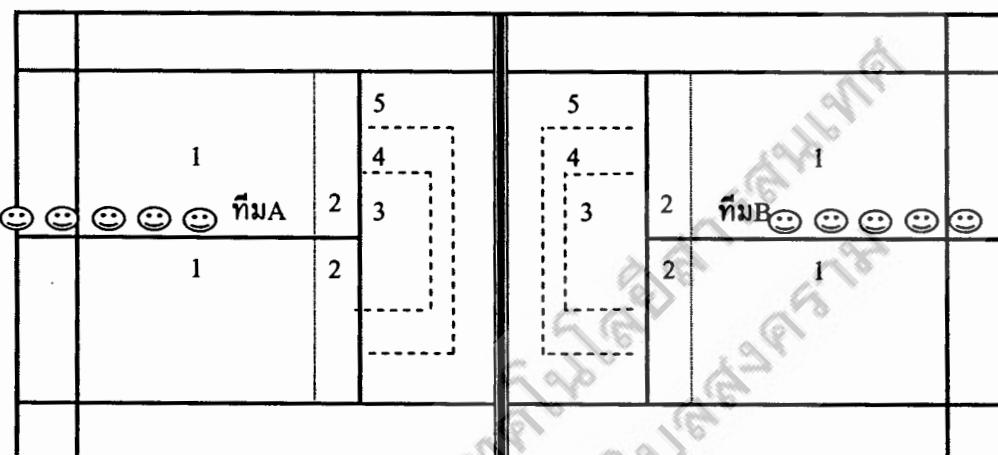
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหน้าของสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 2 พุ่ด และ 3 พุ่ด แล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้วยกำหนดคะแนน 3 คะแนน 4 คะแนน และ 5 คะแนนวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปในสนามส่งลูกคอร์ดซ้ายและขวา 2 พุ่ดแล้ว เขียนเส้นตรงข่านกับเส้นส่งลูกสั้นกำหนดคะแนน 2 คะแนน

2. ผู้ฝึกสอนให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) และให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมาอยู่ในคอร์ดของตนแล้วเสียงหายเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มรับส่งลูกก่อน
3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วก็เริ่มส่งลูกโดยไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีม ดังพยายามดึงลูกขึ้นไก่ให้ข้ามดาว่ายไปยังเดนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนนเมื่อถึงเดนแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาดึงลูกขึ้นไก่ต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขึ้นไก่ต่อกันช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขึ้นไก่ต่อกันช่องคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดก็ 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมต้อนหมูเข้าคอก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อใช้ในการดึงลูกยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการดึงลูกยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันแบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขึ้นไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหน้าของสนามทั้งสองด้าน โดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 2 ฟุต

- และ 3 พุ่ดแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้าข่ายกำหนดคะแนน 3 คะแนน 4 คะแนน และ 5 คะแนนวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปในสนามส่งลูกคอร์ดซ้ายและขวา 2 พุ่ด แล้วเขียนเส้นตรงขานานกับเส้นส่งลูกสั้นกำหนดคะแนน 2 คะแนน
2. ผู้ฝึกสอนให้แต่ละทีมมาเสียงทางเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มส่งลูกก่อน
 3. ในการต่อสู้กหยอดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกชนไก่โลยโดยตรงข้ามด้าข่ายไปตอกใกล้ขอบเขตของด้าข่ายมากที่สุด
 4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตอกช่องคะแนนได้ ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตอกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน และเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขันต่อไปจนกว่าจะได้สู้กหยอด
 5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 5 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

**แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม
ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา**

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยावในกีฬาแบดมินตัน

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. เสือตกถัง | 2. เสือข้ามห้วย |
| 3. ปีบแಡก | 4. ยาวป่าโถะ ป่าโถ |
| 5. ยาว จ่อ เจี้ยน | 6. GO FOR GOAL |
| 7. ดีมานาเข้าบ้าน | 8. จุดพูลโถง |
| 9. คอนแวน์เบด | 10. SUPER DOWN |
| 11. ส่งลงรู | 12. งูดกบันได |
| 13. มัจนาตะครุบเหี้ยอ | 14. ข้ามเรือประจำภูมิภาค |
| 15. ต่อทางหมู | 16. กระทิงข้ามคอก |

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยावและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยावในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยावไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยावในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยावต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยावในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้เรืองเงาทำจำพวกผู้เรียน
2. ลูกน้ำใจจำนวน 4 – 6 โอล
3. สนามและอุปกรณ์แบบมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอนามัย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบบมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

4. Լիոնուային համագույն

3. Բնակչութեալի տվյալների 3 - 4 ռեգիստրացիա

2. Ծննդյան 4 - 6 լնա

1. Կանոնադրության համապատասխան

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

Վաղարշապատի քաղաքապետական 16 և սահմանադրության 1 համարության վեհական բարձրագույն օրենսդրության մեջ առաջարկությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

5. Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջարկությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Ցանկ

Վաղարշապատի քաղաքապետական 16 և սահմանադրության 1 համարության վեհական բարձրագույն օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

4. Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Ուժափակչական

3. Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

նույնագույն ստուգայի համար պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

2. Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

1. Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Անձնագիրը պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Անձնագիրը պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

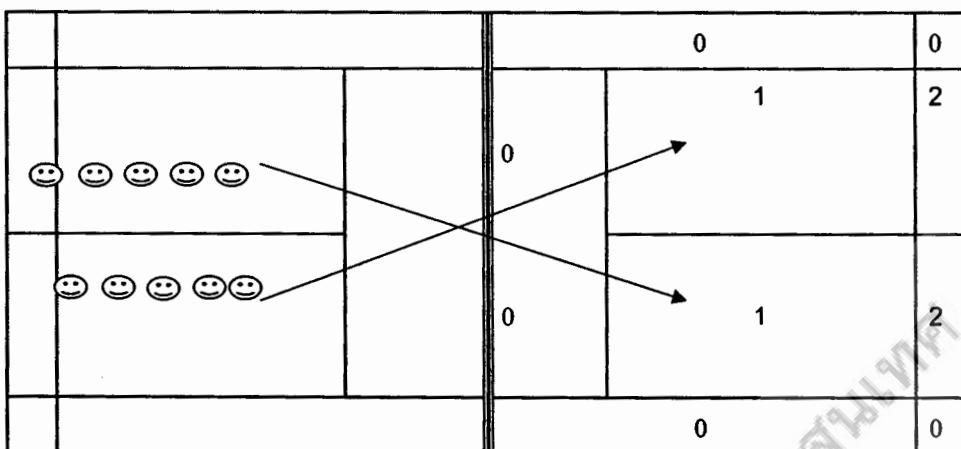
Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

Հիմնանքայի պահպանության մասին օրենսդրությունը առաջին անգամ հաստիացած է 1995 թվականի մայիսի 15-ին:

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามหัวเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูก ยาวยที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมเสือตกถัง



วัตถุประสงค์ : สร้างความสัมพันธ์ของกลไกในการตีลูกให้สูงไปได้ระยะทางไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็นทีม 6 ทีมทีมละ 5 คน

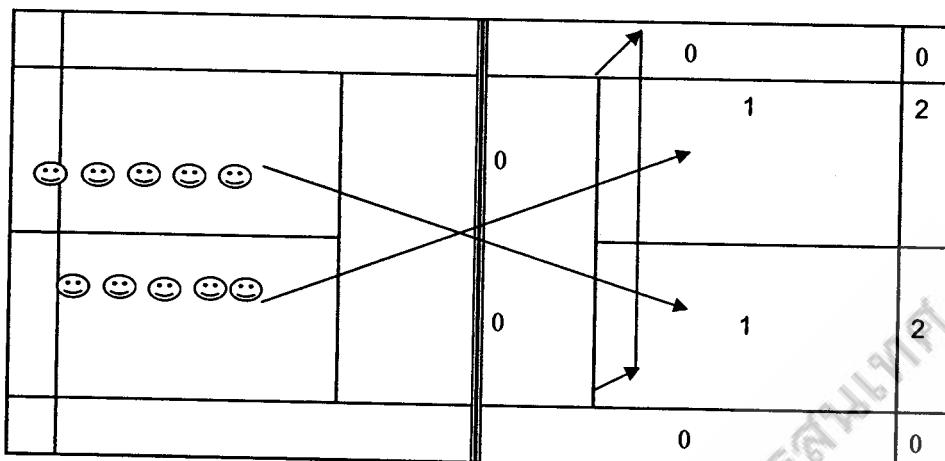
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมกำหนดช่องคะแนนในแต่ละคอร์ดเป็น 1 คะแนน และกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดียวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามบริเวณเส้น ส่งลูกสั้นท้ายกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้
- ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมจับลูกขนไก่ตีให้ข้ามดาวาไปยัง แดนตรงข้ามให้ไกลที่สุดตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไป ของทีมมาจับลูกตีให้ไกลต่อไป

4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตอกซองระดับคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้นต่อตัวลูกขันไก่ตอกที่ซองระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 เกม

เกมเสือข้ามหัวย



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขันไก่ให้สูงไปในระดับทางไก่และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนานไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกขานานกับดาวาวยให้สูงกว่าดาวาวย 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามพื้นที่บริเวณเส้นเขตหลังเข้าหาดาวาวยกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนนและกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของ การเล่นประเภทเดียวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามบริเวณเส้นส่งลูกสั้นท้ายกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้

3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นทุกของแต่ละทีมจับลูกขนไก่ตีให้ข้ามดาวข่ายไปยังเป้าหมายในเดนตรงข้ามที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกาโดยให้วิถีลูกขนไก่ลอดอยู่ต่อข้ามดาวข่ายและเชือกให้ตัดตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยน คนต่อไปของทีมมาจับลูกตีให้ใกล้ต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตัดกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตัดกช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 18

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้

เกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะ¹
จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำใบใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะ
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมปิงแพ็คและเกมยาวป่าโถะ ป่าโถะ เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครม 16 เกมแล้ว

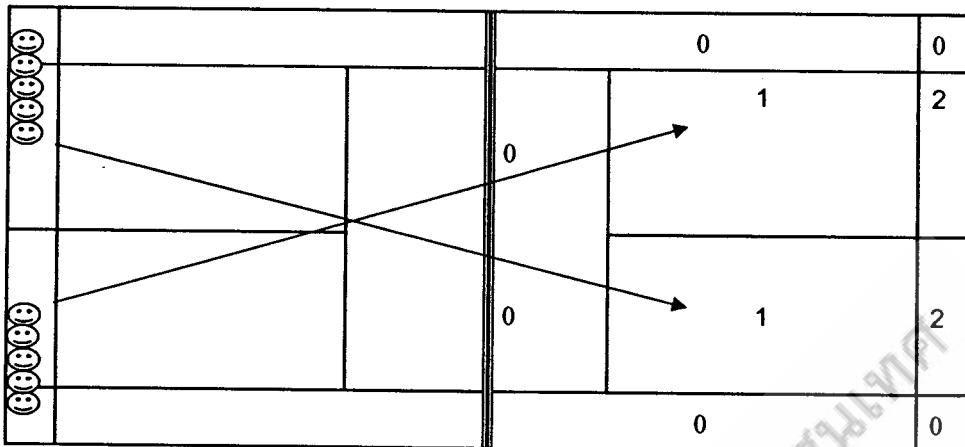
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมปี๊ดกและเกมยาวนานได้ นำไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะการส่งสู่ภูมิที่น้อมหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการส่งสู่ภูมิที่โดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งสู่ภูมิที่ในกีฬาแบบมินิดัน

เกมปี๊ดก



วัตถุประสงค์ : สร้างความสัมพันธ์ของกลไกในการตีลูกให้สูงไปได้ระดับทางไกลที่สุด
อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

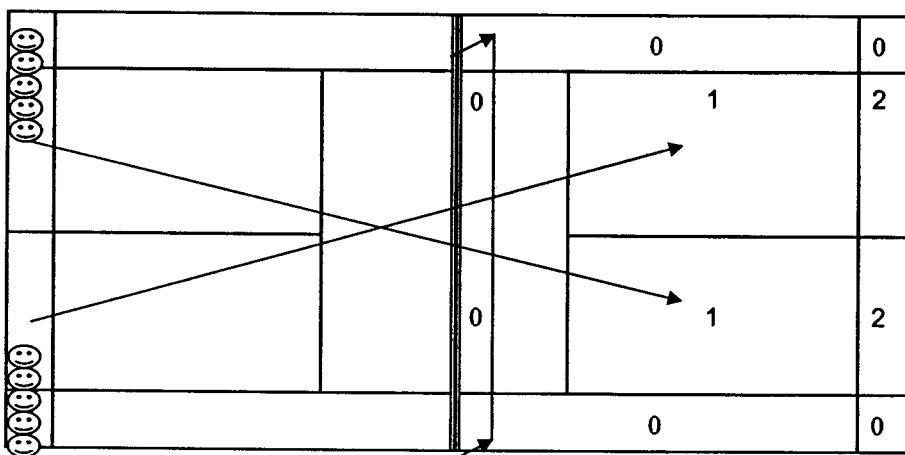
จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินิดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

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

เกมยาป่าตี่ะ ปาต๊ะ



วัตถุประสงค์ : ฝึกสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มการใช้ชื่อของข้าวที่จับไม้แร็งเกดหาจังหวะตีลูกที่จุดสูงสุดตีลูกไปให้ไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็งเกด, ลูกขี้นไก

จำนวนผู้เล่น : 30 แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกขานกับตาข่ายให้สูงกว่าตาข่าย 3 ฟุต แล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องค่าแนบทิศทางด้านหลังของสนามพื้นที่บริเวณเส้นเขตหลัง เข้าหากาชาดทำหนัดค่าแนบเป็น 1 ค่าแนบและทำหนัดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูก ยาวของการเล่นประเภทเดียวและประเภทคู่เป็น 2 ค่าแนบ
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นเขตหลังทั้งกับคอร์ดที่แบ่งค่าแนบไว้
- ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมใช้ชื่อข้างหนึ่งในลูกแล้วใช้ชื่อข้างที่จับไม้แร็งเกดหาจังหวะตีลูกที่จุดสูงสุดตีลูกไปให้ไกลที่สุด
- การนับค่าแนบเมื่อลูกขี้นไก่ตักที่ช่องระดับค่าแนบใดให้เพิ่มค่าแนบตามระดับค่าแนบนั้น เช่นเดียวกับการนับค่าแนบ 2 ค่าแนบให้บวกค่าแนบให้กับทีมนั้น 2 ค่าแนบ
- ทีมใดมีค่าแนบรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
- ตัดสินผลแพ้ 4 ใน 7

แผนการจัดกิจกรรมที่ 19

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้

เกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคโนโลยีต่างๆ ของการเล่นเกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตาม ลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตั้งนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การ สาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมยาว จ่อ เจี้ยบ และเกม GO FOR GOAL
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมยาว จ่อ เจี้ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

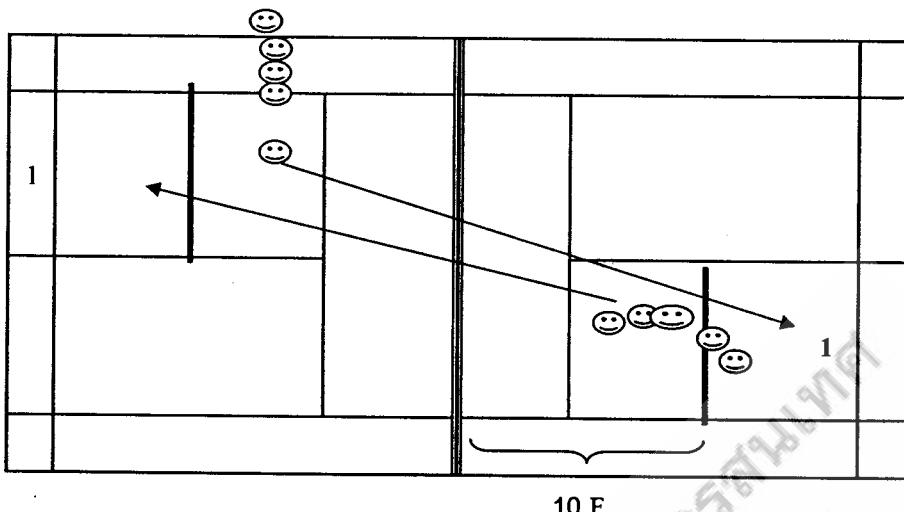
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมฯ จ่อ เลี้ยงและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะ การส่งลูกยาวที่มอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมฯ จ่อ เลี้ยง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต ลูกขุนໄก

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

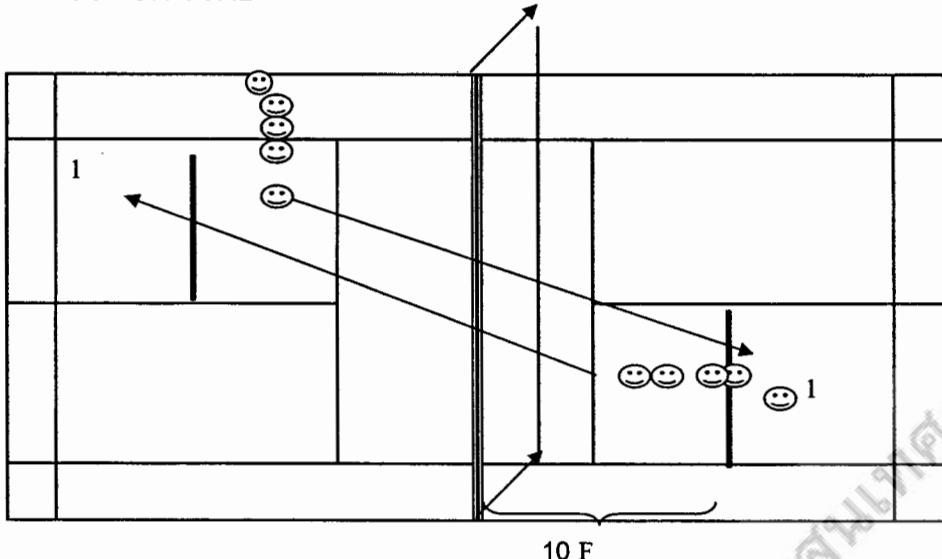
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคบแหน่งทางด้านหลังของ สนามโดยวัดจากตาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นเขตหลังเข้าหากา ข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนน
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในคอร์ตตรงข้าม
- ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ตตรงข้ามตาม เป้าหมายที่กำหนดโดยอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขุนໄก์ไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้ว ผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนน เมื่อลูกขันไก่เด็กในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเดียวกับในช่องระดับคะแนน 1 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมหนึ่ง 1 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกมทีมใดถึง 4 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกม GO FOR GOAL



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการเดลูกขันไก่ให้สูงไปในระย่างไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยเชือกระหว่างเสาคาดขาข่ายให้ดึงเหนือตากขาข่ายขึ้นไป 3 พุ่ดแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากตากขาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 พุ่ดแล้วเขียนเส้นเขตหลังเข้าหากขาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในครอตติงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตากขาข่ายไปยังครอตติงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขันไก่ถอยໄ่ด้วยขาข่ายและเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

4. لیست ایندکس های مقاله

3. የዚህበት ማረጋገጫ በዚህ አንቀጽ 3 - 4 መሬታ

2. 美術學系 4-6 期

ՀԱՅՈՒԹՅԱՆ ԱՐԵՎԱԿԱՆ ՊՐԵՄԻՈՆ

၁၁၂

Եղանակը պահպանության մեջ է գրանցված և պահպանվում է ՀՀ պատմական ժառանգության պահպանիչ կողմէ:

ԳՐԱԴԱՐԱՆ

ԱՐԵՎԵՆԻՑ ՀԱՅՈՒԹՅՈՒՆ ՊՐԵՄԻԱ ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅՈՒՆ

ՕՐԻՆԱԿ ՎԵՐԱՀԱՅՐ ԱՎԱՐԱՐ ՎԵՐԱՀԱՅՐ ՎԵՐԱՀԱՅՐ ՎԵՐԱՀԱՅՐ

០១៤៣ ៩២៨៦១៩៣៧១១ ៤

Digitized by srujanika@gmail.com

၆၁၂။ မြန်မာတို့မြန်မာနှင့် ပြည်သူ့အနေဖြင့် ပေါ်လောက်ခဲ့ရတယ်

ԲԱՆԱՏՐԱԿԱՐԱՎԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

၁. မြန်မာနိုင်ငံတော်လွှာများ

ՀՐԱՄԱՆԱԳՐԻ ՎԵՐԱԿՐՈՆԱԿԱՆ ԽՈՎԱԿԱԿ

ଶ୍ରୀମତୀ ପାତ୍ନୀ

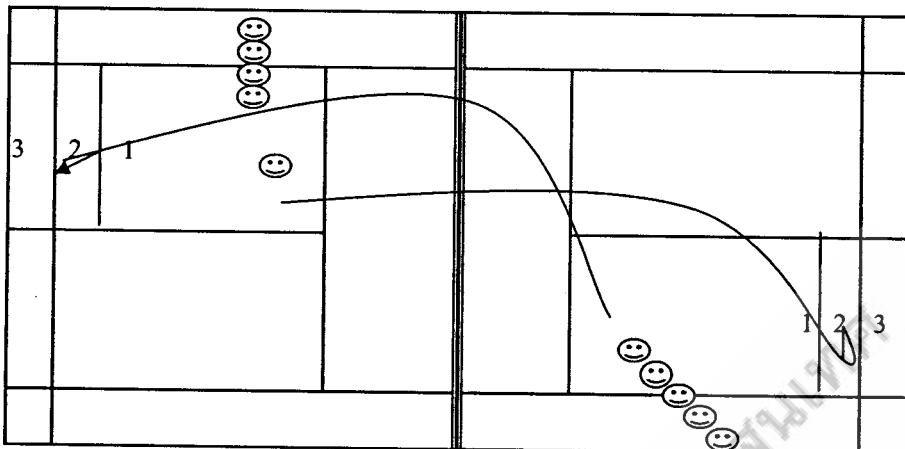
2. მარტინ ლინგვისტი და უნივერსიტეტის მეცნიერებების მიმღები მომართველი

ԵՐԱՌՈՒԲԵՐԻՆ ՅԵՎՈՎԱԿԱՅՆ ԽԱՐՈՒ

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมตีมนาวเข้าม้านและเกมจุดพลุ ได้เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยวาวที่มอบหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยวาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะ การส่งลูกยวาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีมนาวเข้าม้าน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปในระยะทางไกล และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยวานนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้เร็กเกด, ลูกขุนໄก

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

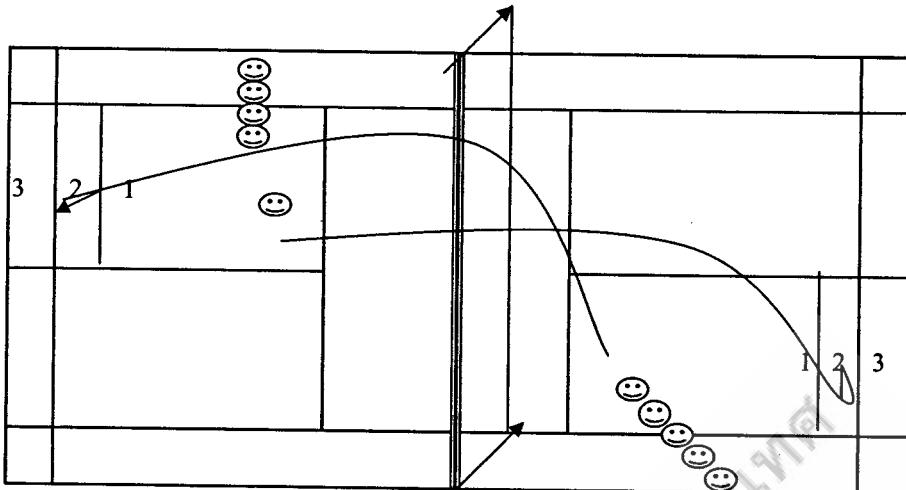
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามของคอร์ดซ้ายทั้งสองด้าน เป็นช่องๆ ตามแนวนอนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยวาวของการเล่นประเภทเดี่ยวไปในสนาม 4 ฟุตแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
- ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยวาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขุนໄก์ลอดอยู่ใต้ข้ามตาข่ายไปตกในกลุ่มเส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนนเมื่อลูกขุนไก่ตกลงช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเดียวกับไก่ตกลงช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมที่มี 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมจุดพลุโด้ง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขุนไก่ให้สูงไปในระดับทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกขุนไกฯ นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขุนไก

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยจึงเชือกระหว่างเสาชาวยายให้ตึงเหนือดาշายขึ้นไป 3 พุ่ดแล้วแบ่งสนามของคอร์ดซ้ายทั้งสองด้าน เป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกขุนไกฯของการเล่นประเภทเดียวไปในสนาม 4 พุ่ดแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกขุนไกให้ข้ามดาชายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขุนไกกลอยลงข้ามดาชายและเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนน เมื่อสูกชนไก่ตกรีดหัวเพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเดียวกับไก่ตกรีดหัวระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 21

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่าง
สาระการเรียนรู้

เกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN

จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคดังๆ ของการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและ ตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างครบ 16 เกมแล้ว

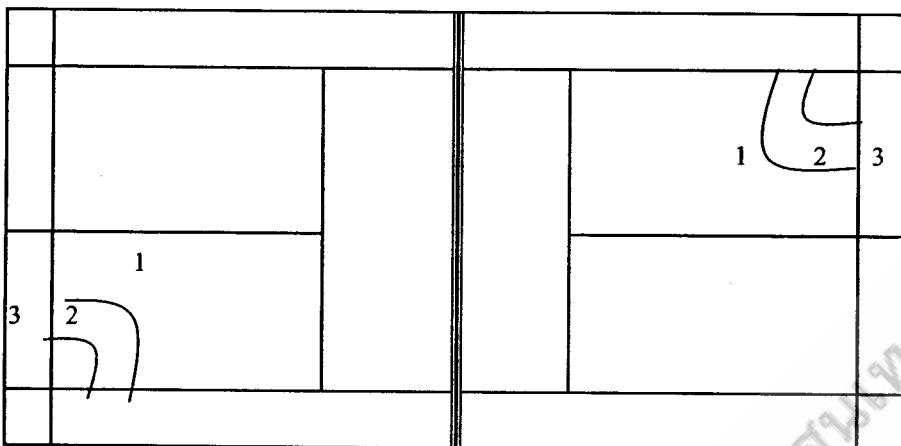
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมคอนเนอร์เบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอยู่อย่างเดิม
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมคอนเนอร์เบด



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄก์ให้สูงไปในระย่างไก่กลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขึ้นໄก

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

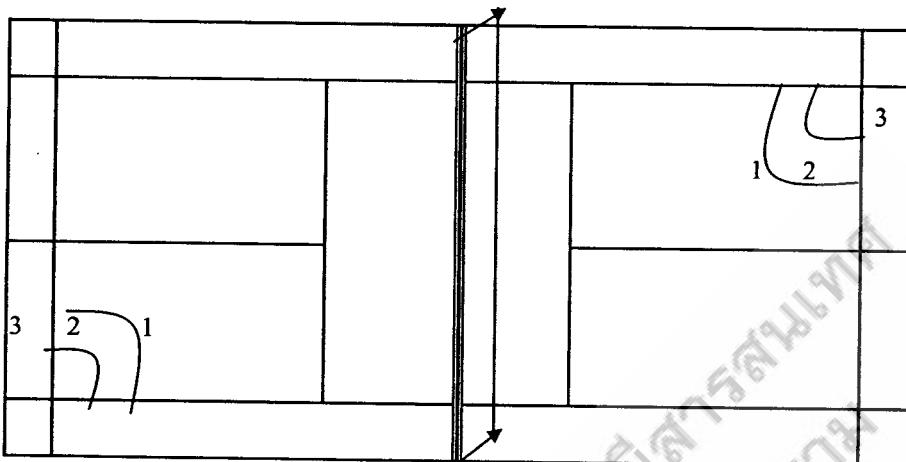
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องค่าแนวทางด้านหลังของสนาม โดยวัดจากมุมคอร์ดด้านหลังของเส้นส่งลูกของการเล่นประเภทคูไปในสนาม 4 พุ่ดและ 6 พุ่ดแล้วเขียนเส้นโค้งจากเส้นข้างของการเล่นประเภทเดียวเข้าหากัน เช่น หลังของการส่งลูกประเภทคูทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดค่าแนวในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 ค่าแนวตามลำดับ
- แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเจ้าๆ กัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม

3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยawaให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขันไก่loyโดยต้องข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนน เมื่อลูกขันไก่ตกในช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นเดียวกับไก่ที่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกม SUPER DOWN



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการเดินลูกขันไก่ให้สูงไปในระดับทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยawa นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินิดันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบบมินิดัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ตึงเหนือตาข่ายขึ้นไป 3 พุ่ดแล้วแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากมุมคอร์ดขาต้านหลังของเส้นส่งลูกของการเล่นประเภทคู่ไปในสนาม 4 พุ่ดและ 6 พุ่ดแล้วเขียนเส้นโค้งจากเส้นข้างของการเล่นประเภทเดี่ยวเข้าหาเส้นเขตหลังของ

- การส่งลูกประเกทคู่หันสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3,
2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละท่าๆกัน ยืนในสนามในครอตต์ตรงข้าม
 3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังครอตต์ตรงข้ามตาม
เป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่loyต่อข้ามตาข่ายและเชือกไป
ตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
 4. การนับคะแนน เมื่อลูกชนไก่ตอกในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน
นั้น เช่นเดียวกันไก่ตอกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3
คะแนน
 5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
 6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

แผนการจัดกิจกรรมที่ 22

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว
สาระการเรียนรู้

เกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันได
จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันไดพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันไดให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันได
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมส์ลงรูและเกมมุตอกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

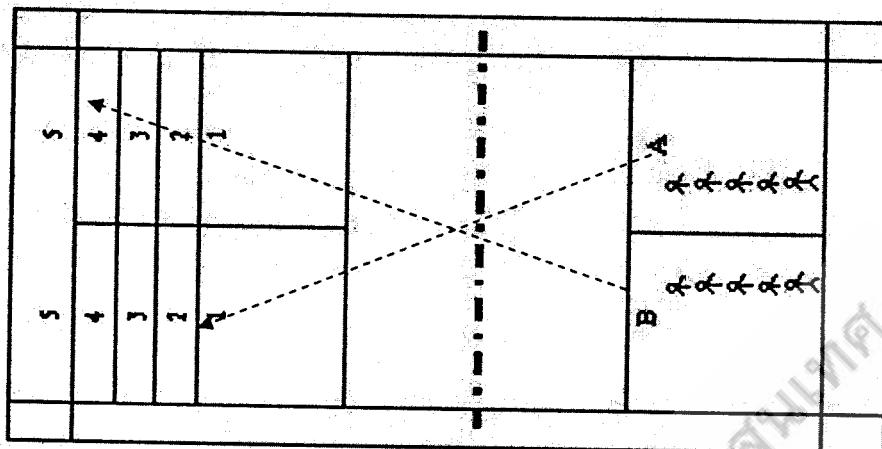
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมส์ลงรูและเกมส์ดูกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างที่มีความหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกย่างโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตัน

เกมส์ลงรู



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการส่งลูกย่างให้แม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกย่างนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาด้วย 2 พุ่ด 4 พุ่ด 5 พุ่ด และ 6 พุ่ด ตามลำดับแล้วเรียงเส้นตรงเข้าหาด้วย กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
- ในการส่งลูกย่างแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกย่างไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขันไก่ลอดอยู่ด่องขามตามด้วยไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด

1. የዚህ ማስረጃ አለበት በዚህ የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ
በመሆኑ የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ
በመሆኑ የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ
በመሆኑ የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ

በሚከተሉት

መሆኑ : የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ

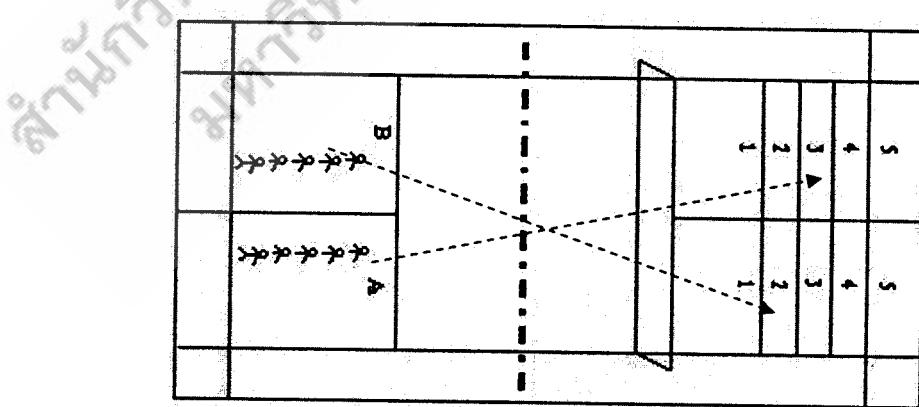
በመሆኑ : 30 ኮ እና 111 ኮ እና 6 ኮ እና 5 ኮ

በመሆኑ : እና 10 ኮ እና 10 ኮ, ቅጂ እና 10 ኮ

በመሆኑ

1. የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ

የሚከተሉት ደንብ መካከል ይፈጸመ



2. ในการส่งลูกยวาร์ดและครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยวาร์ไปยังเป้าหมายที่กำหนดโดยย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่ลอยโดยงชั่มดาษๆไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมดึงลูกยวาร์ไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ตักช่องคะแนนได้ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกชนไก่ตักในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบูลังคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 23

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน
หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่าง
สาระการเรียนรู้

เกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้าน
จุดประสงค์การเรียนรู้

- ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้าน เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของ การเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสังคมฯ ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามนี้

- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้านพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้านให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้าน
- ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมมัจฉาดครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
- ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกย่างในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกย่างครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
- ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล

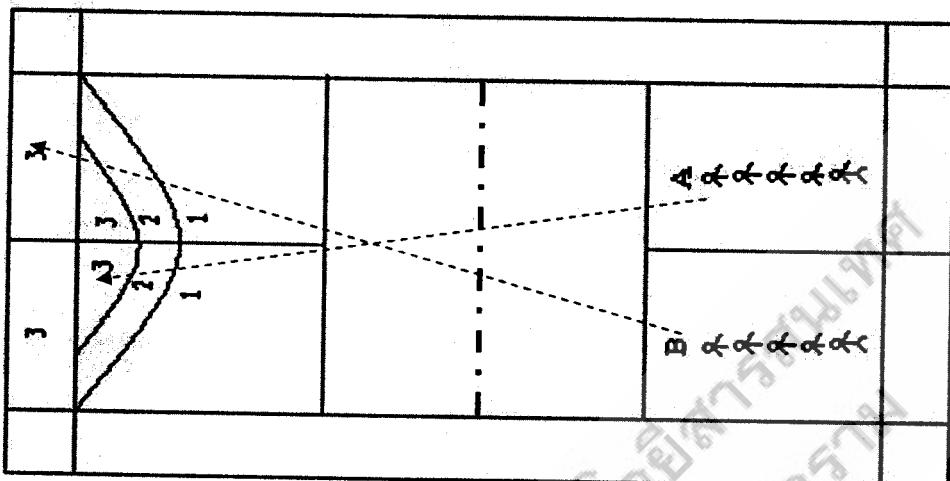
3. สนามและอุปกรณ์แบบมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

- ผลจากการปฏิบัติในเกมมัจฉาตะครุบเหยือและเกมข้ามเรือประจำบ้านเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอนุหมาย
- การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบบมินตัน

เกมเกมมัจฉาตะครุบเหยือ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการส่งลูกยาวให้แม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบบมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขนไก่, เซ็อก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

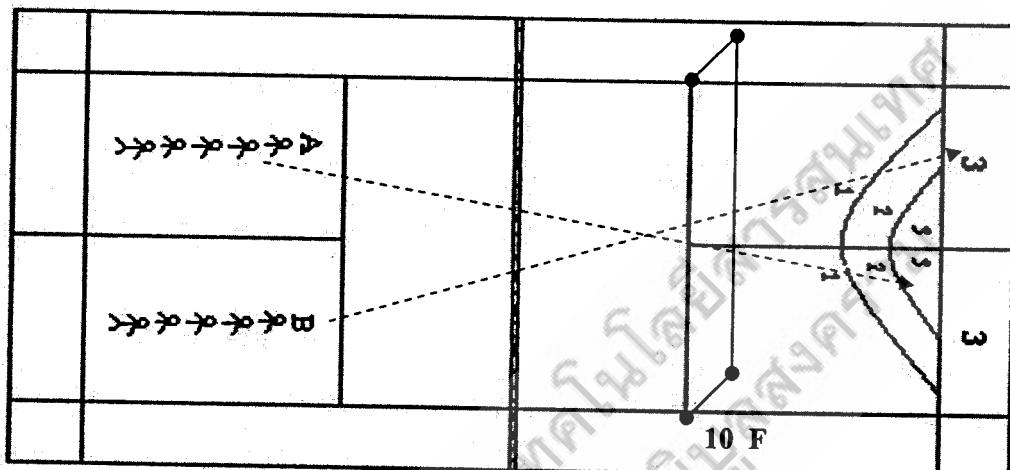
สถานที่ : ใช้สนามแบบมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

- ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไป 3 ฟุตและ 5 ฟุต ตามลำดับ และ改變เส้นโค้งเข้าหาเส้นเขตหลังทั้งสองครึ่งกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

2. ในการส่งลูกยາวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยາวไปยังเป้าหมายที่กำหนดโดยย่างถูกดังโดยให้ลูกขันไก่ลอยโถ่ข้ามดาษายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีลูกยາวไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขันไก่ตกลงช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขันไก่ตกลงในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมข้ามเรือประจำบ้าน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกยາวให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกยາว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยนึ่งเชือกที่เส้นส่งลูกสั้นสูงขึ้นไป 10 ฟุต และแบ่งสนามออกเป็นช่องคบเพนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นเขตหลังทั้งสองครึ่ง กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. ในการส่งลูกยาราแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาราไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้องโดยให้ลูกชนไก่โลยได้ลงข้ามดาข่ายและข้ามเชือกไปกดไก่เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมส่งลูกยาราไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกชนไก่ลงบนพื้นที่เป้าหมายจะได้ลดคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกชนไก่ตกลงในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้ลดคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนติดลบ 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่แพ้ในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดแพ้ถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่แพ้ในการแข่งขัน

ՀԱՅՈՒԹԻՒՆԸ ՏԵՍԱԿԱՆ

4. ԼՐԱՎԱՐԱՆՆԵՐՆ ՄԱԳԱԶԻՆ
3. ԹԱՇԱԽԱՑՔՆ ԴԱՏԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ 3 - 4 ԹՎԱ
2. ԳԱԽԱՆԱՀՅԱՀ 4 - 6 ԼԻՆ
1. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ

ՀԱՅՈՒԹԻՒՆԸ ՏԵՍԱԿԱՆ

ԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ

5. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
4. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
3. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
2. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
1. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ

ԽԱԽԱՀ

5. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
4. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
3. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
2. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
1. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ

ԽԱԽԱՀ

5. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
4. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
3. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
2. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
1. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ

ԽԱԽԱՀ

5. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
4. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
3. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
2. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
1. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ

ԽԱԽԱՀ

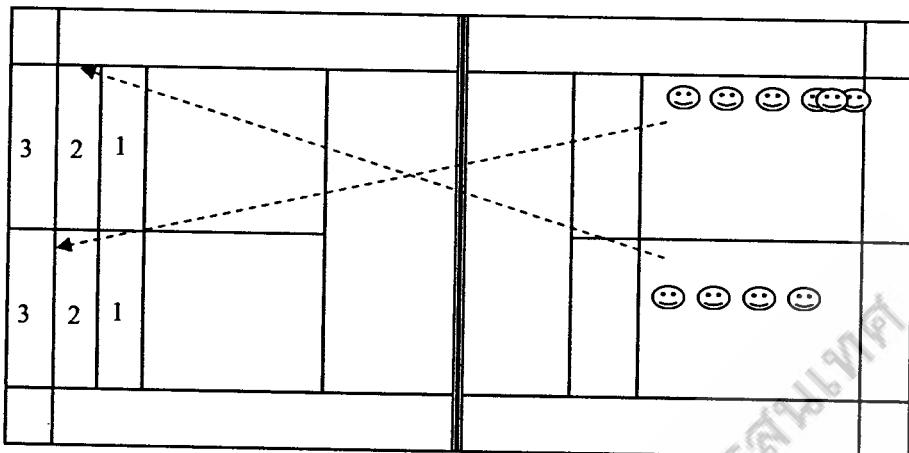
5. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
4. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
3. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
2. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ
1. ՀՅԱԽԱՆԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ ՀԱՅԱՀՅԱՀ 16 ԽԱԽԱՀ

ԽԱԽԱՀ

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมต่อทางหมุนและเกมกระทิงข้ามคอกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มีอนามัย
2. การพัฒนาด้านความสามารถในการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมต่อทางหมุน



10 F

วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกขึ้นໄกให้สูงไปได้ในระดับทางไก่กลและมีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็คเกต, ลูกขันໄก, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

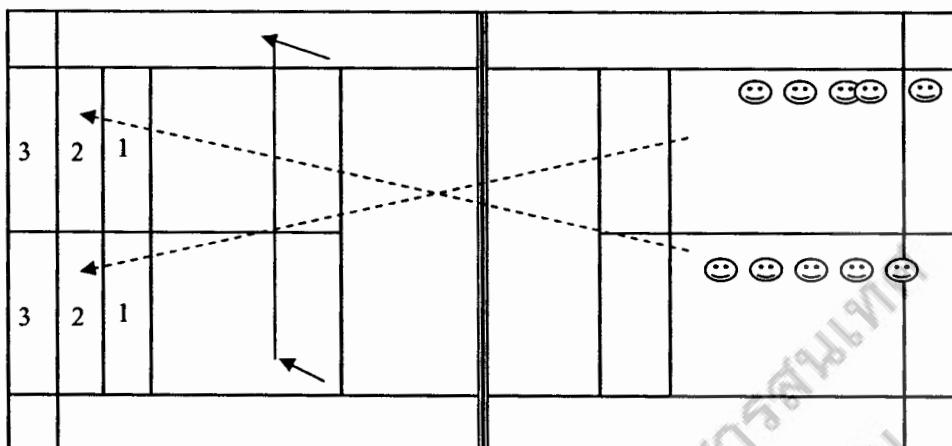
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับ ติดกระดาษการแล้วกำหนดคะแนนจากช่องแรกให้เส้นหลังเข้ามาในสนามเป็น 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนที่เส้นตรงกลางของแต่ละคอร์ดห่างจากตาข่าย 10 ฟุต
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามทั้งกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้

3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามดึงลูกขันไก่ให้ข้ามดาวร้ายไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขันไก่ตอกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนให้กับคะแนนนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น

เกมกระถิงข้ามคอก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกขันไก่ให้สูงไปได้ในระดับทางไกลมีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขันไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีม กมล 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาดาวร้ายบริเวณเส้นสั่งลูกสั้นให้สูงกว่าขอบนของดาวร้ายขึ้นไป 5 ฟุต
2. แบ่งสนามเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นสั่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุต และ 6 ฟุต ตามลำดับติดกระดาษกาวแล้วกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาข้างในสนามเป็น 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนที่เส้นครองกลางของแต่ละคอร์ตห่างจากดาวร้าย 10 ฟุต

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ภาคผนวก ๗ หนังสือราชการ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม



ที่ ศธ ๐๕๓๙/๑๗๙๙

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๗๗ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์นิธิเดชน์ เสิดพุทธ

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

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางสถิติก้าที่มีต่อทักษะการตีอุปพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้อำนวยการศูนย์ฯ จุฬาฯ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา
โทร/โทรสาร ๐-๔๕๒๔-๑๗๑๑



บันทึกข้อความ

ผู้ว่าราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ สนกฯ. ๑๘๐๙/๒๕๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์บุญเลิศ เ Jinpong

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีอุปพื้นฐานในกีฬา แบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภูพัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์ จากท่านครุศาสตร์ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา



บันทึกข้อความ

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

เรียน รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อัญเชิญว่างค่าเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางพอลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีอุปทั้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โอดมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์ จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

82
(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา



บันทึกข้อความ

ผู้ราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ ๘๗๗/๒๕๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์อัมพล โภนมาหิ

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีอุปพื้นฐานในกีฬา แนวคิดนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมี ดร.สว่าง ภูรพัฒน์วิญญูล ตำแหน่งคิดคิด ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิษณุโลก ดำเนินการเพื่อให้คำแนะนำและสนับสนุนแก่ผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์ จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไข และดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้


(ดร.ชัยวัฒน์ สุกธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา



บันทึกข้อความ

ผู้ราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ สนท.วท๐๗/๑๔๕๐ วันที่ ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์มกต อักษรดิษฐ์

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางพัฒนาที่มีต่อทักษะการตีอุปพื้นฐานในกีฬาแบบมินตันของนักเรียนชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมี ดร.สว่าง ภูพัฒน์วินูล์ และนายอดิศร ไกรวงศ์ เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงได้ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้


(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา



ที่ ๒๗๙๙๙ ว.๕๐ ๑๐

ใบอนุญาตประกอบการอธิการศึกษาภูมิพลทรงราม
券號..... 227
日期..... 27/12/50
เวลา..... ๘.๕๕ น.

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

ที่ สถาฯ. ๔๙๙/๖๕๕๐ วันที่ ๒๙ ธันวาคม ๖๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ด้วย นายยุทธพันธ์ ศรีกุน นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรคุณศาสตร์มนหมายบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและกรรมการสอน รุ่นที่ ๑ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกณฑ์ทางพัฒนาศึกษาที่มีต่อทักษะการคิดถูกพื้นฐานในกีฬาแบนด์มินตันของนักเรียนชั้วชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมี ดร. สว่าง ภู่พันธ์วินัย และอาจารย์อดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการทำวิทยานิพนธ์นักศึกษาจะต้องทดลองเครื่องมือวิจัย

สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นักศึกษาผู้นี้ได้ดำเนินการทำทดลองเครื่องมือวิจัยในหน่วยงานของท่านเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ผู้อำนวยการ โรงเรียนสาธิตฯ

เพื่อโปรด () ทราบ () ทราบและสั่งการ
ให้มอบหมาย () อนุมัติ () พิจารณา ให้

1.....

2.....

3.....

27/12/50

(ดร. ชัยวัฒน์ สุกชิริเดช)

ผู้อำนวยการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

อนุญาต
๑๗๙๙๙ ลงวันที่ ๒๙/๑๒/๕๐ ๙.๕๕ น.
๒๙๐๐๐๑/๑๗๙๙ ๙.๕๕ น.
๑๐.๑๒.๕๐

๑๗ ๙.๕๕ น.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม
เกิดวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2522
สถานที่อยู่ปัจจุบัน 30 หมู่ 16 ตำบลบ้านดง อําเภอชาติธรรม จังหวัดพิษณุโลก
ตำแหน่งหน้าที่การงาน ผู้อํานวยการมหาวิทยาลัย 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 สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม