ภาคผนวก

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ นิธิเดชน์ เชิดพุด อาจารย์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. รองศาสตราจารย์ วิราพร พงศ์อาจารย์ อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
3. อาจารย์ บุญเลิศ เจิมปลั่ง อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
4. อาจารย์ อำพล โกมะหิ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มงคล อักษรดิษฐ์ อาจารย์โปรแกรมพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ข แบบประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลและความคิดเห็นต่าง ๆ มาใช้ปรับปรุงและพัฒนาโปรแกรมเกมทางพลศึกษา ขอความกรุณาให้ท่านตอบแบบสอบถามทุกข้อ เพราะคำตอบทุกคำตอบมีคุณค่าและมีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. แบบประเมินประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ตอนที่ 2 แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

(นาย ยุทธพัฒน์ ศรีกุม)
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตอนที่ 1
ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

คำชี้แจง

จากการที่ท่านได้ศึกษาโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วโปรดตอบคำถามและประเมินรายการต่าง ๆ ตามความคิดเห็นของท่านโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบตรวจสอบรายการจัดอันดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1.3 เกมเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
1.4 เกมมีจำนวนเพียงพอในการพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตัน					
1.5 เกมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์เล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตัน					
2. กิจกรรมการเรียนการสอน 2.1 วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม					
2.2 โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเหมาะสม					
2.3 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
2.4 กิจกรรมเกมตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน					
2.5 กิจกรรมเกมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและพัฒนาทักษะกีฬาแบดมินตัน					
2.6 กิจกรรมเกมมีความหลากหลายตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้					
2.7 เวลาที่ใช้ในแต่ละกิจกรรมเกมมีความเหมาะสม					
2.8 กิจกรรมเกมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยตนเอง					
2.9 แต่ละกิจกรรมเกมผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้					

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
2.10 กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหาและประสบการณ์ของผู้เรียน					
3. การวัดและประเมินผลการเรียนการสอน 3.1 ความเหมาะสมของวิธีประเมินกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
3.2 องค์ประกอบของเครื่องมือวัดเหมาะสม					
3.3 เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน					
3.4 วิธีการวัดและประเมินผลทำได้สะดวก					
3.5 เกณฑ์การประเมินผลมีความชัดเจนเหมาะสม					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....
.....
.....
.....
.....
.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตอนที่ 2

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

คำชี้แจง

จากการที่ท่านได้ศึกษาเอกสารต้นแบบเครื่องมือประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาแล้วโปรดตอบคำถามและประเมินรายการต่างๆ ตามความคิดเห็นของท่าน โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงแบบจัดอันดับคุณภาพที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านที่สุด ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ค ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S. D.	ระดับความเหมาะสม
แนวคิดพื้นฐาน			
1. สอดคล้องกับแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม	4.6	0.89	มากที่สุด
2. เหมาะสมกับสภาพและระดับพัฒนาการของผู้เรียน	3.8	0.44	มาก
3. เลือกประเด็นที่เสนอภาพรวมของโปรแกรมได้ชัดเจน	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. มีความเป็นไปได้ในการบรรลุตามจุดประสงค์ทั่วไปที่ตั้งไว้ได้	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 ง่ายต่อการประเมินผล	4.4	0.63	มาก
3. สามารถบรรลุตามจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ตั้งไว้ได้	4	0.70	มาก
รวม	4.4	0.59	มาก

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุพรรณบุรี

รายการประเมิน	$\overline{X}$	S. D.	ระดับความเหมาะสม
องค์ประกอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา			
1. เกมทางพลศึกษา			
1.1 จัดและแบ่งเกมแต่ละเกมเพื่อพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตันได้เหมาะสม	4	0.70	มาก
1.2 เกมเป็นสื่อกิจกรรมที่พัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตันได้	4.4	0.63	มาก
I.3 เกมเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน	4.2	0.83	มาก
1.4 เกมมีจำนวนเพียงพอในการพัฒนาแต่ละทักษะกีฬาแบดมินตัน	4.6	0.89	มากที่สุด
1.5 เกมมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์เล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตัน	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 กิจกรรมเกมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและพัฒนาทักษะกีฬาแบดมินตัน	4.2	0.44	มาก
2.6 กิจกรรมเกมมีความหลากหลาย ตอบสนองจุดประสงค์การเรียนรู้	4.6	0.89	มากที่สุด

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

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	061	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 เกณฑ์การประเมินผลมีความ ชัดเจนเหมาะสม	4.2	0.83	มาก
รวม	4.19	0.61	มาก

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ภาคผนวก ง แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก จ ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน ซึ่งเป็นเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S. D.	ระดับความเหมาะสม
1. เครื่องมือประเมินผลสอดคล้องกับลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา	4.8	0.44	มากที่สุด
2. ดอบสนองจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้	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. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.47	0.46	มาก

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ฉ แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ช ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน 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. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้	4.8	0.44	มากที่สุด
รวม	4.47	0.63	มาก

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ช แบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกส่งยาวในกีฬาแบดมินตัน.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือประเมินผลในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

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

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ภาคผนวก ฌ ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการตีลูกส่งยาวในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตาราง ผลการประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน 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. สามารถใช้ประเมินพัฒนาการของทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.52	0.52	มากที่สุด

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ญ แบบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
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.			

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ชื่อ - สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
27.			
28.			
29.			
30.			

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ใบบันทึกผลคะแนนการทดสอบ

ชื่อ ..... นามสกุล .....
ชั้น .....

รายการทดสอบ	ผลคะแนนการทดสอบ											
	ครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	รวม
การตีลูกโด่ง	คอร์ดขวา											
การตีลูกหยอด	คอร์ดขวา											
การส่งลูกยาว	คอร์ดขวา											

รายการทดสอบ	ผลคะแนนการทดสอบ											
	ครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	รวม
การตีลูกโด่ง	คอร์ดซ้าย											
การตีลูกหยอด	คอร์ดซ้าย											
การส่งลูกยาว	คอร์ดซ้าย											

บันทึกผลการทดสอบ.....
.....

(.....)
ผู้ทดสอบ
...../...../.....

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ฎ ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบก่อนการทดลองโปรแกรมเกมพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนก่อนการทดสอบ

ชื่อ – สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
1. ด.ญ.ชลิดา สุนทราภิวัฒน์	22	28	13
2. ด.ญ.ฐนิดรา ก่อกิจโรจน์	28	49	25
3. ด.ญ.ณัฐณิชา จะสนอง	59	41	18
4. ด.ญ. ปาจรีย์ สุทัศน์	59	26	36
5. ด.ญ.พีรดา เขียวบ้านยา	1	36	16
6. ด.ญ.สิริธร บางสาลี	26	22	16
7. ด.ช.ธนุดม บัวแก้ว	66	22	73
8. ด.ช.กิรวัฒน์ สำเภาทอง	59	17	33
9. ด.ช.ธีรุดม์ ศูนยะคณิด	21	23	42
10. ด.ช.นัทธพงศ์ พัฒนะดำรงชัย	67	44	46
11. ด.ช.พิสุทธิ์ สว่างวันชัย	60	49	52
12. ด.ช.ภัทรพล ชุติพงษ์วิเวท	59	58	59
13. ด.ช.ภาณุ สง่าจิตร	60	54	62
14. ด.ช.วรรักษ์ เสนสุข	55	60	71
15. ด.ช.วัสมณ จูมี	67	56	70
16. ด.ช.ศุภวิชญ์ หล่อวงศ์กมล	54	41	59
17. ด.ช.สิทธิโชค เรืองรอง	60	40	62
18. ด.ญ.กิรณา ธาราวุฒิ	63	61	46
19. ด.ญ.ชลาลัย โพธิ์อำ	54	27	39
20. ด.ญ.ชญานิศ ทิพย์รัตน์	60	29	32
21. ด.ญ.ฐิติชญา พนัสนอก	47	45	37
22. ด.ญ.นวรัตน์ จันทร์เจริญ	39	20	36
23. ด.ญ.พชมน จำวะนา	58	13	30
24. ด.ญ.พรไพลิน นีลโสภณ	45	45	30
25. ด.ญ.พิชชาภา มุสิกะวงษ์	24	30	33
26. ด.ญ.รุ่งระวี สุรรัตน์	68	25	39

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ชื่อ – สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
27. ด.ช.ธีระวุฒิ ส่วนนุ่ม	33	34	37
28. ด.ช.ภาสันธิ์ ศาลิคุปต	33	24	39
29. ด.ช.ศีลล์ คุ้มสุพรรณ	43	39	29
30. ศิริภูมิ ชูจุ้ย	50	32	35

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ฏ ตารางแสดงผลคะแนนการทดสอบหลังการทดลองโปรแกรมเกมพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แบบบันทึกผลคะแนนหลังการทดสอบ

ชื่อ – สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
1. ด.ญ.ชลิตา สุนทราภิวัฒน์	71	69	59
2. ด.ญ.ฐนิตรา ก่อกิจโรจน์	73	66	51
3. ด.ญ.ณัฐณิชา จะสนอง	83	71	56
4. ด.ญ. ปาจรีย์ สุทัศน์	64	71	73
5. ด.ญ.พีรดา เขียวบ้านยา	48	64	46
6. ด.ญ.สิริธร บางสาลี	77	67	62
7. ด.ช.ธนุดม บัวแก้ว	95	83	90
8. ด.ช.กิรวัฒน์ สำเภาทอง	88	72	74
9. ด.ช.ธีรุดม์ ศูนยะคณิต	68	62	57
10. ด.ช.นัทรพงศ์ พัฒนะดำรงชัย	95	84	87
11. ด.ช.พิสุทธิ์ สว่างวันชัย	87	84	62
12. ด.ช.ภัทรพล ชุติพงษ์วิเวท	91	82	84
13. ด.ช.ภาณุ สง่าจิตร	89	80	87
14. ด.ช.วรรักษ์ เสนสุข	73	86	61
15. ด.ช.วัสมณ จูมี	94	80	83
16. ด.ช.ศุภวิชญ์ หล่อวงศ์กมล	94	83	84
17. ด.ช.สิทธิโชค เรืองรอง	94	81	81
18. ด.ญ.กิรณา ธาราวุฒิ	83	82	62
19. ด.ญ.ชลาลัย โพธิ์อำ	91	83	59
20. ด.ญ.ชญานิศ ทิพย์รัตน์	89	81	71
21. ด.ญ.ฐิติชญา พนัสนอก	96	81	82
22. ด.ญ.นวรัตน์ จันทร์เจริญ	86	74	68
23. ด.ญ.พชมน จำวะนา	79	75	73
24. ด.ญ.พรไพลิน นีลโสภณ	79	73	78
25. ด.ญ.พิชชาภา มุสิกะวงษ์	86	73	78
26. ด.ญ.รุ่งระวี สุรรัตน์	99	73	88

สถาบันวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ชื่อ – สกุล	ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน		
	ตีลูกโด่ง	ตีลูกหยอด	ส่งลูกยาว
27. ด.ช.ธีระวุฒิ ส่วนนุ่ม	77	71	70
28. ด.ช.ภาสันธิ์ ศาลิคุปต	84	75	74
29. ด.ช.ศีลล์ คุ้มสุพรรณ	86	87	84
30. ศิริภูมิ ชูจุ้ย	93	89	78

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ฐ โปรแกรมเกมทางพลศึกษา.

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

จัดทำโดย
นาย ยุทธพัฒน์ ศรีกุม
ผู้วิจัย

ดร. สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อดิศร ไกรว่อง
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยเรื่องผลของการใช้
โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐาน
ในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏ

ชื่อโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

แนวคิดพื้นฐาน

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541 : 2) ได้กล่าวว่า ทักษะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งในการแสดงความสามารถของนักกีฬาซึ่งทักษะจะเกิดขึ้นจากการเรียนรู้และฝึกหัดตามโปรแกรมการฝึกที่มีการวางแผนการจัดกิจกรรมหลายๆ รูปแบบเพื่อที่จะได้ส่งเสริมทักษะพื้นฐานและทักษะกีฬาขั้นสูงให้กับนักกีฬาเพราะนักกีฬาที่มีระดับทักษะระดับสูงก็จะแสดงความสามารถออกมาได้สูงด้วยเพราะฉะนั้นความสำเร็จในการฝึกซ้อมหรือแข่งขันจึงพยากรณ์หรือคาดหวังได้จากระดับทักษะของนักกีฬา และธนรัตน์ หงส์เจริญ (2537 : 15) ได้กล่าวว่าในการเรียนพลศึกษาด้วยกีฬาแบดมินตันในปัจจุบันนั้นจำเป็นต้องใช้ทักษะพื้นฐานในระหว่างการเล่นและแข่งขันพอสมควรซึ่งจะใช้ตอบโต้กันด้วยการตีลูกทักษะต่างๆที่สำคัญประกอบด้วยทักษะการส่งลูก การตีลูกหยอด การตีลูกโด่ง การดบ การตีลูกดาด ซึ่งทักษะการตีลูกเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบ่งชี้ถึงความสามารถและความสำเร็จทางการเล่นกีฬาแบดมินตันของผู้เล่น ซึ่งสอดคล้องกับเจียมศักดิ์ พานิชชัยกุล (2530 : 21) ที่ได้กล่าวว่าถึงแม้กีฬาแบดมินตันจะช่วยส่งเสริมการออกกำลังกายที่ดีสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย แต่จากการศึกษาทักษะการตีลูกพื้นฐานที่นิยมใช้ในการเล่นและการแข่งขันกีฬาแบดมินตันนั้นประกอบด้วยทักษะการส่งลูก การตีลูกโด่ง การตีลูกหยอด ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องฝึกหัดและฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้นักกีฬาเกิดการเรียนรู้จนมีทักษะระดับสูงและแสดงความสามารถออกมาได้ดีในระหว่างการเล่นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหากิจกรรมมาฝึกซ้อมใหม่อย่างหลากหลายมีจำนวนกิจกรรมการฝึกที่เพียงพอเพื่อพัฒนาทักษะเหล่านั้นและในทำนองเดียวกัน สมยศ อัศวโพสพ (2543 : 3) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ปริมาณทักษะและกลยุทธ์การเล่นกีฬาแบดมินตันในแง่ของปริมาณของทักษะการตีลูกแบบต่างๆ ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันว่านักกีฬาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันรายการต่างๆ นั้นนำทักษะและกลยุทธ์การตีลูกขนไก่แบบใดมาใช้ในการแข่งขันมากที่สุดเพื่อจะได้นำผลของการศึกษาค้นคว้าไปใช้ในการกำหนดแนวทางการสอนของผู้ฝึกสอน กำหนดเวลาการฝึกซ้อม วางแผนและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเน้นการฝึกทักษะการตีลูกขนไก่ที่ใช้มากในการแข่งขันเพื่อพัฒนาศักยภาพและเตรียมความพร้อมของนักกีฬาเพื่อนำไปสู่ชัยชนะในการแข่งขัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่ากิจกรรมการฝึกหรือแบบฝึกนั้นมีความสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางการกีฬาของนักกีฬาเพราะในกิจกรรมการฝึกนั้นจำเป็นอย่างยิ่งต้องให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแข่งขันจริงด้วย วีระ วิเศษสมิต (2546:1)ได้กล่าวว่า เกมทางพลศึกษาเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่มีกฎกติกาไม่สลับซับซ้อนมากนัก มีการจัดระเบียบการเล่นซึ่งใกล้เคียงกับกีฬา และเป็นการเล่นเล็กๆ น้อยๆ เพื่อความสนุกสนานส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการทางการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานพัฒนาทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาใหญ่ๆประเภทต่างๆซึ่งต้องอาศัยทักษะและกลไก

ของการเคลื่อนไหวอย่างมาก บางทีต้องอาศัยทักษะพื้นฐานเป็นตัวช่วยเสริมสร้างทักษะการเล่นกีฬาขั้นสูงขึ้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ ประพัฒน์ ลักษณพิสุทธิ์ (2548 : 17) ที่กล่าวว่า เกมทางพลศึกษาจะให้โอกาสแก่เด็กๆ ได้พัฒนาและฝึกหัดทักษะทั้งทักษะทางกลไก ทักษะกีฬาและทักษะทางสังคมซึ่งจำเป็นต่อการเข้าร่วมในกีฬาใหญ่ในชีวิตภายภาคหน้า แบบของทักษะเหล่านั้นควรริเริ่มพัฒนาและฝึกปฏิบัติในกิจกรรมการเคลื่อนไหว ตั้งแต่เด็กๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะ มีความรักที่จะประกอบกิจกรรมการเคลื่อนไหวถ้าคอยจนเด็กโตเป็นผู้ใหญ่อาจจะสายไปก็ได้ในการที่จะทำให้เขามีทักษะในกิจกรรมทางกายอย่างเพียงพอ เกมจึงเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะกีฬา และในทำนองเดียวกัน จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ (2542 : 10) ได้กล่าวว่าการเข้าร่วมกิจกรรมเกมทางพลศึกษาภายใต้คำแนะนำของผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนอย่างถูกต้องจะทำให้ทักษะพื้นฐานที่ควรจะได้รับการฝึกหัดและพัฒนาเป็นไปได้ดีขึ้นเพราะทักษะในการกีฬาแต่ละทักษะนั้นเราไม่สามารถจะทำให้มีขึ้นได้ในระยะเวลาอันสั้น ต้องใช้เวลาฝึกหัดและทำซ้ำๆ บ่อยๆ เป็นเวลานานจนเกิดความคล่องแคล่ว และชำนาญเมื่อมีทักษะดีแล้วเด็กก็จะเล่นกีฬาได้สนุกสนานยิ่งขึ้น

ทักษะการดีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันทุกทักษะมีความสำคัญ แต่ในการพัฒนาแต่ละทักษะนั้นมีความสำคัญยิ่ง ดังนั้นการจัดโปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีประสิทธิภาพและให้ได้รับความสำเร็จนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนที่จะต้องพยายามหาเทคนิคใหม่ๆ เพื่อใช้ในการฝึกทักษะให้ผู้เล่นมีความอยากฝึกจนกระทั่งมีความชำนาญสามารถตีลูกได้อย่างแม่นยำและถูกต้อง นำไปใช้ในเกมการแข่งขันได้ทุกสถานการณ์ ผู้นำเกมจึงควรรู้ถึงกลุ่มเกมแทนที่จะรู้เพียงหนึ่งหรือสองเกม โดยต้องคำนึงวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เลือกกิจกรรมเกมที่เหมาะสม และดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการของการสอนเกมเพื่อก่อให้เกิดการแก้ไขและพัฒนาทักษะการดีลูกพื้นฐานของกีฬาแบดมินตัน ผู้เรียนต้องหมั่นฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาและพยายามนำเทคนิคต่างๆ ที่ได้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันซึ่งจะเป็นแนวทางการพัฒนาความสามารถในการดีลูกพื้นฐานต่างๆ เช่นการดีลูกโด่ง การดีลูกหยอด และการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

จุดประสงค์ทั่วไป

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาและสามารถประยุกต์ใช้ในการเล่นกีฬาแบดมินตันได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการดีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนนำทักษะการดีลูกพื้นฐานไปใช้ในการเล่นและการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆของการเล่นเกมทางพลศึกษาไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้
2. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการดีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
3. ผู้เรียนนำทักษะการดีลูกพื้นฐานไปใช้ในการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้เป็นอย่างดี

ลักษณะของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ลักษณะของโปรแกรมเกมทางพลศึกษานี้เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในเวลาเรียนปกติโดยใช้แผนการจัดกิจกรรม 24 แผน บรรจุเกมทางพลศึกษาในแผนการจัดกิจกรรม 2 เกมต่อ 1 แผนรวมเกมทั้งหมด 48 เกม แบ่งเป็นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน ซึ่งได้แก่การดีลูกโด่ง 16 เกม การดีลูกหยอด 16 เกม และการส่งลูกยาว 16 เกม ใช้เวลาในการทดลองรวม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 ชั่วโมงรวม ใช้เวลาทั้งหมด 24 ชั่วโมง นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลากจากกลุ่มประชากรให้เป็นกลุ่มตัวอย่างการทดลองจำนวน 30 คนเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

องค์ประกอบของโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน	เกมทางพลศึกษา	แผนการจัดกิจกรรม
ทักษะการตีลูกโด่ง	1. ตีลูกโด่ง 30 แต้ม 2. ตีลูกโด่งข้ามเชือก 3. ตีให้ไกลไปให้ถึง 4. ตีโด่งเลือกแต้ม 5. ระวังหลัง 6. โด่งสวาท 7. โด่งจับวาง 8. โด่งจับวางข้ามเชือก 9. ตีให้ไกลใครตีใครอยู่ 10. โด่งมาราธอน 11. ตีคลีโด่ง 12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ 13. ตลุยอวกาศ 14. สงครามวัดดวง 15. พร้อมชนคนแม่น 16. ป้องกันแดน	1 2 3 4 5 6 7 8
ทักษะการตีลูกหยอด	1. 30 ซิป แซป แซป 2. โป้ง 5 ปัง 50 3. ข้างขึ้นข้างลง 4. หยอดเปลี่ยนมือ 5. ตีหยอดหน้าดาข่าย 6. หยอดจับวาง 7. นกคืนหลัง 8. นกแย่งหลัง 9. รถไฟสับราง 10. เครื่องบินร่อน 11. หยอดเป้าขโมยแต้ม 12. ลอดเป้าขโมยแต้ม 13. หนุมานส่งหิน 14. หนุมานร่อนจักร 15. แย้ลงรู 16. ด้อนหมูเข้าคอก	9 10 11 12 13 14 15 16
ทักษะการส่งลูกยาว	1. เสือตกถัง 2. เสือข้ามห้วย 3. โป๊ะแดก 4. ยาวปาโต๊ะ ปาโต๋ 5. ยาว จ่อ เจี๊ยบ 6. GO FOR GOAL 7. ดีมะนาวเข้าบ้าน 8. จุดพลุโด่ง 9. คอนเนอร์แบด 10. SUPER DOWN 11. ส่งลงรู 12. งูดกบันได 13. มัจฉาตะครุบเหยื่อ 14. ข้ามเรือประจัญบาน 15. ต่อหางหมู 16. กระทิงข้ามคอก	17 18 19 20 21 22 23 24
รวม	**48 เกม**	**24**

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

สาระการเรียนรู้

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

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติตามขั้นตอนในการสอนเกมซึ่งมี 4 ขั้นตอนคือ

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนต้องแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรมีการสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
4. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนต้องคอยดิดตามผลดูว่าหลังจากลงมือปฏิบัติเกมทางพลศึกษาในโปรแกรมไปแล้วผู้เล่นเกมได้พัฒนาทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันหรือไม่ เพราะในการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแต่ละเกมในโปรแกรมนั้นมีวัตถุประสงค์เฉพาะเกมเพื่อใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงการจัดกิจกรรมเกมทางพลศึกษาในแผนการจัดกิจกรรมของโปรแกรมเกมทางพลศึกษาต่อไป

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การประเมินผลโปรแกรม

1. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลโปรแกรมเกมทางพลศึกษา
    1.1 แบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน
    1.2 แบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน
    1.3 แบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

2. วิธีการประเมิน

2.1 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

2.2 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

2.3 ประเมินผลจากคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3. ขั้นตอนในการประเมินผลโปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3.3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

3.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันก่อนการฝึกและหลังการฝึกโดยใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

1. ตีลูกโด่ง 30 แต้ม
2. ตีลูกโด่งข้ามเชือก
3. ตีให้ไกลไปให้ถึง
4. ตีโด่งเลือกแต้ม
5. ระวังหลัง
6. โด่งสวาท
7. โด่งจับวาง
8. โด่งจับวางข้ามเชือก
9. ตีให้ไกลใครตีใครอยู่
10. โด่งมาราธอน
11. ตีคลีโด่ง
12. ตีคลีเปลี่ยนทิศ
13. ดลุยอวกาศ
14. สงครามวัดดวง
15. พร้อมชนคนแม่น
16. ป้องกันแดน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโต่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโต่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 1

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบตมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือก เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือกให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือก
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

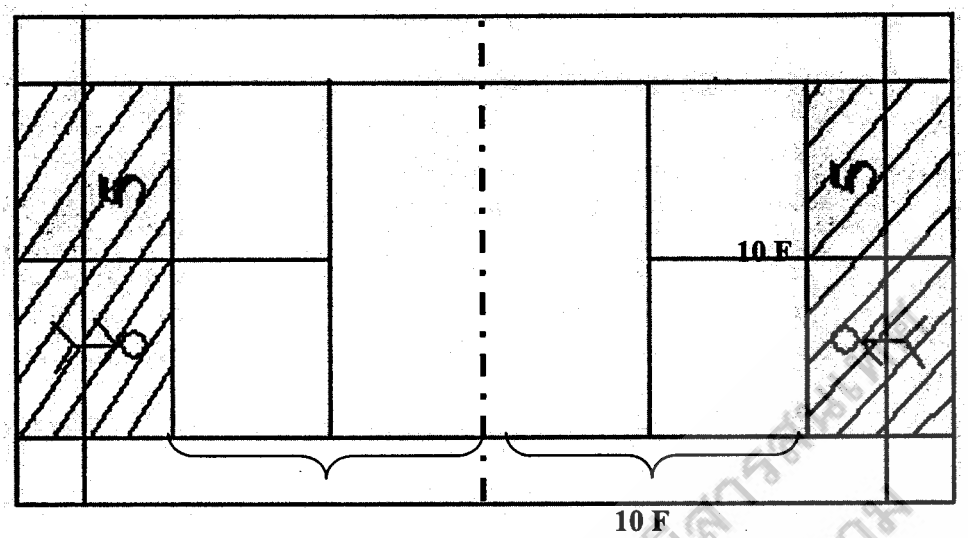
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบตมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมตีลูกโด่ง 30 แต้มและเกมตีลูกโด่งข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีลูกโด่ง 30 แต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

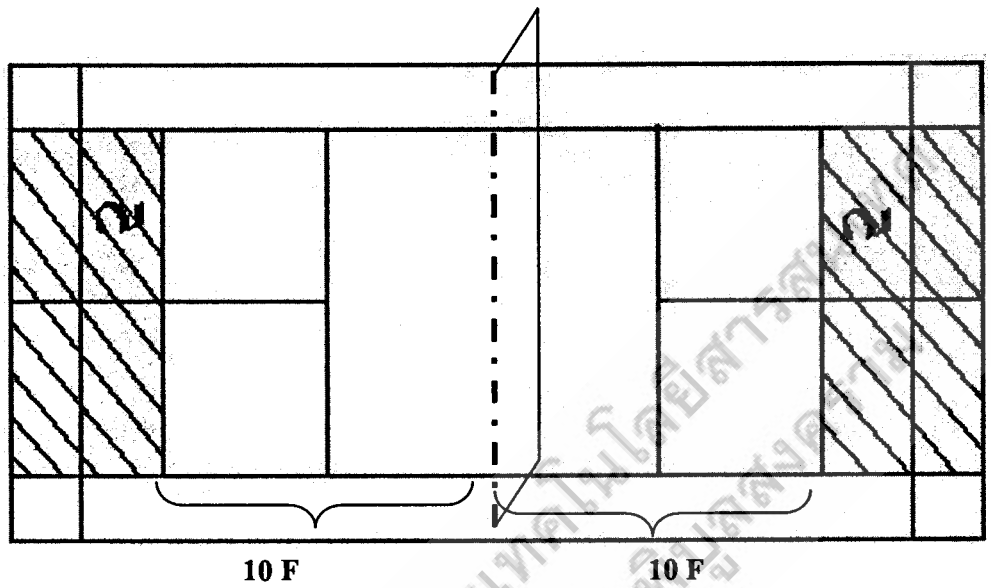
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากดาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาดาข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องเป็น 5 ระดับคะแนนตามลำดับ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2. ในการตีลูกโด่งแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโด่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโด่งไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีลูกโด่งข้ามเชือก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโด่ง ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ดึงเหนือตาข่ายสูงกว่าขอบบนของตาข่ายขึ้นไป 5 ฟุต

2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากตาข่ายไปยังเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องเป็น 5 คะแนนตามลำดับ
3. ในการตีลูกโด่งแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโด่งข้ามเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
4. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมต้องตีโด้ด้วยลูกโด่งไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนเช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้มพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้มให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้ม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีให้ไกลไปให้ถึงและเกมตีโด่งเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

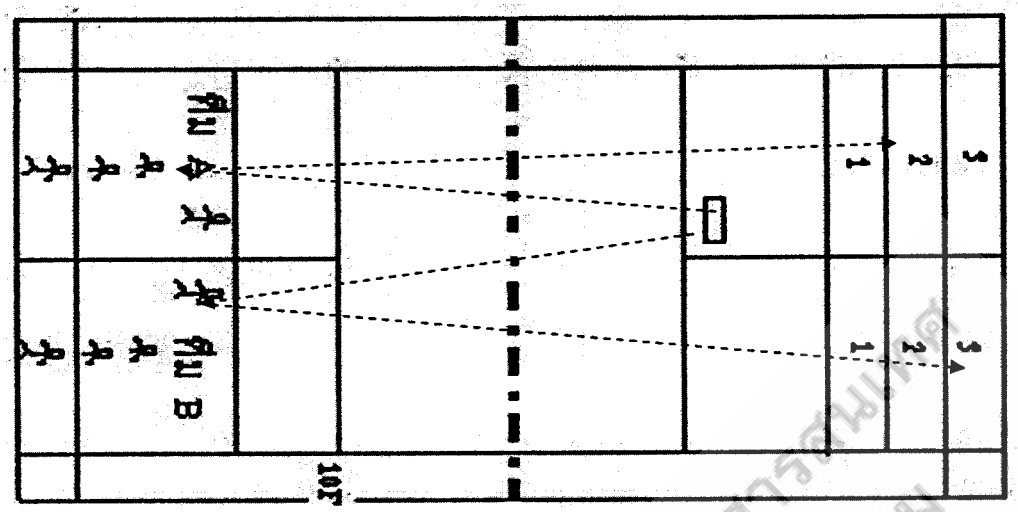
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมดีให้ไกลไปให้ถึงและเกมดีโด่งเลือกแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการดีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมดีให้ไกลไปให้ถึง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดีลูกขนไก่ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการดีลูกโด่ง

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต , ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

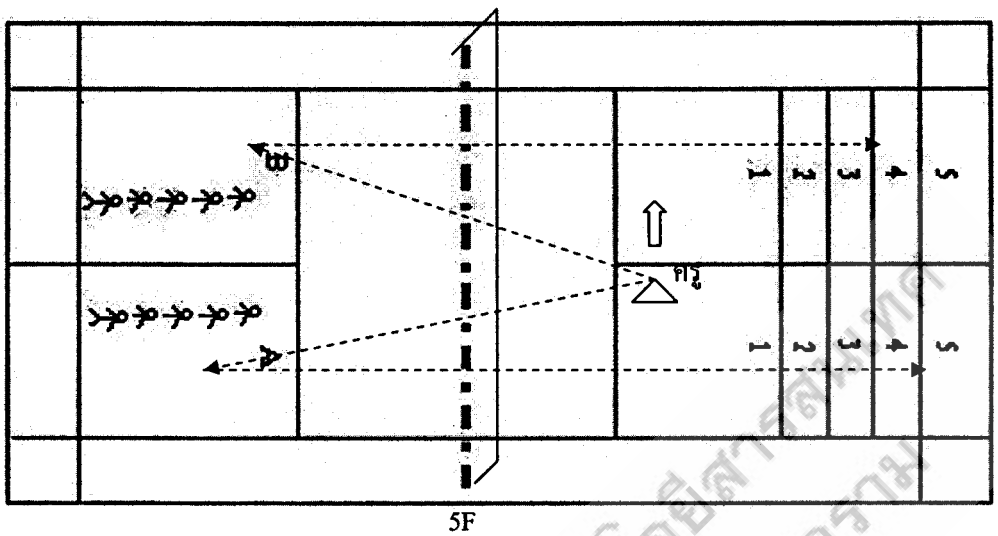
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุต และ 6 ฟุต ตามลำดับ ติดกระดาษกาวให้กับเส้นหลังกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาในสนาม 3, 2 และ 1 คะแนน ตามลำดับ โดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่ที่เส้นกลางห่างจากดาข่าย 10 ฟุต
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งเป็นคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้และเป็นที่ส่งลูกโด่งของครูผู้ฝึกสอน

3. เมื่อครูฝึกสอนส่งลูกโด่งให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องงพยายามดีลูกโด่งให้ข้ามดาข่ายไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขนไก่ตกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีโด่งเลือกแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ตึงเหนือตาข่ายสูงกว่าขอบบนของตาข่ายขึ้นไป 5 ฟุต
2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5 , 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโด่งที่ผู้ฝึกสอนดีมาให้แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ดกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนนถ้าผู้เล่นตีโต้ลูกโด่งไม่ข้ามเชือกหรือลงเป้าหมายที่กำหนดในระดับคะแนนที่น้อยกว่าทีมตรงข้ามให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมระวังหลังและเกมโด่งสวาท

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาทเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่ง ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาท เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาทเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาทพร้อมกับอธิบาย วิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาทให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาท
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมระวังหลังและเกมโด่งสวาทเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

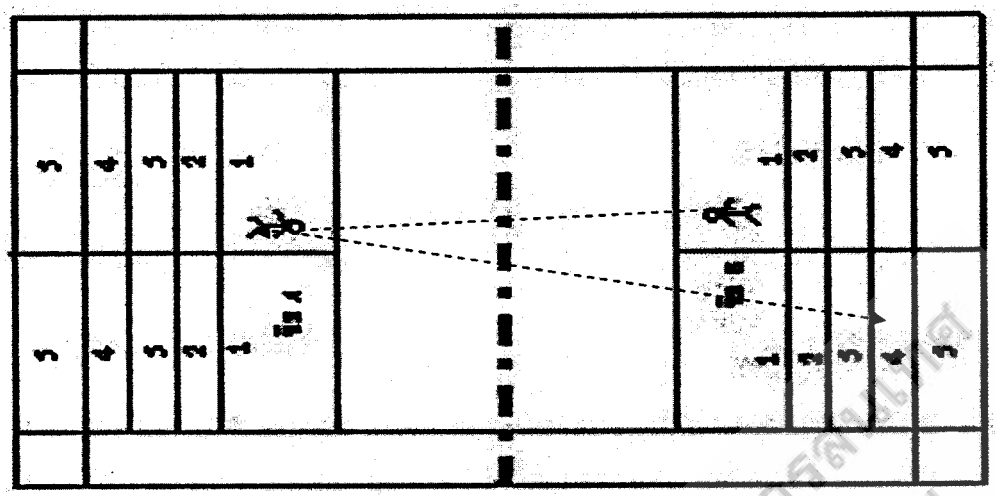
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงคราม

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมระวังหลังและเกมโต่งสวาทเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโต่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโต่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโต่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมระวังหลัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโต่ง ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโต่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

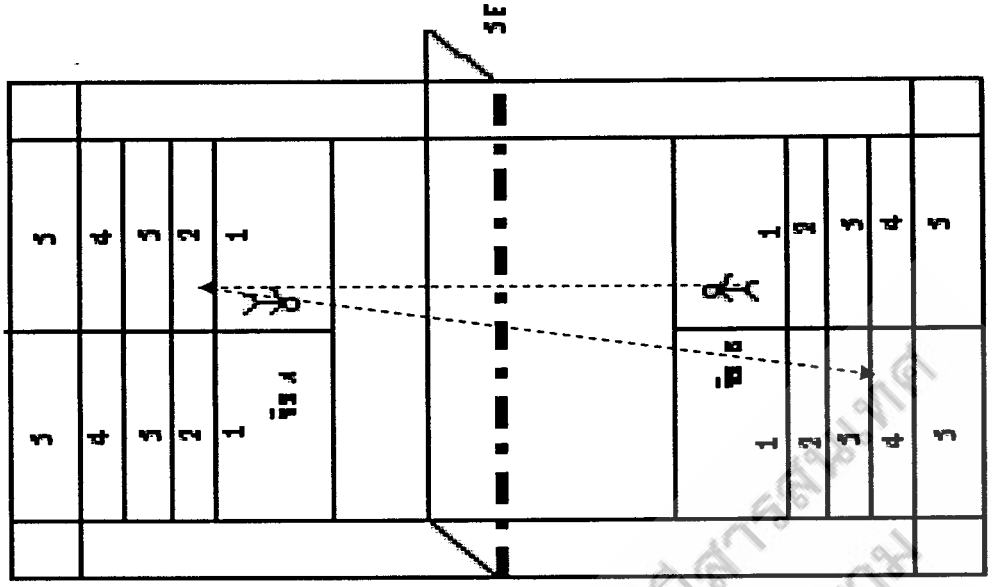
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับ
2. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโต่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
3. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น

3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีโต้ลูกโด่งไม่ข้ามตาข่ายหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น

4. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งสวาท



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรง เป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่งนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก , เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ดึงเหนือตาข่ายสูงกว่าขอบบนของตาข่ายขึ้นไป 5 ฟุต
2. แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับ แล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโด่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีโต้ลูกโด่งไม่ข้ามเซือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 4

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือก
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่ง ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

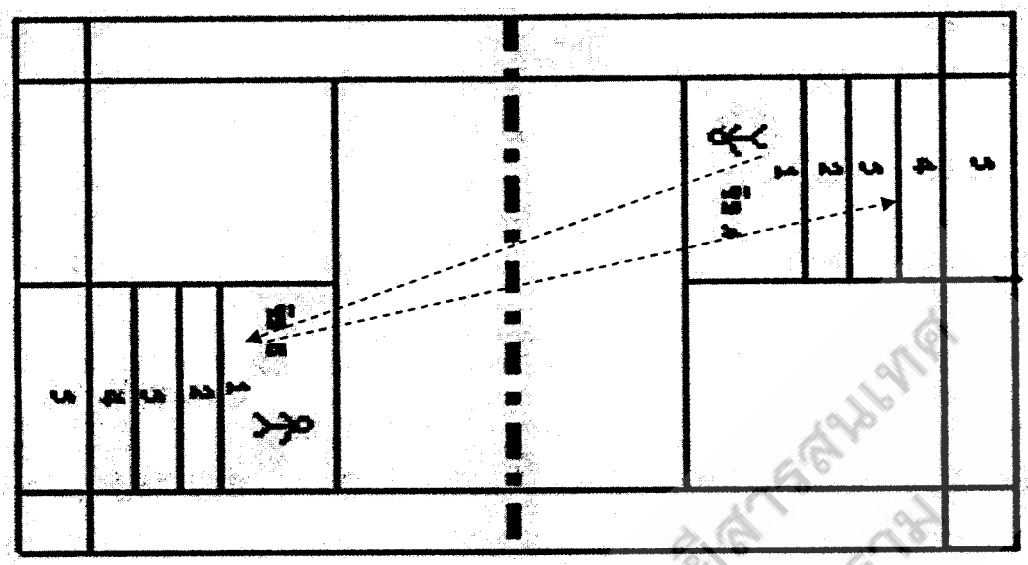
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมโด่งจับวางและเกมโด่งจับวางข้ามเชือกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมโด่งจับวาง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโด่ง ให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

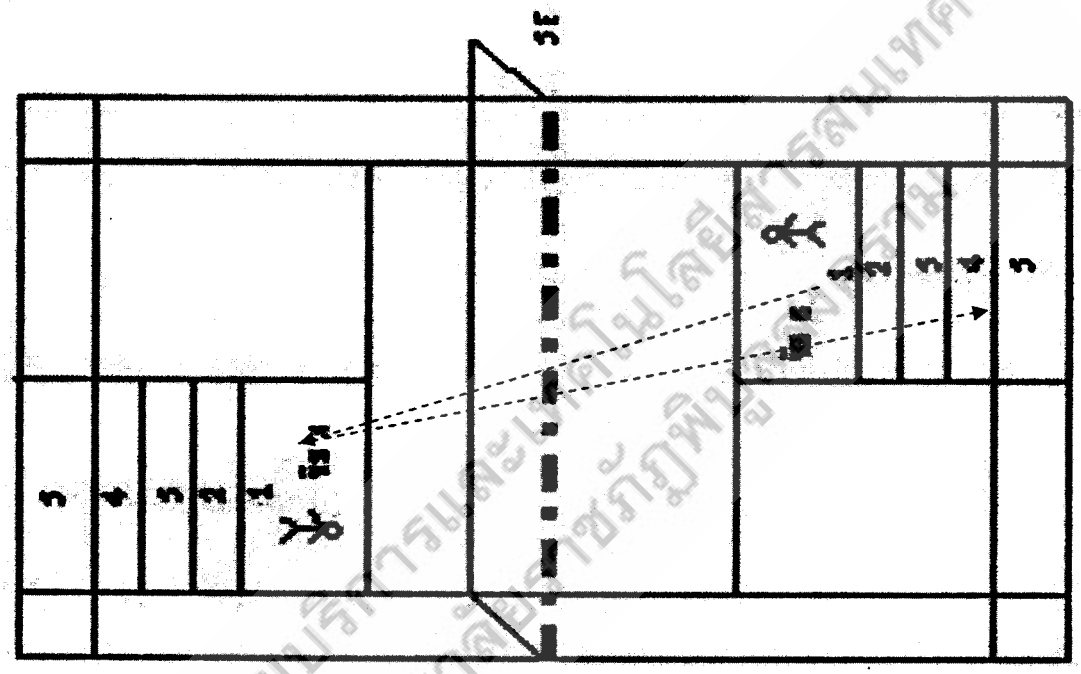
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม แบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านคอร์ตขวาด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5 , 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

2. ในการตีลูกโด่งแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีโต้ลูกโด่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโด่งข้ามดาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโด่งไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีโต้ลูกโด่งไม่ข้ามเชือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากากรแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งจับวางข้ามเชือก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโต่งไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน ถ้าผู้เล่นตีโต้ลูกโต่งไม่ข้ามเชือกหรือออกจากเป้าหมายที่กำหนดให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น หรือทีมที่ทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

แผนการจัดกิจกรรมที่ 5

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอน
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีให้ไกลใครตีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรม ตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

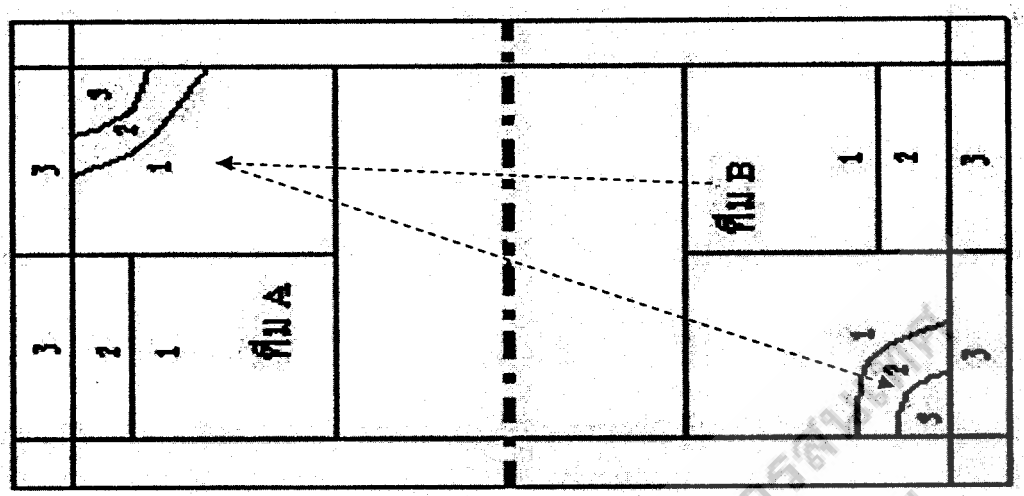
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมตีให้ไกลใครดีใครอยู่และเกมโด่งมาราธอนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีให้ไกลใครดีใครอยู่



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกโด่ง

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

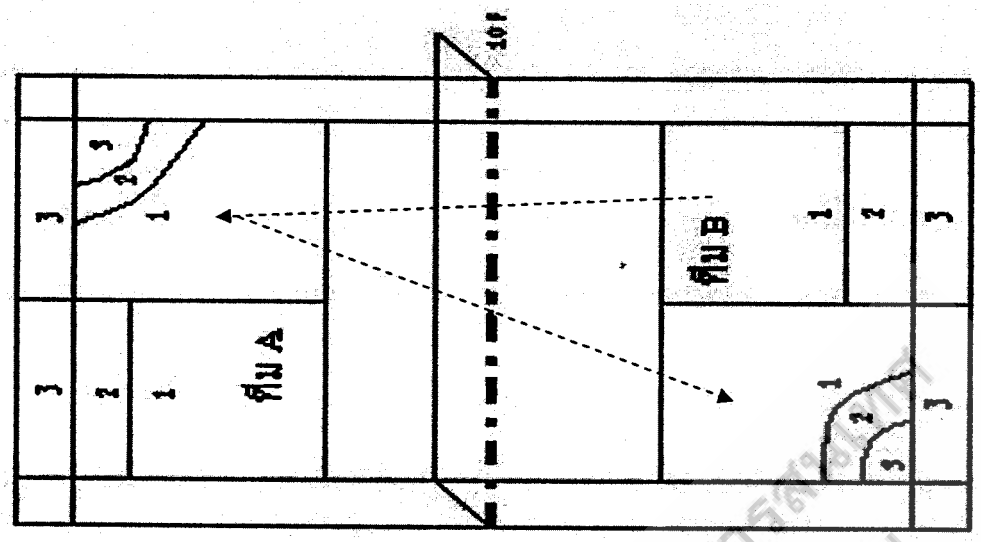
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามคอร์ดขวาเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวไปในสนาม 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับและแบ่งสนามคอร์ดซ้ายเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากมุมเส้นส่งลูกยาวด้านซ้ายเข้าไป 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 ตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่คนละด้านของสนาม
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามในคอร์ดตรงกันข้าม เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกโด่งให้ข้ามตาข่ายไปยังทีมตรงข้าม เมื่อตีลูกขนไก่ตกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับ

ผู้เล่นคนนั้น 3 คะแนนผู้เล่นทีมใดถึง 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะของคู่นั้นการนับคะแนนให้นับเป็น 1 แต้มสะสมให้กับทีม

3. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 แต้มโดยทีมใดทำแต้มสะสม 15 แต้มก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมโด่งมาราธอน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาการตีลูกโด่ง

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามคอร์ดขวาเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับและแบ่งสนามสนามคอร์ดซ้ายเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากมุมเส้นส่งลูกยาวด้านซ้ายเข้าไป 4 ฟุต 6 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 ตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนอยู่คนละด้านของสนาม
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนในสนามคอร์ดตรงกันข้ามเมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกโด่งให้ข้ามดาข่ายและข้าม

เชือกไปยังทีมตรงข้าม เมื่อตีลูกขนไก่ตกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับผู้เล่นคนนั้น 3 คะแนนผู้เล่นทีมใดถึง 15 คะแนนก่อนจะเป็นผู้ชนะของคู่นั้นการนับคะแนนให้นับเป็น 1 แต้มสะสมให้กับทีม

3. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 แต้มโดยทีมใดทำแต้มสะสม 15 แต้มก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 6

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมดีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่ง ในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศ
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

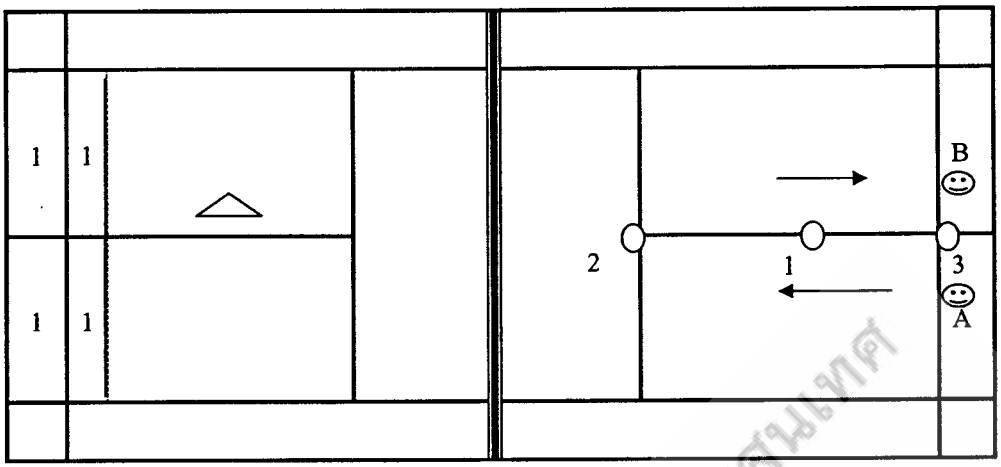
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมตีคลีโด่งและเกมตีคลีเปลี่ยนทิศเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีคลีโด่ง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่งและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

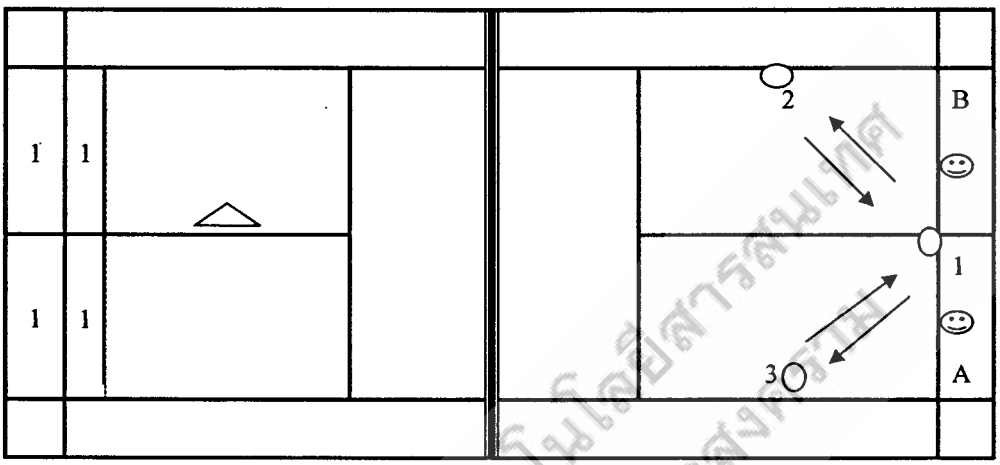
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกโด่ง โดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่ไปในสนาม 2 ฟุตและกำหนดคะแนน 1 คะแนนแล้วกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) จุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็น 2 , 3 โดยจุดที่ 1, 2 และจุดที่ 3 บังคับการตีลูกโด่ง
2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีมทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปดีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาดีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งดีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปดีลูกที่ จุดที่ 3 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอน ส่งลูกไปที่จุด 2, 1, และ 3 ตามลำดับ
4. ในการตีลูกแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามดีลูกโต่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกา โดยจุดที่1, 2 และจุดที่ 3 ต้องดีลูกโต่ง
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมตีคลีเปลี่ยนทิศ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโต่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโต่งและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่ไปในสนาม 2 ฟุต แล้วกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุดที่ 1

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

กำหนดแนวตั้งฉากกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดี่ยว เป็นจุดที่ 2 , 3

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่นก่อนโดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 แล้ววิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2 , 1 , 3 และ 1 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 7

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง

สาระการเรียนรู้

เกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวงพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวงให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวง
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

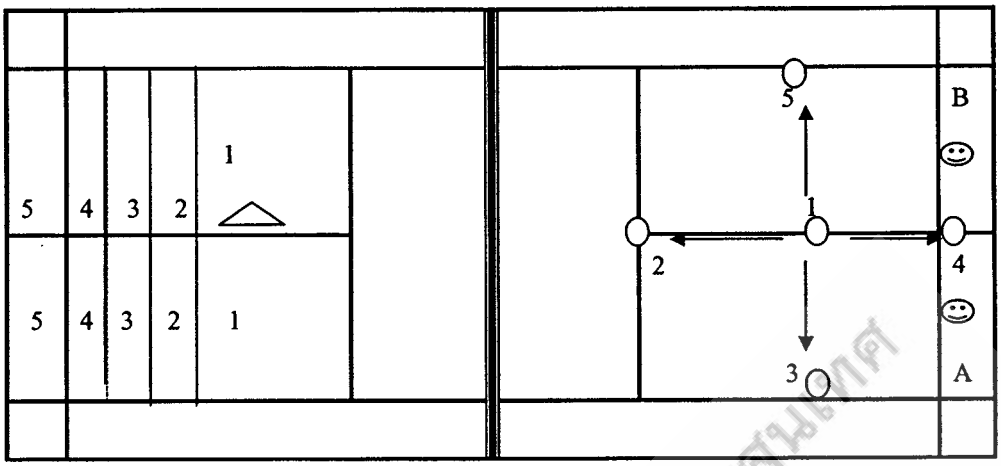
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมดลุยอวกาศและเกมสงครามวัดดวงเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการดีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมดลุยอวกาศ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการดีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการดีลูกโด่งและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

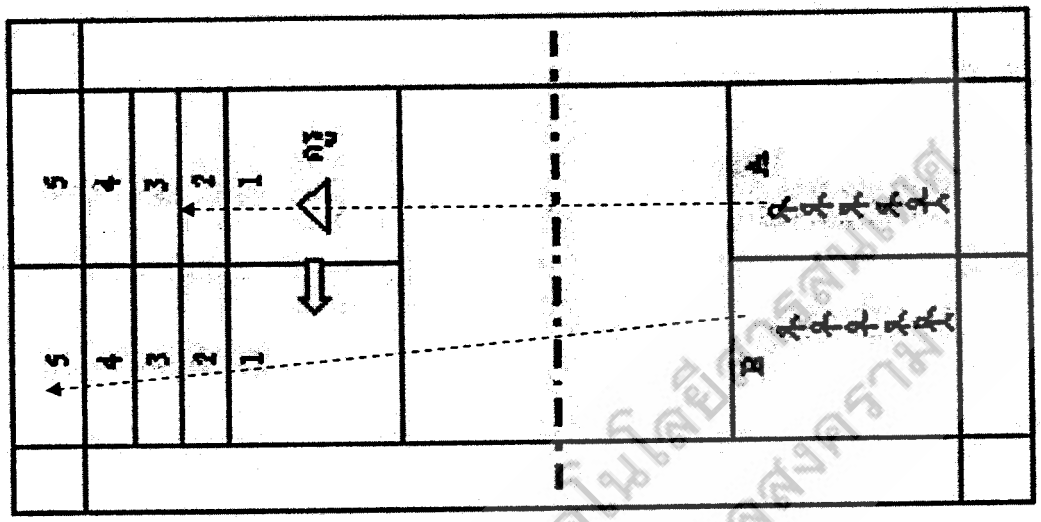
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาดาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับแล้วกำหนดเป็นระดับคะแนน 5, 4, 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุดที่ 2 , 4 กำหนดส่วนเส้นแนวดั้งฉากกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดี่ยวเป็นจุดที่ 3 และ 5

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งตีลูกที่จุดที่ 4 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 5 นับคะแนนรวมทั้งหมดแล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2 , 1, 3 , 1, 4, 1, และ 5 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมสงครามวัดดวง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโต่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโต่ง นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่ , เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุต ตามลำดับ

2. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโด่งที่ผู้ฝึกสอนตีมาให้ เสร็จแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
3. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้นตามระดับคะแนน ถ้าผู้เล่นตีโต้ลูกโด่งไม่ข้ามตาข่ายหรือลงเป้าหมายที่กำหนดในระดับคะแนนที่น้อยกว่าทีมตรงข้ามให้ออกจากการแข่งขันในเกมนั้น
4. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนหรือทำให้ทีมตรงข้ามออกจากการแข่งขันทุกคนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การดีลูกโด่งโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆ ของการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดน เพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดนเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดนพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดนให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้า ๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดน
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดนเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่งในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการดีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกโด่ง ครบ 16 เกมแล้ว

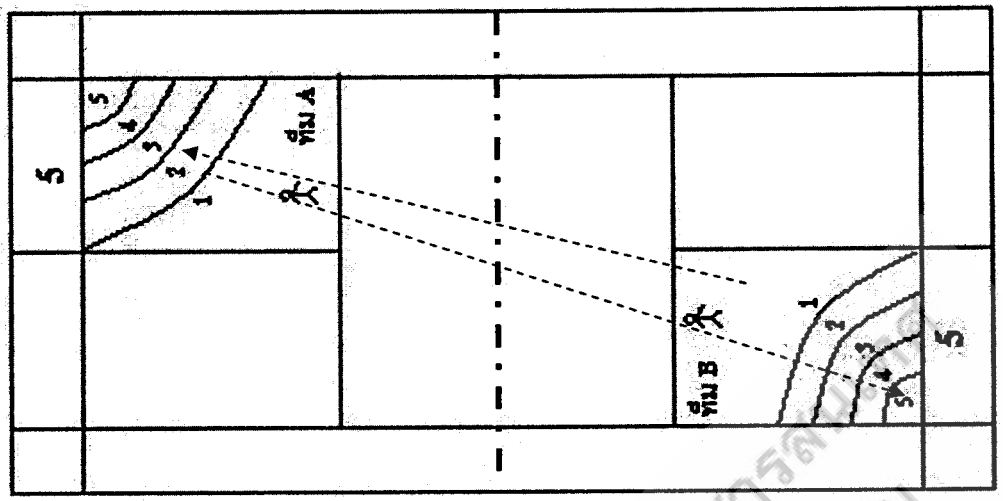
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมพร้อมชนคนแม่นและเกมป้องกันแดนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกโด่งที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกโด่งโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกโด่งในกีฬาแบดมินตัน

เกมพร้อมชนคนแม่น



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกโด่งให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกโด่งนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

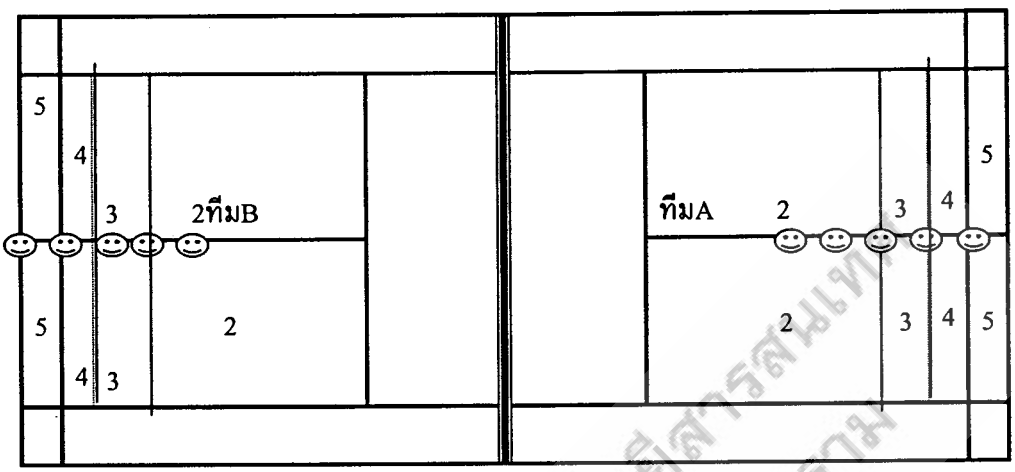
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวมุมด้านซ้ายแล้วเขียนเส้นโค้งไปหาตาข่าย 2 ฟุต 3 ฟุต 4 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนจากช่องหน้าสุดถึงช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. ในการตีลูกโด่งแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้วิถีลูกขนไก่ลอยโด่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีโต้ลูกโต่งไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมป้องกันแดน



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกโต่งให้ตรงเป้าหมายและตีลูกโต่งไปได้ระยะทางไกลตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องแม่นยำ

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกโต่งโดยวัดจากเส้นหลังของการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เข้าไปหาตาข่าย 2 ฟุตและ 4 ฟุต แล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุดเป็น 5, 4, 3 และ 2 คะแนนตามลำดับ
2. ให้แต่ละทีมมาเสี่ยงทายเพื่อเป็นทีมที่จะได้รับส่งลูกเพื่อเริ่มเล่นก่อน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมแข่งขันตีโต้ลูกโด่ง โดยพยายามตีลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดจนกว่าลูกขนไก่จะตกพันสนาม
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน แล้วเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขัน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

1. 30 ซิป แซป แซป
2. โป้ง 5 ปัง 50
3. ข้างขึ้นข้างลง
4. หยอดเปลี่ยนมือ
5. ตีหยอดหน้าตาข่าย
6. หยอดจับวาง
7. นกคืนหลัง
8. นกแย่งหลัง
9. รถไฟสับราง
10. เครื่องบินร่อน
11. หยอดเป้าขโมยแต้ม
12. ลอดเป้าขโมยแต้ม
13. หนุมานส่งหิน
14. หนุมานร่อนจักร
15. แย้ลงรู
16. ต้อนหมูเข้าคอก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดและนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่าง ถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด ครบ 16 เกม

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 9

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด

สาระการเรียนรู้

เกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกม30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม 30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกม30 ชิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

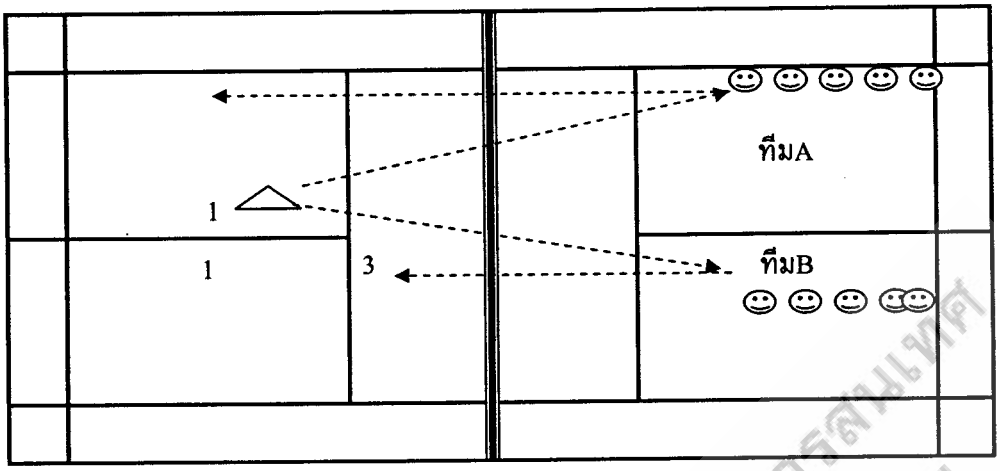
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกม 30 ซิป แซป แซปและเกมโป้ง 5 ปัง 50 เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกม 30 ซิป แซป แซป



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตามเป้าหมายที่กำหนด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

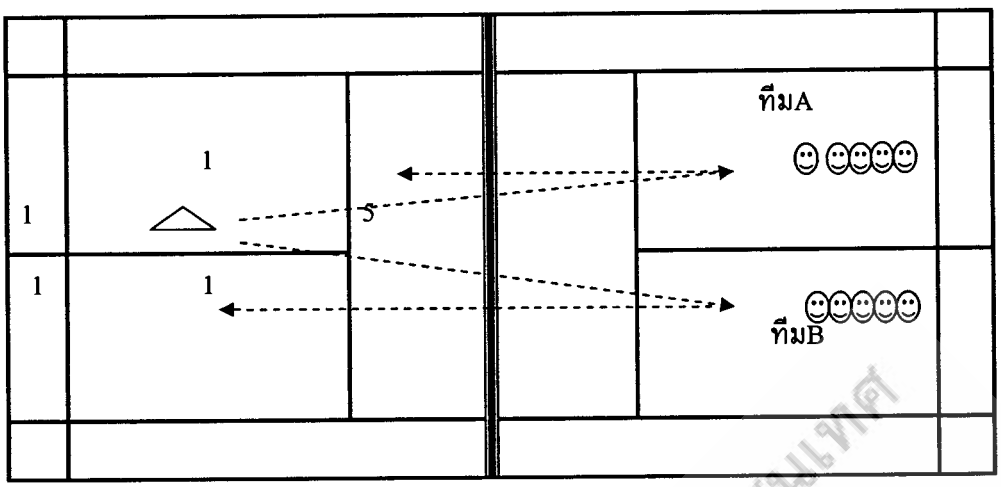
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยอดคือ บริเวณด้านหน้าตั้งแต่เส้นส่งลูกสั้นจนถึงตาข่าย โดยกำหนดระดับคะแนน 5 คะแนน ส่วนพื้นที่ทั้งหมดของการเล่นประเภทเดี่ยวที่เหลือกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน
2. ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ตใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) แล้วให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมายืนในคอร์ดของตน
3. ในการตีลูกหยอดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดโดยจับดีลูกขนไก่ลอยโด่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้ขอบบนของตาข่ายมากที่สุด
4. ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

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

เกมโป้ง 5 ปัง 50



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตามเป้าหมายที่กำหนด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยอดคือ บริเวณด้านหน้าตั้งแต่เส้นส่งลูกสั้นจนถึงดาข่าย โดยกำหนดระดับคะแนน 5 คะแนน ส่วนพื้นที่ทั้งหมดของเล่นประเภทเดี่ยวที่เหลือกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน
2. ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) แล้วให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมายืนในคอร์ดของตนแล้วผู้ฝึกสอนเริ่มส่งลูกโด่งไปให้ผู้เล่นของแต่ละทีม
3. ในการตีลูกหยอดแต่ละครั้งให้ผู้ทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกขนไก่ลอยโด่งข้ามดาข่ายไปตกใกล้ขอบบนของดาข่ายมากที่สุด
4. ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

สำนักวิทยบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสงคราม

5. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องคะแนน 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

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตาม ลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือ
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรม ตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

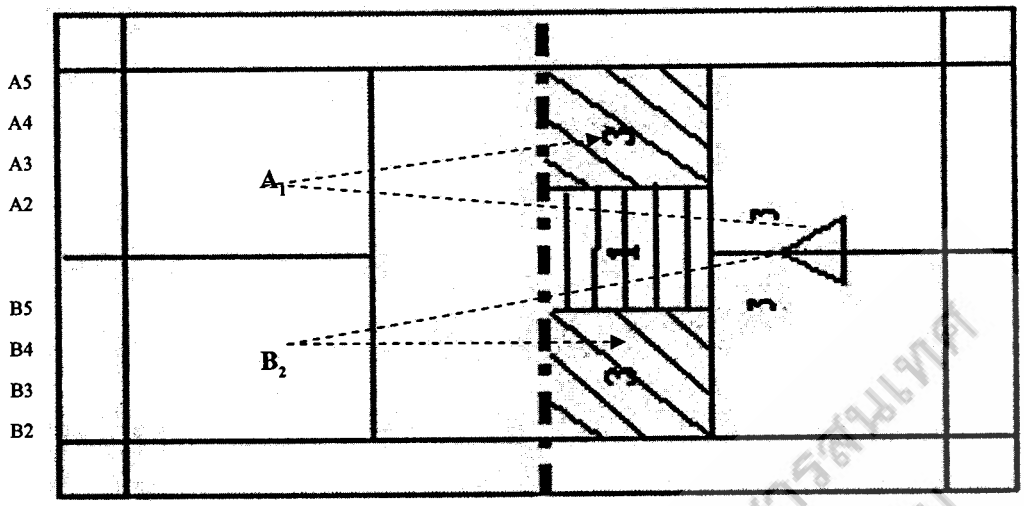
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมข้างขึ้นข้างลงและเกมหยอดเปลี่ยนมือเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการดีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมข้างขึ้นข้างลง



วัตถุประสงค์ : ฝึกการดีลูกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้เข้าเป้าหมาย โดยที่ลูกขนไก่พุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปดกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการดีลูกหยอด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

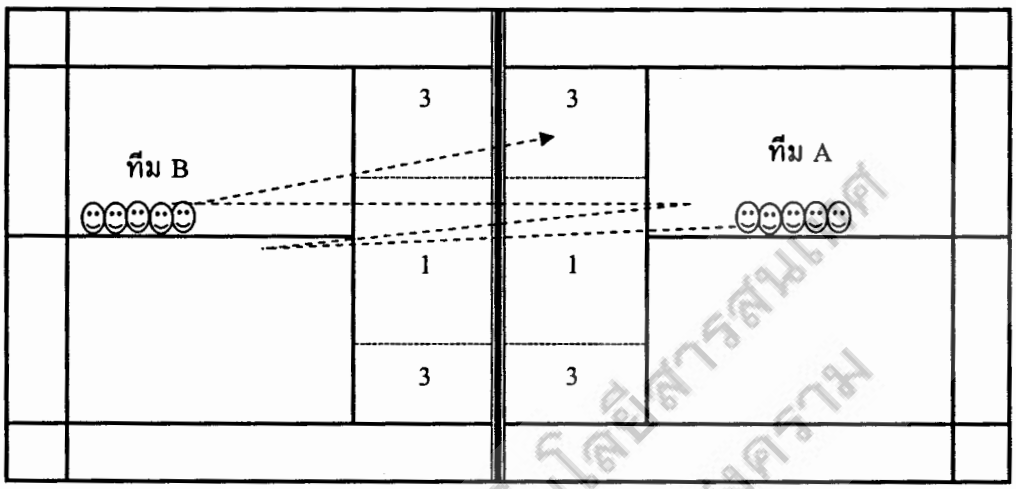
วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คนโดยกำหนดให้ทีมที่ 1 แข่งขันกับทีมที่ 2 ทีมที่ 3 แข่งขันกับทีมที่ 4 และทีมที่ 5 แข่งขันกับทีมที่ 6
2. ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ตใดคอร์ตหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) แล้วให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมายืนในคอร์ตของตน
3. ให้แต่ละทีมมาเสี่ยงทายเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มรับลูกก่อน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

4. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วก็เริ่มส่งลูกโด่งไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีม ต้องพยายามตีลูกขนไก่ให้ข้ามตาข่ายไปยังแดนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนน เมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาตีลูกขนไก่ต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมใครถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมหยอดเปลี่ยนมือ



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนด โดยที่ลูกขนไก่พุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก , เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

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

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงคราม

2. ในการตีลูกหยอดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้ขอบบนของตาข่ายมากที่สุด
3. ผู้เล่นของแต่ละทีมตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดและผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 25 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 11

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด

สาระการเรียนรู้

เกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวาง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบตมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตาม ลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดยการสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวาง
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

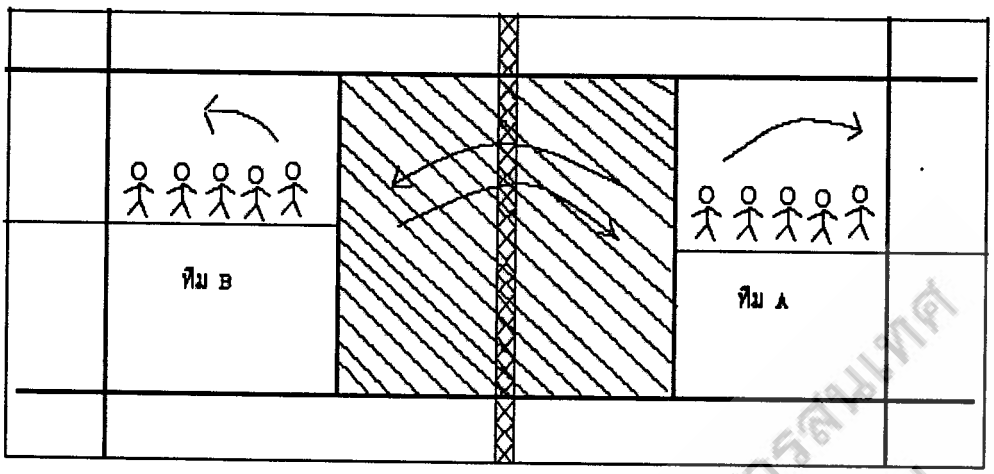
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบตมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมตีหยอดหน้าตาข่ายและเกมหยอดจับวางเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

5. เกมตีลูกหยอดหน้าตาข่าย



วัตถุประสงค์ : ฝึกการตีลูกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนด โดยที่ลูกขนไก่พุ่งย้อยข้ามไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

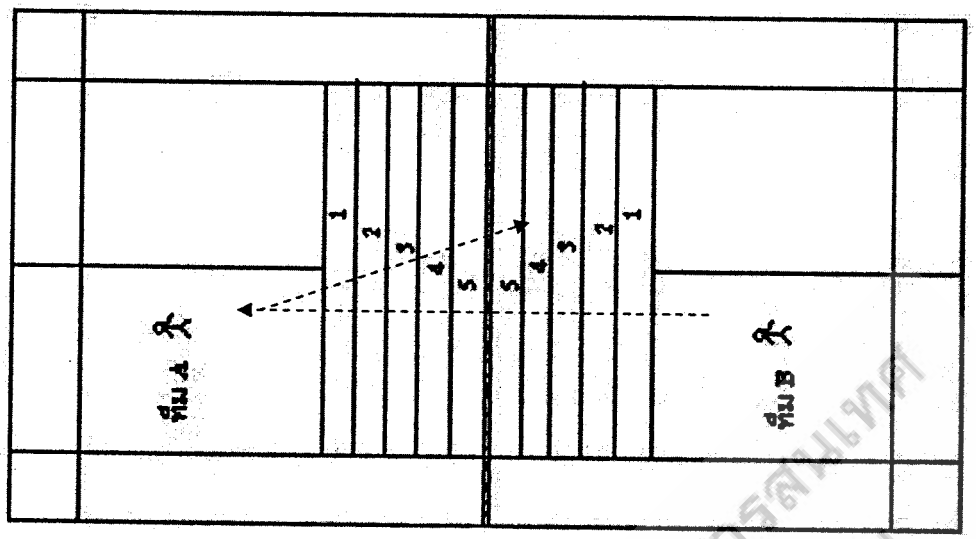
วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นกลางชิดเส้นส่งลูกสั้น
2. ผู้ฝึกสอนเสี่ยงทายโดยให้ทีมที่แพ้การเสี่ยงทายเริ่มส่งลูกก่อน
3. ผู้เล่นทั้งสองทีมตีลูกขนไก่ ให้ข้ามตาข่ายและตกไม่เกินเส้นส่งลูกสั้น
4. ผู้เล่นที่ตีลูกขนไก่ส่งไปแล้วต้องรีบวิ่งไปต่อหลังให้คนต่อไปมาคอยตั้งรับตีโต้ลูกหยอดให้ข้ามตาข่ายและตกไม่เกินเส้นส่งลูกสั้นไปให้ทีมตรงข้าม

สำนักบริการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

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

เกมหยอดจับวาง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอด นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก , เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปหาตาข่าย 1 ฟุต 2 ฟุต 3 ฟุตและ 4 ฟุตทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนจากช่องหน้าสุดถึงช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนนตามลำดับ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

คะแนน

5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุด เป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

แผนการจัดกิจกรรมที่ 12

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด

สาระการเรียนรู้

เกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลัง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลัง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลังพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลังให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลัง
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลัง เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

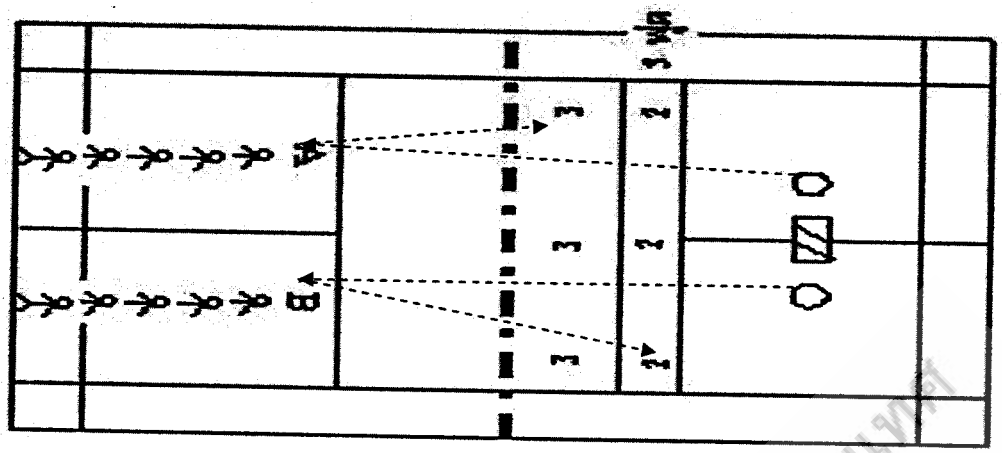
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมนกคืนหลังและเกมนกแย่งหลังเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมนกคืนหลัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้ลงเป้าหมาย โดยที่ลูกขนไก่พุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้น เพื่อพัฒนาการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

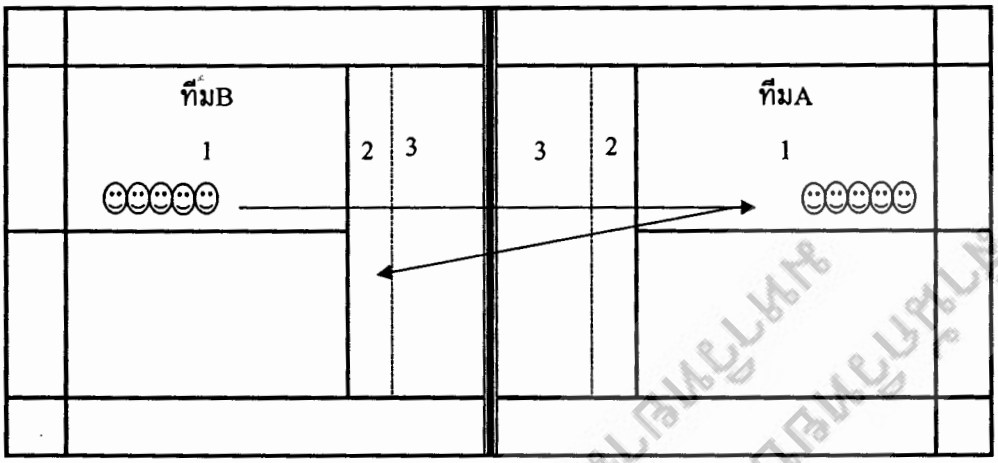
วิธีเล่น

1. ผู้เล่นเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คนโดยกำหนดให้ทีมที่ 1 แข่งขันกับทีมที่ 2 ทีมที่ 3 แข่งขันกับทีมที่ 4 และทีมที่ 5 แข่งขันกับทีมที่ 6
2. ให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) แล้วให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมายืนในคอร์ดของตน
3. ให้แต่ละทีมมาเสี่ยงทายเพื่อเป็นบุคคลที่จะได้เริ่มรับลูกก่อน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ใครถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมนกแย่งรัง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้มีความแม่นยำในการวางลูกให้ลงเป้าหมายที่กำหนดโดยที่ลูกขนไก่พุ่งย้อยข้ามตาข่ายไปตกที่บริเวณด้านหน้าของเส้นส่งลูกสั้นเพื่อพัฒนาการตีหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนน โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้น 2 ฟุต แล้วกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 2 คะแนน และ 3 คะแนนตามลำดับ

2. ในการตีลูกหยอดแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกขนไก่ลอยข้ามตาข่ายไปตกใกล้ขอบบนของตาข่ายมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมแข่งขันตีโต้ลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดจนกว่าลูกขนไก่จะตกลงพื้นสนาม
4. การนับคะแนน เมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนน ให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน แล้วเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขันตีโต้ลูกหยอด
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางใน การพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อน เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อน
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

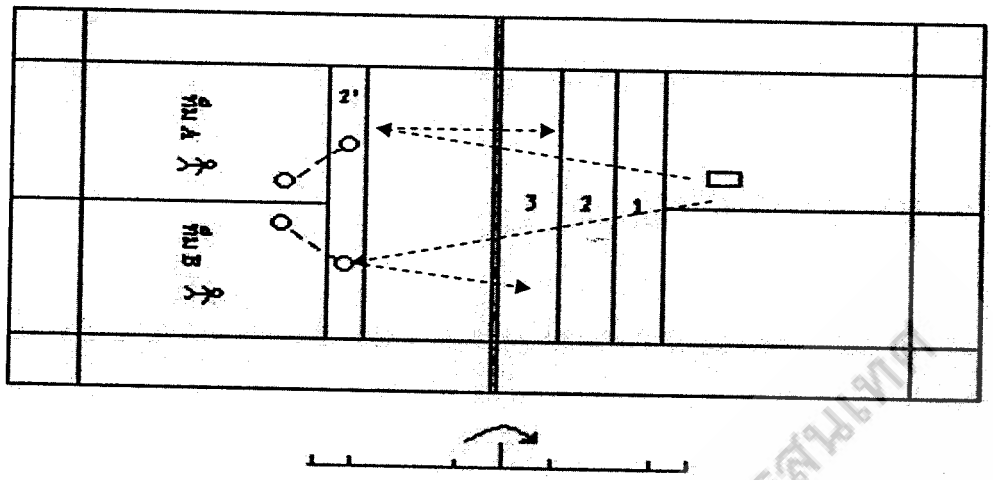
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมรถไฟสับรางและเกมเครื่องบินร่อนเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมรถไฟสับราง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอดนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

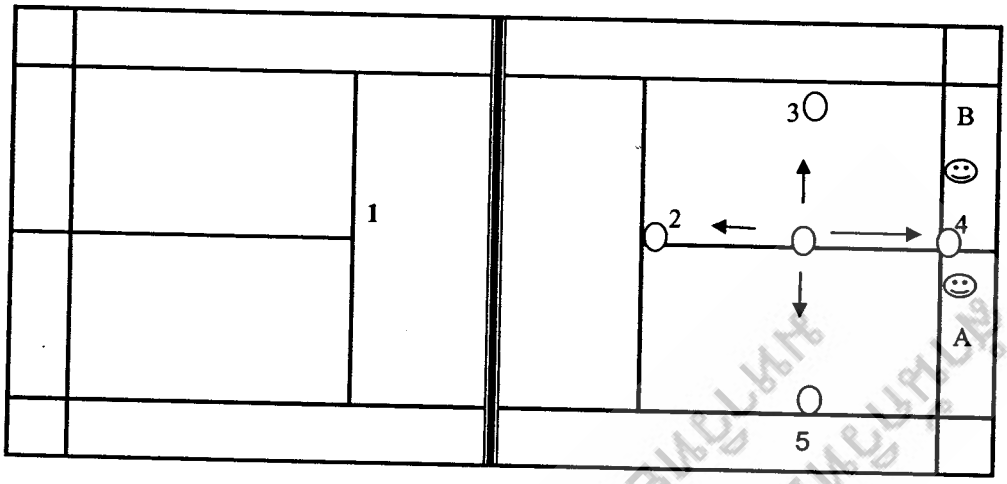
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อม โดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปหาตาข่าย 1 ฟุต 3 ฟุตตามลำดับแล้วกำหนดคะแนนจากช่องหลังสุดเป็นระดับคะแนน 1, 2 และ 3 คะแนนตามลำดับ
2. ในการตีลูกหยอดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้วิถีลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้ขอบบนของตาข่ายมากที่สุด

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

เกมเครื่องบินร่อนลง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีม ทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยอด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงดาข่าย กำหนดระดับคะแนน 1 คะแนนกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กำหนดจุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุดที่ 2และ 4 ส่วนแนวดั้งฉากกับจุดศูนย์กลางของสนามบริเวณเส้นเขตข้างสำหรับเล่นเดี่ยวทั้ง 2 ด้าน เป็นจุดที่ 3, 5

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งตีลูกที่จุดที่ 4 แล้ววิ่งกลับไปที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 5 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไป ผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2, 1, 3, 1, 4, 1 และ 5 ตามลำดับ
4. ในการตีลูกแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกนพยายามตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกา
5. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 14

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด

สาระการเรียนรู้

เกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่น และแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้ม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

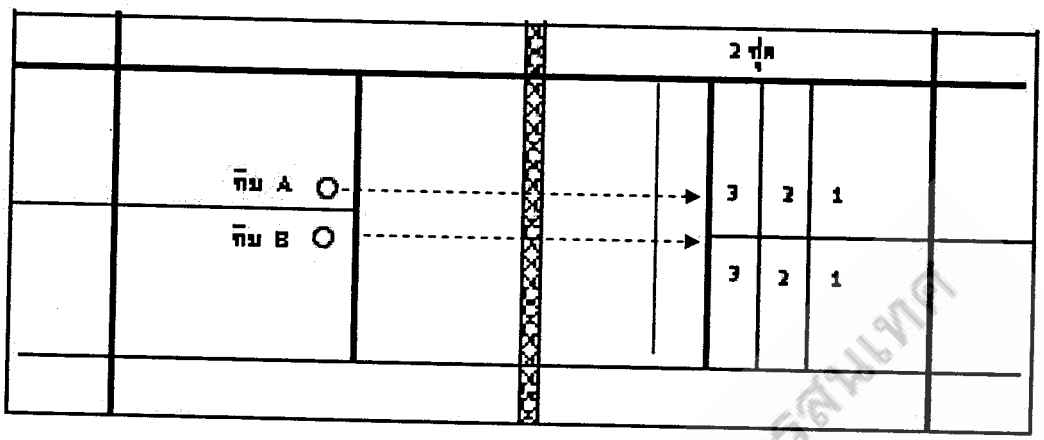
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมหยอดเป้าขโมยแต้มและเกมลอดเป้าขโมยแต้มเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการดีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมหยอดเป้าขโมยแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกการใช้ข้อมือและนิ้วมือบังคับไม้แร็กเกตในการตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้เกิดทักษะการดีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต , ลูกขนไก่ , เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

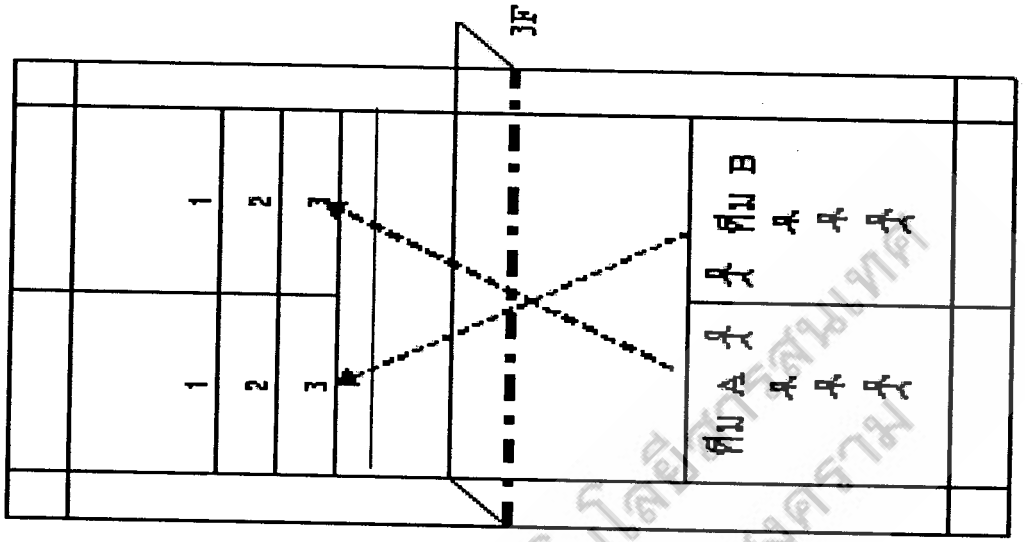
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนด้วยเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นมา 3 ฟุต 4 ฟุต ตามลำดับแล้วกำหนดคะแนน 3, 2, และ 1 คะแนนในแต่ละช่องและลากเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นไปหาตาข่าย 2 ฟุตแล้วกำหนดคะแนน 4 และ 5 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งแบ่งคะแนนไว้

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

3. ในการแข่งขันให้ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามส่งลูกหยอดให้ลูกขนไก่ตกในช่องคะแนนของแต่ละช่อง
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใด ให้ลดคะแนนทีมคู่แข่งขันตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้ลดคะแนนทีมคู่แข่งขัน 3 คะแนน
5. ทีมใดขโมยคะแนนทีมคู่แข่งขันได้มากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ใครถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมลอดเป้าขโมยแต้ม



วัตถุประสงค์ : ฝึกการใช้ข้อมือและนิ้วมือบังคับไม้แร็กเกตในการตีลูกหยอดไปยังเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะตีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกขนานกับตาข่ายสูงจากตาข่าย 3 ฟุต แบ่งสนามทั้งสองคอร์ดเป็นเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้น 3 ฟุต 4 ฟุต ตามลำดับ แล้วเขียนตรงขนานเส้นส่งลูกสั้นด้านหน้าเป็นช่องตามลำดับ แล้ว

กำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนในแต่ละช่องและลากเส้นตรงระยะห่างจากเส้นส่งลูกสั้นขึ้นไปหาตาข่าย2 ฟุตแล้วกำหนดคะแนน 4 และ 5 คะแนน

2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กัน ยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงกันข้ามซึ่งแบ่งคะแนนไว้
3. ในการส่งลูกหยอดแต่ละครั้ง ให้ผู้เล่นทุกคนต้องพยายามส่งลูกหยอดให้ลอดหรืออยู่ระหว่างตาข่ายกับเชือกที่ขึงขนานกับตาข่าย สูง 3 ฟุตเท่านั้น
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม ใครถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักร
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

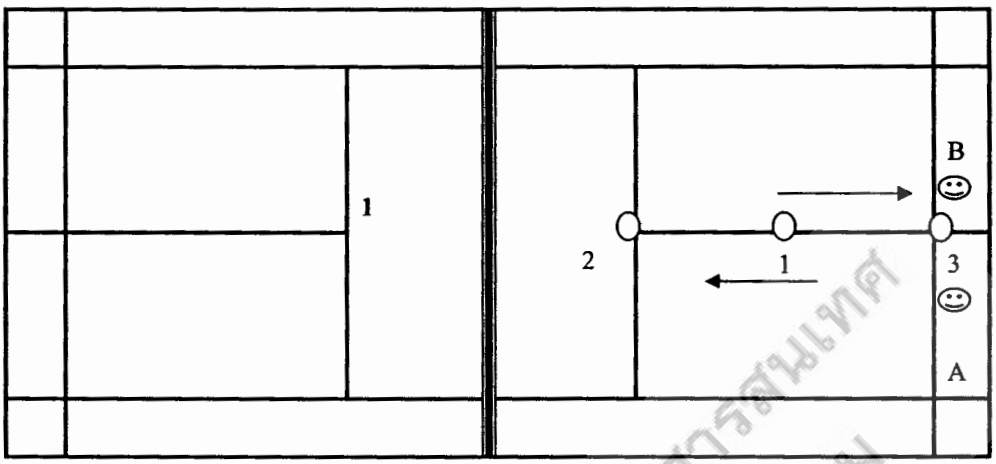
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม

4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมหนุมานส่งหินและเกมหนุมานร่อนจักรเพื่อพัฒนาทักษะการดีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการดีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมหนุมานส่งหิน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบตมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

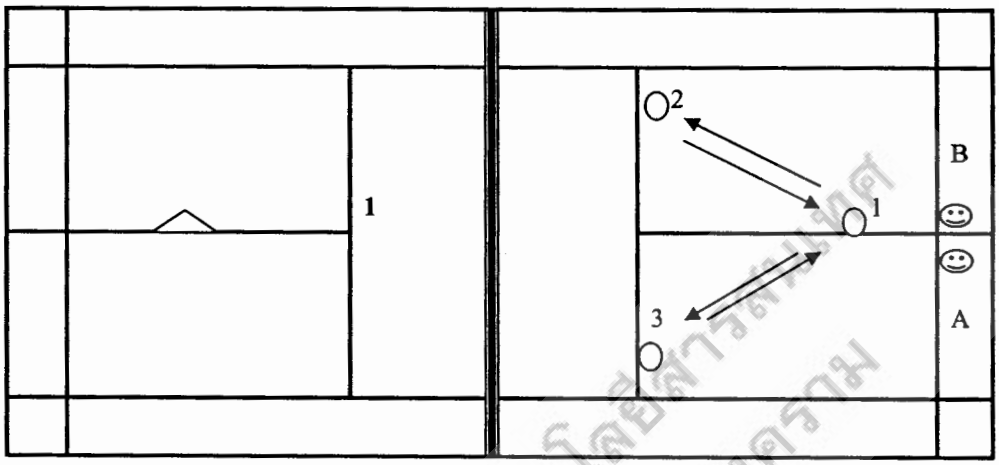
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยอด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงตาข่ายกำหนดระดับคะแนน 1 คะแนน กำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) จุดกึ่งกลางเส้นส่งลูกสั้นและเส้นหลังการส่งลูกยาวเมื่อเล่นคู่เป็นจุด 2, 3
2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

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

เกมหนุมานร่อนจักร



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมาย เพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอดและสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยกำหนดพื้นที่บังคับการตีลูกหยอด โดยวัดจากเส้นส่งลูกสั้นไปจนถึงดาข่าย กำหนดระดับคะแนน 1 คะแนนกำหนดจุดกึ่งกลางของเส้นกลางเป็นจุดที่ 1 (จุดเริ่ม) กำหนดส่วนแนวตั้งฉากของเส้นส่งลูกสั้นและเส้นเขตข้างสำหรับการเล่นเดี่ยวเป็นจุดที่ 2 , 3

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงครามฯ

2. ผู้ฝึกสอนทำการเสี่ยงทายกับผู้เล่นทั้งสองทีม ทีมที่ชนะการเสี่ยงทายให้เริ่มเล่นก่อน โดยยืนที่จุดที่ 1
3. เมื่อได้รับสัญญาณแล้วให้ผู้เล่นวิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 2 แล้ววิ่งกลับมาตีลูกที่จุดที่ 1 วิ่งไปตีลูกที่จุดที่ 3 วิ่งกลับไปตีลูกที่จุดที่ 1 นับคะแนนรวมทั้งหมด แล้วเปลี่ยนให้คนต่อไปผู้ฝึกสอนส่งลูกไปที่จุด 2, 1, 3 และ 1 ตามลำดับ
4. ทีมใดมีคะแนนสะสมมากที่สุดก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 16

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด

สาระการเรียนรู้

เกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอก
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

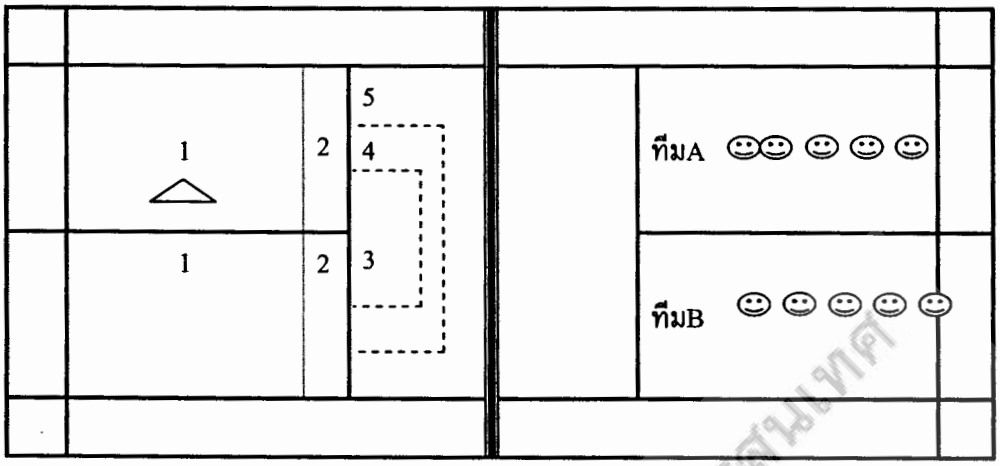
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมแย้ลงรูและต้อนหมูเข้าคอกเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอดที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการตีลูกหยอดโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการตีลูกหยอดในกีฬาแบดมินตัน

เกมแย้ลงรู



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการ ตีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบตมินตัน 3 สนาม

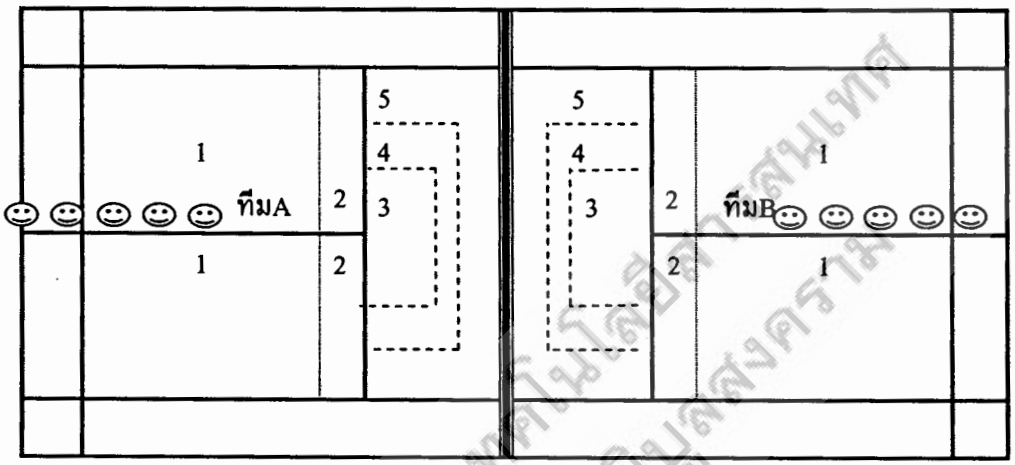
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหน้าของสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 2 ฟุตและ 3 ฟุต แล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาด้าข่ายกำหนดคะแนน 3 คะแนน 4 คะแนน และ 5 คะแนนวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปในสนามส่งลูกคอร์ดซ้ายและขวา 2 ฟุตแล้วเขียนเส้นตรงขนานกับเส้นส่งลูกสั้นกำหนดคะแนน 2 คะแนน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

2. ผู้ฝึกสอนให้แต่ละทีมเลือกคอร์ดใดคอร์ดหนึ่ง (ซ้ายหรือขวา) แล้วให้ผู้เล่นทุกคนของแต่ละทีมมายืนในคอร์ดของตนแล้วเสี่ยงทายเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มรับส่งลูกก่อน
3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วก็เริ่มส่งลูกโด่งไปให้ผู้เล่นคนแรกของทีม ต้องพยายามดีลูกขนไก่ให้ข้ามตาข่ายไปยังแดนตรงข้ามตามช่องระดับคะแนนเมื่อดีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาดีลูกขนไก่ต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องคะแนน 5 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 5 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมต้อนหมูเข้าคอก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกหยอดให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกหยอดและนำไปใช้ในการแข่งขันแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหน้าของสนามทั้งสองด้าน โดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไป 2 ฟุต

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

และ 3 ฟุตแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาดาข่ายกำหนดคะแนน 3 คะแนน 4 คะแนน และ 5 คะแนนวัดจากเส้นส่งลูกสั้นเข้าไปในสนามส่งลูกคอร์ดซ้ายและขวา 2 ฟุต แล้วเขียนเส้นตรงขนานกับเส้นส่งลูกสั้นกำหนดคะแนน 2 คะแนน

2. ผู้ฝึกสอนให้แต่ละทีมมาเสี่ยงทายเพื่อเป็นทีมที่จะได้เริ่มส่งลูกก่อน
3. ในการตีโต้ลูกหยอดแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้อง โดยให้ลูกขนไก่ลอยโค้งข้ามดาข่ายไปตกใกล้ขอบบนของดาข่ายมากที่สุด
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใด ให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน แล้วเปลี่ยนให้ผู้เล่นคนต่อไปมาแข่งขันตีโต้ลูกหยอด
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 5 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการบริหารการสอนประจำโปรแกรม

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา

เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

1. เสือดกถัง
2. เสือข้ามห้วย
3. โป๊ะแดก
4. ยาวปาโต๊ะ ปาโต๋
5. ยาว จ่อ เจี๊ยบ
6. GO FOR GOAL
7. ตีมะนาวเข้าบ้าน
8. จุดพลุโต่ง
9. คอนเนอร์แบด
10. SUPER DOWN
11. ส่งลงรู
12. งูดกบันได
13. มัจฉาตะครุบเหยื่อ
14. ข้ามเรือประจัญบาน
15. ต่อหางหมู
16. กระทิงข้ามคอก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวแลนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมและอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมนั้นๆ ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกม
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวต่างๆ ในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกหยอด ครบ 16 เกม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆ ของการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วยพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วยให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้า ๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วย
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วย เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

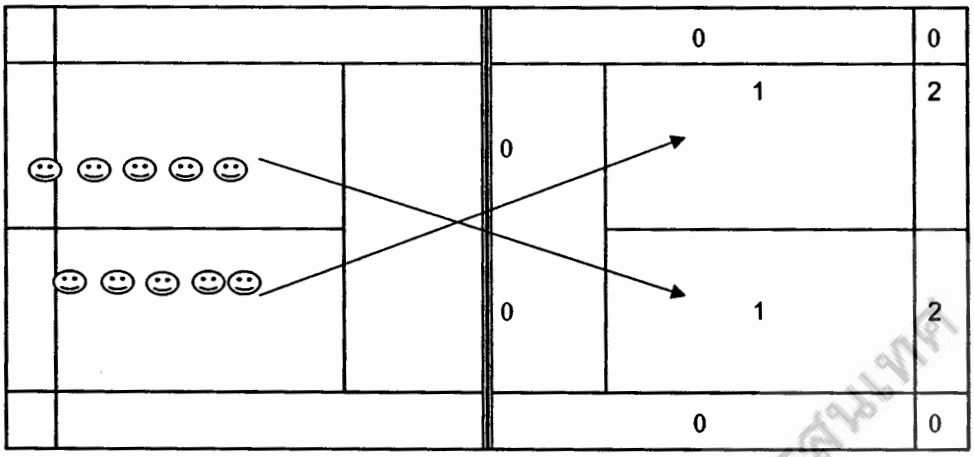
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมเสือตกถังและเกมเสือข้ามห้วยเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมเสือตกถัง



วัตถุประสงค์ : สร้างความสัมพันธ์ของกลไกในการตีลูกให้สูงไปได้ระยะทางไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็นทีม 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

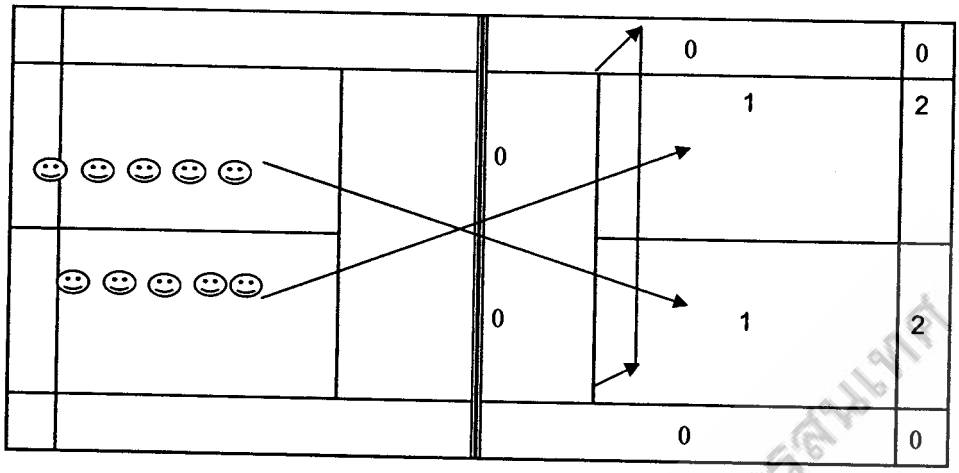
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมกำหนดช่องคะแนนในแต่ละคอร์ดเป็น 1 คะแนน และกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดี่ยวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามบริเวณเส้นส่งลูกสั้นทแยงกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้
3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมจับลูกขนไก่ตีให้ข้ามดาข่ายไปยังแดนตรงข้ามให้ไกลที่สุดตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาจับลูกตีให้ไกลต่อไป

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้นเช่นตีลูกขนไก่ตกที่ช่องระดับ2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 3 ใน 5 เกม

เกมเสือข้ามห้วย



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกขนานกับตาข่ายให้สูงกว่าตาข่าย 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามพื้นที่บริเวณเส้นเขตหลังเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนนและกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดี่ยวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามบริเวณเส้นส่งลูกสั้นทแยงกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้

3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นทุกของแต่ละทีมจับลูกขนไก่ตีให้ข้ามตาข่ายไปยังเป้าหมายในแดนตรงข้ามที่กำหนดอย่างถูกต้องตามกติกาโดยให้วิถีลูกขนไก่ลอยโต่งข้ามตาข่ายและเซือกให้ตกตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยน คนต่อไปของทีมมาจับลูกตีให้ไกลต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกที่ช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 18

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว

สาระการเรียนรู้

เกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋ เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

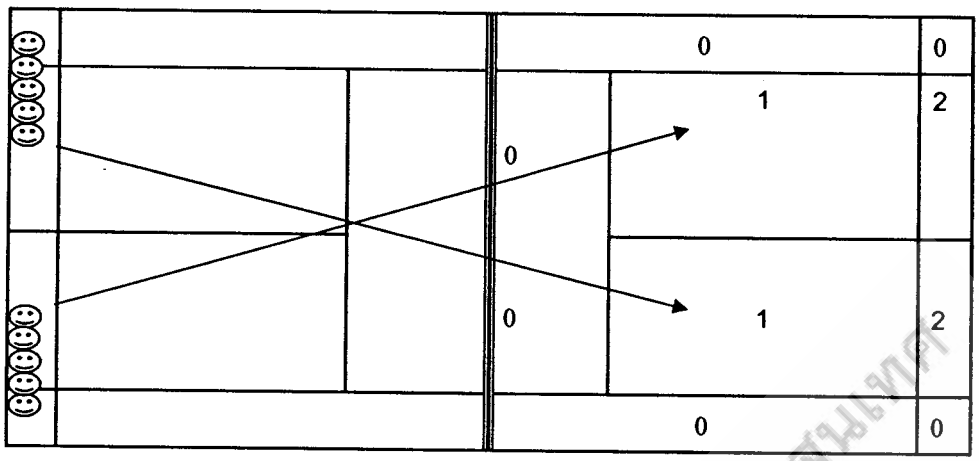
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมโป๊ะแตกและเกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมโป๊ะแตก



วัตถุประสงค์ : สร้างความสัมพันธ์ของกลไกในการดีลูกให้สูงไปได้ระยะทางไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

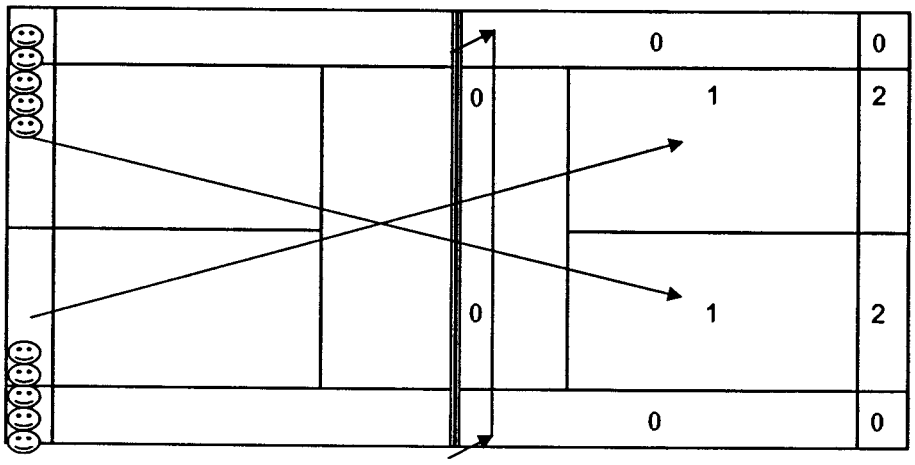
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นเขตหลัง
2. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมจับลูกขนไก่ตีให้ข้ามตาข่ายไปยังแดนตรงข้ามให้ไกลที่สุดตามช่องระดับคะแนนเมื่อตีเสร็จแล้วให้เปลี่ยนคนต่อไปของทีมมาจับลูกตีให้ไกลต่อไป
3. การนับคะแนน เมื่อลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นตีลูกขนไก่ตกที่ช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
4. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
5. ตัดสินผลแพ้ชนะ 4 ใน 7 เกม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

เกมยาวปาโต๊ะ ปาโต๋



วัตถุประสงค์ : ฝึกสร้างความสัมพันธ์ของกลไกการใช้ข้อมือข้างที่จับไม้แร็กเกตหาจังหวะตีลูกที่จุดสูงสุดตีลูกไปให้ไกลที่สุด

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกขนานกับตาข่ายให้สูงกว่าตาข่าย 3ฟุต แล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามพื้นที่บริเวณเส้นเขตหลังเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนนและกำหนดพื้นที่เส้นหลังของการส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดี่ยวและประเภทคู่เป็น 2 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆ กันยืนที่เส้นเขตหลังทแยงกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้
3. ผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วให้ผู้เล่นคนแรกของทีมใช้มือข้างหนึ่งโยนลูกแล้วใช้มือข้างที่จับไม้แร็กเกตหาจังหวะตีลูกที่จุดสูงสุดตีลูกไปให้ไกลที่สุด
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องระดับคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้นเช่นตีลูกขนไก่ตกที่ช่องระดับ 2 คะแนนให้บวกคะแนนให้กับทีมนั้น 2 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนรวมมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ 4 ใน 7

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

แผนการจัดกิจกรรมที่ 19

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว

สาระการเรียนรู้

เกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOAL

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOALเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOALเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตาม ลำดับผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOALพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOAL ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การ สาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมยาว จ่อ เจี๊ยบ และเกม GO FOR GOAL
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOAL เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะ เวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

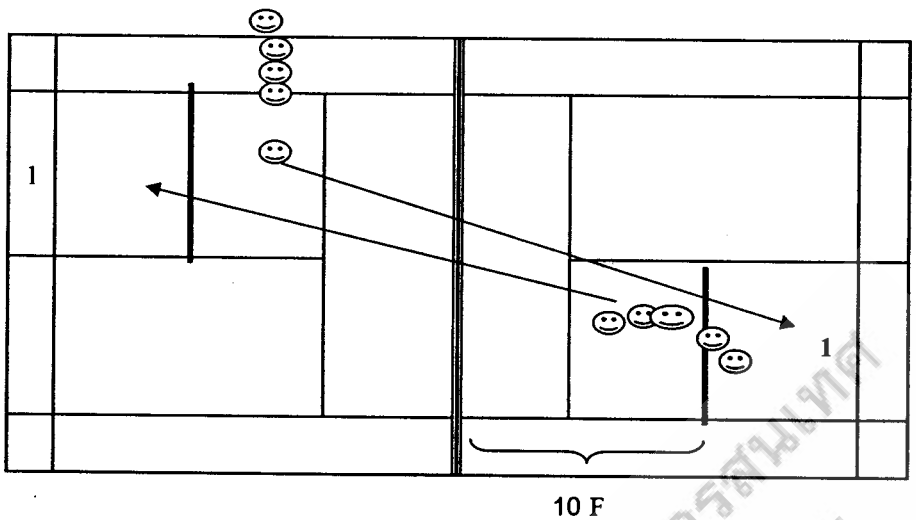
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมยาว จ่อ เจี๊ยบและเกม GO FOR GOALเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมยาว จ่อ เจี๊ยบ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

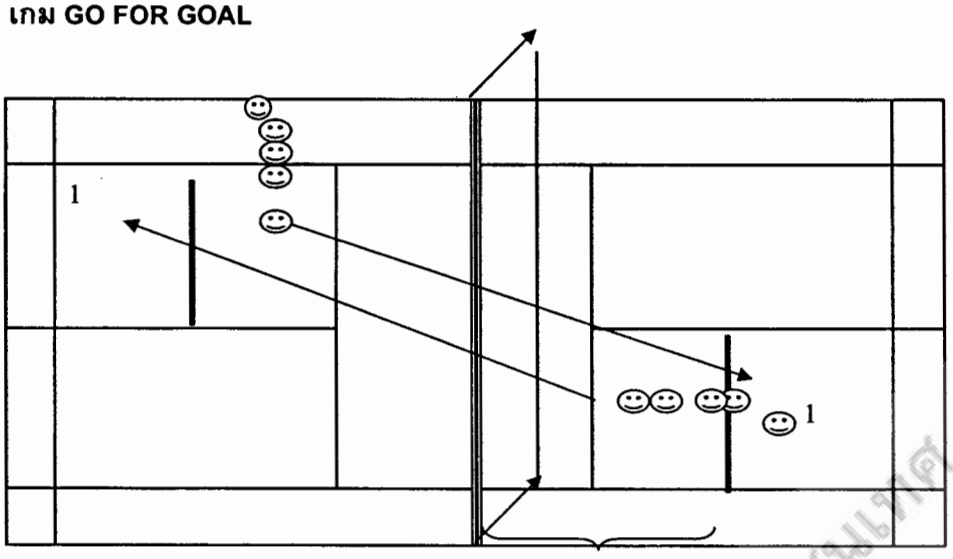
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากตาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นเขตหลังเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

สำนักบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

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

เกม GO FOR GOAL



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยโดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ตึงเหนือตาข่ายขึ้นไป 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากตาข่ายไปยังเส้นเขตหลัง 10 ฟุตแล้วเขียนเส้นเขตหลังเข้าหาตาข่ายกำหนดคะแนนเป็น 1 คะแนน
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกัน ยืนในสนามในคอร์ตตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่าย ไปยังคอร์ตตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายและเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่างๆ ของการเล่นเกมดีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโด่ง เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมดีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโด่งเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมดีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโด่งพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมดีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโด่งให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้าๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมดีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโด่ง
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมดีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโด่งเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

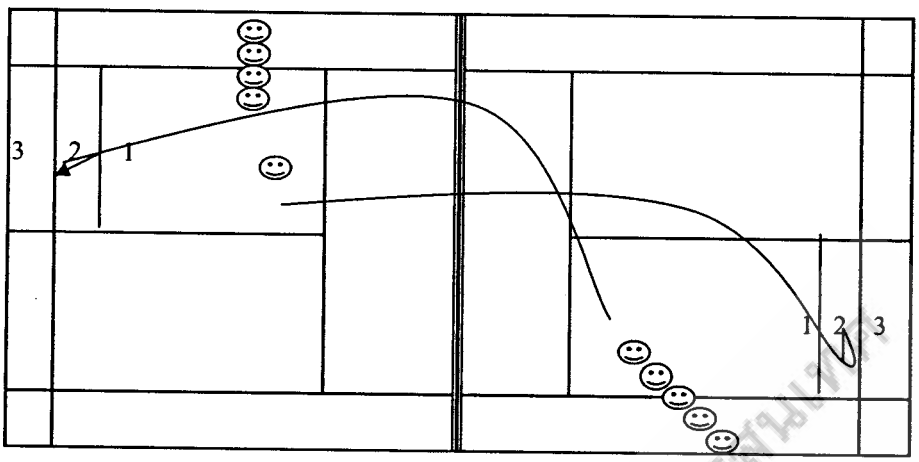
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมตีมะนาวเข้าบ้านและเกมจุดพลุโค่งเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมตีมะนาวเข้าบ้าน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกล และแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

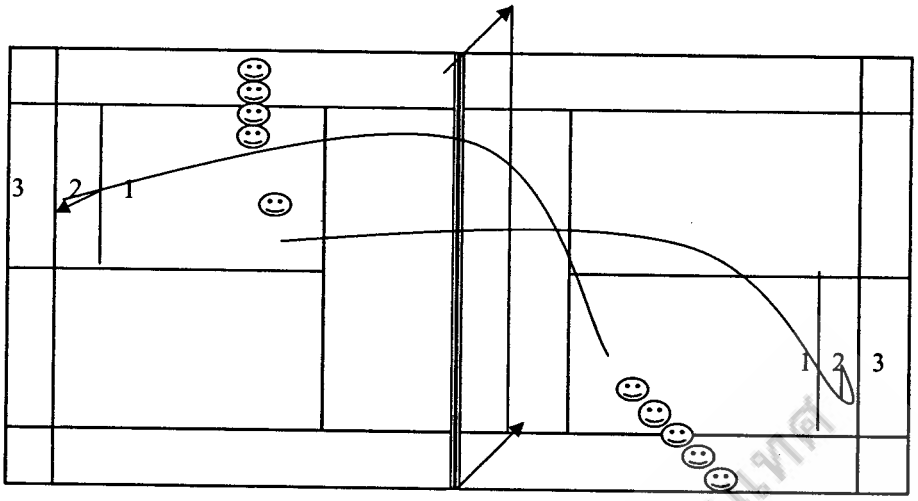
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามของคอร์ดซ้ายทั้งสองด้าน เป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดี่ยวไปในสนาม 4 ฟุตแล้วกำหนดคะแนน 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

สำนักบรรณสารและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมจุดพลุโต่ง



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ดึงเหนือตาข่ายขึ้นไป 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามของคอร์ดซ้ายทั้งสองด้าน เป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวของการเล่นประเภทเดี่ยวไปในสนาม 4 ฟุตแล้วกำหนดคะแนน 3, 2และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโต่งข้ามตาข่ายและเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป

4. การนับคะแนน เมื่อลูกขนไก่ตกในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 21

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว

สาระการเรียนรู้

เกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆ ของการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWNเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN พร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้า ๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWN เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและ ตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

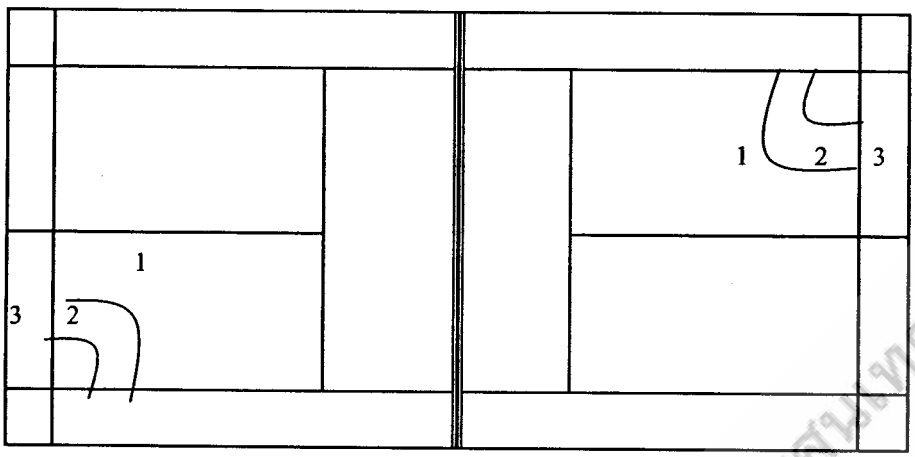
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมคอนเนอร์แบดและเกม SUPER DOWNเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมคอนเนอร์แบด



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

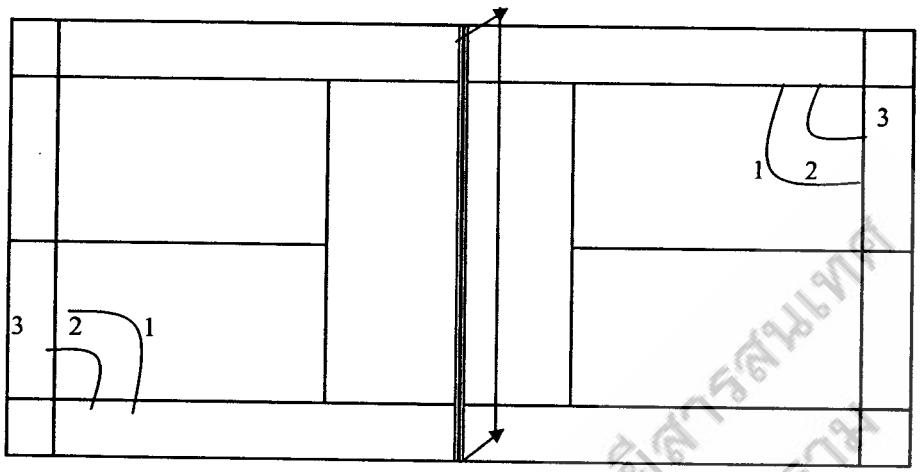
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากมุมคอร์ดขวาด้านหลังของเส้นส่งลูกของการเล่นประเภทคู่ไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตแล้วเขียนเส้นโค้งจากเส้นข้างของการเล่นประเภทเดี่ยวเข้าหาเส้นเขตหลังของการส่งลูกประเภทคู่ทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่า ๆกัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม

3. ผู้เล่นแต่ละคนทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ดตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนน เมื่อลูกขนไก่ตกในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกม SUPER DOWN



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปในระยะทางไกลและแม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายให้ดึงเหนือตาข่ายขึ้นไป 3 ฟุตแล้วแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังของสนามโดยวัดจากมุมคอร์ดขวาด้านหลังของเส้นส่งลูกของการเล่นประเภทคู่ไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตแล้วเขียนเส้นโค้งจากเส้นข้างของการเล่นประเภทเดี่ยวเข้าหาเส้นเขตหลังของ

สำนักงานบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

การส่งลูกประเภทคู่ทั้งสองด้านของสนามแล้วกำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกัน ยืนในสนามในคอร์ดตรงข้าม
3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามส่งลูกยาวให้ข้ามตาข่ายไปยังคอร์ตตรงข้ามตามเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายและเซือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนน เมื่อลูกขนไก่ตกในช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่นดีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 30 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 11 เกมทีมใดถึง 11 ก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 22

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว

สาระการเรียนรู้

เกมส่งลงรูและเกมงูตกบันได

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว โดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆ ของการเล่นเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้า ๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันได
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

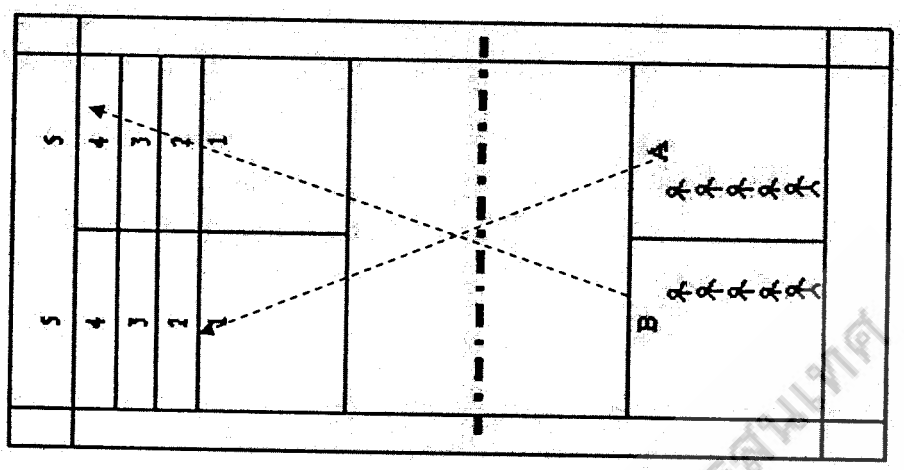
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล
3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมส่งลงรูและเกมงูตกบันไดเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมส่งลงรู



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการส่งลูกยาวให้แม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนดเพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

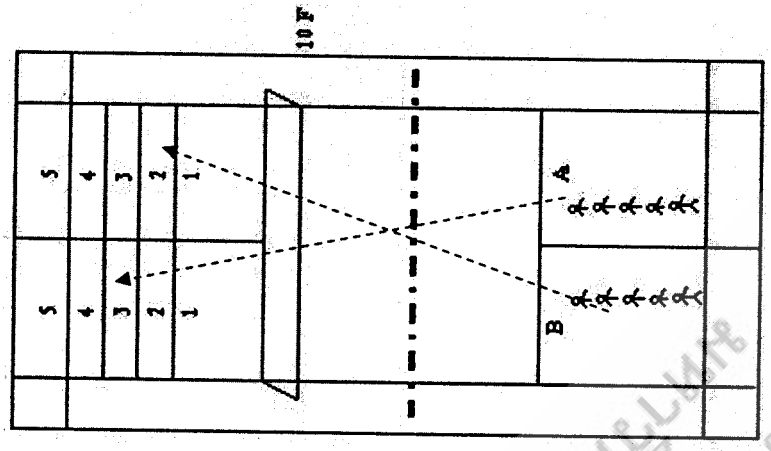
จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามโดยแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 2 ฟุต 4 ฟุต 5 ฟุตและ 6 ฟุต ตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่าย กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5 , 4 , 3 , 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. ในการส่งลูกยาวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด

เกมงูตกบันได



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการส่งลูกยาวให้แม่นยำตรงเป้าหมายที่กำหนด เพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบตมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คน แบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามโดยขึงเชือกที่เส้นส่งลูกสั้นสูงขึ้นไป 10 ฟุตแล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไปหาตาข่าย 2 ฟุต 4 ฟุต 5 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับแล้วเขียนเส้นตรงเข้าหาตาข่าย กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 5, 4, 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ

2. ในการส่งลูกยาวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามตาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนน เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนน 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

แผนการจัดกิจกรรมที่ 23

ชื่อหน่วย ทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตัน

หัวข้อเนื้อหา เกมทางพลศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาว

สาระการเรียนรู้

เกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเล่นเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบาน เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆ ของการเล่นเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบานเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบานเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบานพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบานให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้า ๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบาน
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบานเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

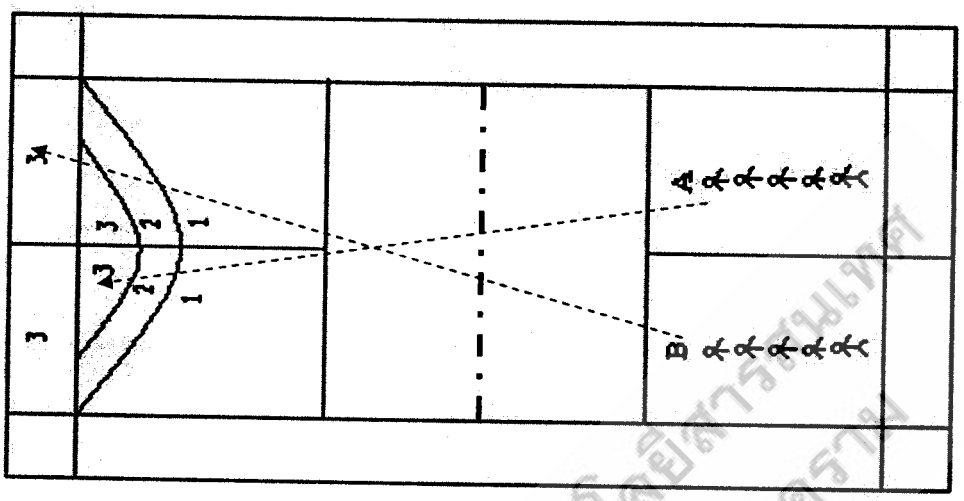
1. ไม้แร็กเกตเท่าจำนวนผู้เรียน
2. ลูกขนไก่จำนวน 4 – 6 โหล

3. สนามและอุปกรณ์แบดมินตัน 3 – 4 สนาม
4. โปรแกรมเกมทางพลศึกษา

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อและเกมข้ามเรือประจัญบานเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมเกมมัจฉาตะครุบเหยื่อ



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไกเพื่อใช้ในการส่งลูกยาวให้แม่นยำ ตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการส่งลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

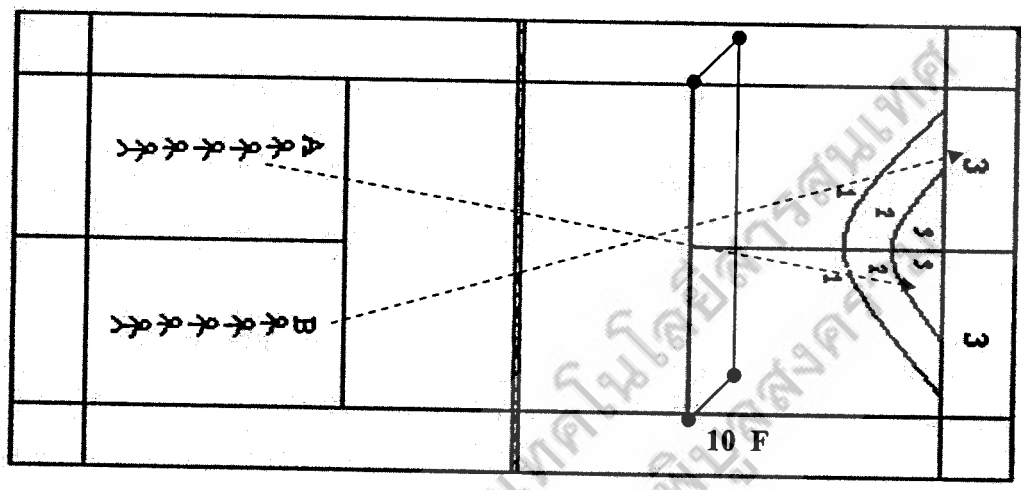
สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

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

2. ในการส่งลูกยาวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดอย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค้งข้ามดาข่ายไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมตีลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้เพิ่มคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ตีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนสะสม 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกมโดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่ชนะในการแข่งขัน

เกมข้ามเรือประจัญบาน



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกยาวให้มีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อให้เกิดทักษะการตีลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกที่เส้นส่งลูกสั้นสูงขึ้นไป 10 ฟุต แล้วแบ่งสนามออกเป็นช่องคะแนนทางด้านหลังสนามโดยวัดจากเส้นแบ่งครึ่งสนามจากเส้นเขตหลังสนามเข้าไป 3 ฟุตและ 5 ฟุตตามลำดับแล้วเขียนเส้นโค้งเข้าหาเส้นเขตหลังทั้งสองคอร์ต กำหนดคะแนนในแต่ละช่องดังนี้ 3, 2 และ 1 คะแนนตามลำดับ
2. ในการส่งลูกยาวแต่ละครั้งให้ผู้เล่นทุกคนพยายามส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนด อย่างถูกต้องโดยให้ลูกขนไก่ลอยโค่งข้ามดาข่ายและข้ามเชือกไปตกใกล้เส้นเขตหลังมากที่สุด
3. เมื่อผู้ฝึกสอนให้สัญญาณแล้วผู้เล่นคนแรกของแต่ละทีมส่งลูกยาวไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อลูกขนไก่ตกช่องคะแนนใดให้ลดคะแนนตามระดับคะแนนนั้น เช่น ดีลูกขนไก่ตกในช่องระดับคะแนน 3 คะแนนให้ลดคะแนนกับทีมนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนติดลบ 15 คะแนนก่อนเป็นทีมที่แพ้ในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดแพ้ถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมที่แพ้ในการแข่งขัน

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ส่งลูกยาวโดยนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

2. ผู้เรียนนำเทคนิคต่าง ๆ ของการเล่นเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวไปใช้ประกอบการเล่นและแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมเกมทางพลศึกษาให้ยึดตามแผนการจัดกิจกรรมของแต่ละสัปดาห์ตามลำดับ ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนควรปฏิบัติดังนี้

1. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแนะนำชื่อเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอกพร้อมกับอธิบายวิธีเล่นของแต่ละเกมในโปรแกรม
2. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนสาธิตการเล่นเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก ให้ผู้เล่นเกมทุกคนได้เห็นโดย การสาธิตช้า ๆ หรือสาธิตพร้อมกับอธิบายก็ได้
3. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนแบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อปฏิบัติการเล่นเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก
4. ผู้เล่นเกมทุกคนต้องลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามคอก เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวในโปรแกรมตามวิธีการเล่นเกมและตามระยะเวลาที่กำหนด
5. ผู้นำเกมหรือผู้ฝึกสอนนัดหมายให้ผู้เรียนทุกคนมาทดสอบเพื่อประเมินความสามารถการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตันเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมทางพลศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวครบ 16 เกมแล้ว

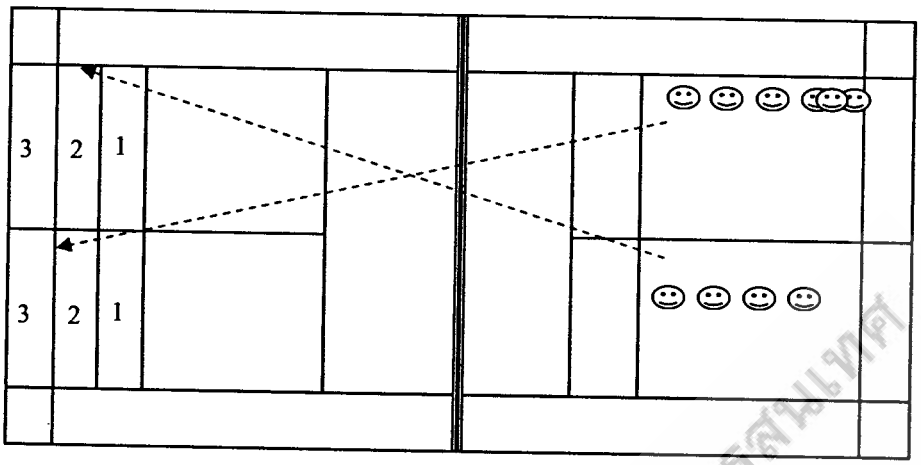
สื่อและแหล่งการเรียนรู้

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

การวัดผลและประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติในเกมต่อหางหมูและเกมกระทิงข้ามดอกเพื่อพัฒนาทักษะการส่งลูกยาวที่มอบหมาย
2. การพัฒนาด้านความสามารถการส่งลูกยาวโดยการทดสอบด้วยแบบประเมินทักษะการส่งลูกยาวในกีฬาแบดมินตัน

เกมต่อหางหมู



10 F

วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกขนไก่ให้สูงไปได้ในระยะทางไกลและมีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยาวนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

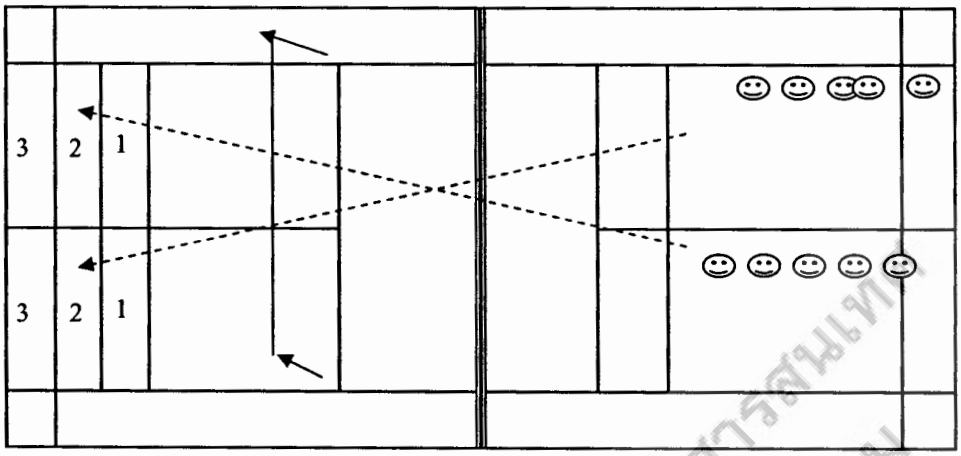
วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยแบ่งสนามเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุตตามลำดับ ติดกระดาษกาวแล้วกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาในสนามเป็น 3 , 2 , 1 คะแนนตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนที่เส้นตรงกลางของแต่ละคอร์ดห่างจากตาข่าย 10 ฟุต
2. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามทแยงกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

3. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกขนไก่ให้ข้ามตาข่ายไปยังเป้าหมายที่กำหนด แล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
4. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขนไก่ตกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนให้กับคะแนนนั้น 3 คะแนน
5. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
6. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมมีที่ชนะในเกมนั้น

เกมกระทิงข้ามคอก



วัตถุประสงค์ : ฝึกให้เกิดความสัมพันธ์ของกลไก เพื่อใช้ในการตีลูกขนไกให้สูงไปได้ในระยะทางไกลมีความแม่นยำตรงเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการตีลูกยาว นำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาแบดมินตันได้

อุปกรณ์ : ไม้แร็กเกต, ลูกขนไก่, เชือก, เทปวัด

จำนวนผู้เล่น : 30 คนแบ่งเป็น 6 ทีมทีมละ 5 คน

สถานที่ : ใช้สนามแบดมินตัน 3 สนาม

วิธีเล่น

1. ผู้ฝึกสอนเตรียมสนามให้พร้อมโดยขึงเชือกระหว่างเสาตาข่ายบริเวณเส้นส่งลูกสั้นให้สูงกว่าขอบบนของตาข่ายขึ้นไป 5 ฟุต
2. แบ่งสนามเป็นช่องคะแนนโดยวัดจากเส้นส่งลูกยาวเข้าไปในสนาม 4 ฟุตและ 6 ฟุต ตามลำดับติดกระดาษกาวแล้วกำหนดคะแนนจากช่องแรกใกล้เส้นหลังเข้ามาข้างในสนามเป็น 3, 2, 1 คะแนนตามลำดับโดยผู้แข่งขันต้องยืนที่เส้นตรงกลางของแต่ละคอร์ตห่างจากตาข่าย10 ฟุต

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

3. แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีมทีมละเท่าๆกันยืนที่สนามส่งลูกในคอร์ดตรงข้ามทแยงกับคอร์ดที่แบ่งคะแนนไว้
4. ผู้เล่นแต่ละคนในทีมต้องพยายามตีลูกขนไก่ให้ข้ามตาข่ายและข้ามเชือกไปยังเป้าหมายที่กำหนดแล้วผลัดเปลี่ยนให้คนต่อไป
5. การนับคะแนนเมื่อตีลูกขนไก่ตกช่องคะแนนระดับคะแนน 3 คะแนนให้เพิ่มคะแนนให้กับคะแนนนั้น 3 คะแนน
6. ทีมใดมีคะแนนมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะในเกมนั้น
7. ตัดสินผลแพ้ชนะ 15 เกม โดยทีมใดถึง 15 เกมก่อนเป็นทีมมีที่ชนะในเกมนั้น

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ภาคผนวก ฑ หนังสือราชการ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ที่ ศธ ๐๕๓๘/๑๔๑๕

มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๑ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์นิธิเดชน์ เชิดพุทธ

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

ด้วย **นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม** นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ **เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ** โดยมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์จุมพต ข้าวิวะ)
รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
โทร/โทรสาร ๐-๕๕๒๔-๑๗๑๑

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

ที่ สบฑ. ๑๒๐๗/๒๕๕๐ **วันที่** ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์บุญเลิศ เจิมปลั่ง

ด้วย **นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม** นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ **เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ** โดยมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)
ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

ที่ สบฑ๖๗๗ /๒๕๕๐ **วันที่** ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์วิราพร พงศ์อาจารย์

ด้วย **นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม** นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ **เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ** โดยมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

ที่ สบฑ. ๗๒๑๗/๒๕๕๐ **วันที่** ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์อำพล โกมะหิ

ด้วย **นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม** นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ **เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ** โดยมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)
ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

ที่ สบฑ. ๑๒๐๗/๒๕๕๐ **วันที่** ๑๕ มิถุนายน ๒๕๕๐

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัย

เรียน อาจารย์มงคล อักษรดิษฐ์

ด้วย **นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม** นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อยู่ระหว่างดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ **เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการตีลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ** โดยมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และนายอดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ สำนักงานประสานการจัดการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวิจัยเป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านกรุณาตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยนี้ด้วย เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปปรับปรุงแก้ไขและดำเนินการต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)

ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

เข้า ๓๐ ธ.ค. ๕๐ เก่า

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
รับที่ 227
วันที่ 27/12/50
เวลา 8.55 น.

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา
ที่ สบฑ. ๔๗๙ /๒๕๕๐ **วันที่** ๒๗ ธันวาคม ๒๕๕๐
เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการทดลองเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ด้วย นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน รุ่นที่ ๑ กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมเกมทางพลศึกษาที่มีต่อทักษะการดีดลูกพื้นฐานในกีฬาแบดมินตันของนักเรียนช่วงชั้นที่ ๒ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ โดยมี ดร.สว่าง ภู่พัฒน์วิบูลย์ และอาจารย์อดิศร ไกรว่อง เป็นคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการทำวิทยานิพนธ์นักศึกษาจะต้องทดลองเครื่องมือวิจัย

สำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา จึงขอความอนุเคราะห์จากท่าน โปรดอนุญาตให้นักศึกษาผู้นี้ได้ดำเนินการทดลองเครื่องมือวิจัยในหน่วยงานของท่านเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์)
ผู้อำนวยการสำนักงานประสานการจัดบัณฑิตศึกษา

ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตฯ
เพื่อโปรด (✓) ทราบ ( ) ทราบและสั่งการ
เห็นสมควร ( ) อนุญาต ( ) พิจารณา ให้
1.....
2.....
3.....
27/12/50

อนุญาต
แจ้งให้ครูที่ปรึกษาทราบ
ด.ต.สว่าง
27 ธ.ค. 50

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นายยุทธพัฒน์ ศรีกุม
เกิดวันที่	23 มีนาคม พ.ศ. 2522
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	30 หมู่16 ตำบลบ้านดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	พนักงานมหาวิทยาลัย ตำแหน่งอาจารย์ (สายวิชาการ)
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2536	ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านน้ำทองน้อย ตำบลบ้านดง อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2541	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชาติตระการ อำเภอชาติตระการ จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2546	ระดับปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
พ.ศ. 2552	ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม