

พ 30256 หมากระดาน (BOARD GAMES)

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กฎ กติกา การเล่นเกมฮอส
2. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ กฎ กติกา การเล่นเกมครอสเวิร์ด
3. นักเรียนรู้จักคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง
4. นักเรียนรู้จักคิดและแก้ปัญหาด้วยตนเอง
5. นักเรียนนำกิจกรรมนี้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน

เนื้อหาสาระ

ความรู้ทั่วไป การเล่นเกมฮอส การเดิน การกิน การเข้าฮอส การเดินฮอส การต่อหมาก การจับกินฟรี ครอสเวิร์ด อุปกรณ์และวิธีการเล่น ความหมายของศัพท์เฉพาะ เทคนิคการลงเทรินแรก หลักการผสมคำ การลงอักษรข้างหน้าและข้างหลังคำเดิม การคิดคะแนน การแพ้ - ชนะ

การจัดการเรียนรู้

1. ครูอธิบายและสาธิต
2. นักเรียนแสดงความคิดเห็น
3. ครูตั้งคำถามให้คิดวิเคราะห์
4. จัดตารางแข่งขันให้นักเรียน
5. จัดคู่แข่งชั้นให้เหมาะสมกับระดับฝีมือ
6. แจก sheet ตัวอย่างการเล่นของผู้เล่นระดับเซียน
7. การเล่นเกมให้ Web site

การวัดและการประเมินผล

1. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรม
2. วัดผลจากการใช้เครื่องมือทดสอบและแบบทดสอบทักษะ
3. รายงานหรือข้อสอบ

1 การวัดผลการเรียนรู้

ใช้ระดับคะแนน 8 ระดับคือ

4.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีเยี่ยม	3.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีมาก
3.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดี	2.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ค่อนข้างดี
2.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้น่าพอใจ	1.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้พอใช้
1.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์	0.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์

2 การประเมินผลการเรียนรู้

ใช้อัตราส่วน ดังนี้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ทักษะกระบวนการ : ผลสอบ/ผลงาน = 2 : 2 : 1

- หัวข้อ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ระดับมัธยมศึกษา มีข้อสรุปใช้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ จาก ๑๙ ข้อ เพียง ๘ หัวข้อกับตัวชี้วัด ดังนี้

หัวข้อ ๑ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ คือ ๑.๑ เป็นพลเมืองดีของชาติ

หัวข้อ ๒ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ๒.๓ ประเมินค่าได้

หัวข้อ ๓ คิดอย่างสร้างสรรค์ คือ ๓.๑ มีความคิดแปลกใหม่ คิดยืดหยุ่นและคิดละเอียดลออ

หัวข้อ ๔ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน คือ ๔.๑ ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรม

หัวข้อ ๘ มีสุขนิสัยดี คือ ๘.๒ ประพฤติตนให้ปลอดภัยในทุกสภาพการณ์

หัวข้อ ๑๔ มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ๑๔.๑ ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่

หัวข้อ ๑๕ มีสุขภาพจิตดี คือ ๑๕.๑ มีความรักในตนเองและผู้อื่น

หัวข้อ ๑๙ มีจิตสาธารณะ คือ ๑๙.๑ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและพึงพอใจ

- หัวข้อ ทักษะกระบวนการ

มี ทักษะกีฬา และ สมรรถภาพทางกาย = 1 : 1

- หัวข้อ ผลสอบ / ผลงาน

มี รายงาน และหรือ ข้อสอบ

3 เกณฑ์การประเมินผลสอบ/ผลงาน มีช่วงคะแนนดังนี้คือ (คะแนนเต็ม40คะแนน)

4.0 = 32-40 , 3.5 = 30-31 , 3.0 = 28-29 , 2.5 = 26-27

2.0 = 24-25 , 1.5 = 22-23 , 1.0 = 20-21 , 0.0 = 0-19

พ 30267 วู้ดบอล (WOODBALL)

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนมีความรู้หลักการออกกำลังกาย
2. นักเรียนมีพื้นฐานในกีฬาวู้ดบอล
3. นักเรียนมีทัศนคติ ค่านิยมในการรักการออกกำลังกาย ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
4. นักเรียนมีผลงานการนำทักษะพื้นฐานไปใช้ในกีฬาดังประจำวัน รู้และเข้าใจการจัดการแข่งขัน

เนื้อหาสาระ

ความรู้ทั่วไป การเล่นวู้ดบอล ประวัติ คุณค่า ทักษะพื้นฐาน วิธีการเล่น กฎ ระเบียบ กติกา มารยาทการเป็นผู้เล่นและผู้ดูที่ดี การเสริมสร้างสมรรถภาพ การบริหารกาย และการบำรุงรักษา การเล่นอย่างปลอดภัยและรักษาความปลอดภัย

การจัดการเรียนรู้

1. ครูตั้งคำถามให้คิด วิเคราะห์ และตอบ
2. นักเรียนตั้งคำถามให้ช่วยกันคิด วิเคราะห์ และตอบ
3. นักเรียนสาธิตทักษะตามวิธีทางตนเอง จากนั้นครูชี้แนะ
4. ครูอธิบายและสาธิตทักษะ
5. แบ่งกลุ่มนักเรียนปรึกษาการฝึกทักษะ
6. นักเรียนค้นคว้าทำรายงานและหรือ home exam

การวัดและการประเมินผล

3. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรม
4. วัดผลจากการใช้เครื่องมือทดสอบและแบบทดสอบทักษะ

3. รายงานหรือข้อสอบ

2 การวัดผลการเรียนรู้

ใช้ระดับคะแนน 8 ระดับคือ

4.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีเยี่ยม	3.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีมาก
3.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดี	2.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ค่อนข้างดี
2.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้น่าพอใจ	1.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้พอใช้
1.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์	0.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์

2 การประเมินผลการเรียนรู้

ใช้อัตราส่วน ดังนี้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ทักษะกระบวนการ : ผลสอบ/ผลงาน = 2 : 2 : 1

● หัวข้อ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ระดับมัธยมศึกษา มีข้อสรุป
ใช้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ จาก ๑๙ ข้อ เพียง ๘ หัวข้อกับตัวชี้วัด ดังนี้

หัวข้อ ๑ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ คือ ๑.๑ เป็นพลเมืองดีของชาติ

หัวข้อ ๒ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ๒.๓ ประเมินค่าได้

หัวข้อ ๓ คิดอย่างสร้างสรรค์ คือ ๓.๑ มีความคิดแปลกใหม่ คิดยืดหยุ่นและคิดละเอียดลออ

หัวข้อ ๔ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน คือ ๔.๑ ตั้งใจ เฝียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรม

หัวข้อ ๘ มีสุขนิสัยดี คือ ๘.๒ ประพฤติตนให้ปลอดภัยในทุกสภาพการณ์

หัวข้อ ๑๔ มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ๑๔.๑ ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่

หัวข้อ ๑๕ มีสุขภาพจิตดี คือ ๑๕.๑ มีความรักในตนเองและผู้อื่น

หัวข้อ ๑๙ มีจิตสาธารณะ คือ ๑๙.๑ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความตั้งใจและพึงพอใจ

● หัวข้อ ทักษะกระบวนการ

มี ทักษะกีฬา และ สมรรถภาพทางกาย = 1 : 1

● หัวข้อ ผลสอบ / ผลงาน

มี รายงาน และหรือ ข้อสอบ

3 เกณฑ์การประเมินผลสอบ/ผลงาน มีช่วงคะแนนดังนี้คือ (คะแนนเต็ม40คะแนน)

4.0 = 32-40 , 3.5 = 30-31 , 3.0 = 28-29 , 2.5 = 26-27

2.0 = 24-25 , 1.5 = 22-23 , 1.0 = 20-21 , 0.0 = 0-19

พ 32121 แบดมินตัน (BADMINTON)

วัตถุประสงค์

1. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องกติกา การเล่น-การแข่งขัน และมารยาทการเล่น การชมได้
2. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่น การแข่งขันและการชม
3. นักเรียนมีการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา
4. นักเรียนมีทักษะพื้นฐานการเล่นและการแข่งขันได้
5. นักเรียนนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในเวลาวางได้

เนื้อหาสาระ

ความรู้ทั่วไปและคุณค่าของแบดมินตัน- ทักษะพื้นฐานการส่ง-รับลูก, การตีลูกแบบต่างๆ, วิธีการเล่นประเภทเดี่ยวและประเภทคู่, วิธีการการเล่น, กฎกติกา, มารยาทการเป็นผู้เล่นและผู้ชมที่ดี, การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย, การเล่นอย่างปลอดภัย และการดูแลรักษาอุปกรณ์

การจัดการเรียนรู้

7. ครูตั้งคำถามให้คิด วิเคราะห์ และตอบ
8. นักเรียนตั้งคำถามให้ช่วยกันคิด วิเคราะห์ และตอบ
9. ครูอธิบายและสาธิตทักษะ
10. แบ่งกลุ่มนักเรียนปรึกษาการฝึกทักษะ
11. นักเรียนค้นคว้าทำรายงานและ/หรือ home exam

การวัดและการประเมินผล

5. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรม
6. วัดผลจากการใช้เครื่องมือทดสอบและแบบทดสอบทักษะ
3. รายงานหรือข้อสอบ

3 การวัดผลการเรียนรู้

ใช้ระดับคะแนน 8 ระดับคือ

4.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีเยี่ยม	3.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีมาก
3.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดี	2.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ค่อนข้างดี
2.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้น่าพอใจ	1.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้พอใช้
1.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์	0.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์

2 การประเมินผลการเรียนรู้

ใช้อัตราส่วน ดังนี้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ทักษะกระบวนการ : ผลสอบ/ผลงาน = 2 : 2 : 1

- หัวข้อ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ระดับมัธยมศึกษา มีข้อสรุปใช้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ จาก ๑๙ ข้อ เพียง ๘ หัวข้อกับตัวชี้วัด ดังนี้

หัวข้อ ๑ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ คือ ๑.๑ เป็นพลเมืองดีของชาติ

หัวข้อ ๒ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ๒.๓ ประเมินค่าได้

หัวข้อ ๓ คิดอย่างสร้างสรรค์ คือ ๓.๑ มีความคิดแปลกใหม่ คิดยืดหยุ่นและคิดละเอียดลออ

หัวข้อ ๔ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน คือ ๔.๑ ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรม

หัวข้อ ๘ มีสุขนิสัยดี คือ ๘.๒ ประพฤติตนให้ปลอดภัยในทุกสภาพการณ์

หัวข้อ ๑๔ มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ๑๔.๑ ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่

หัวข้อ ๑๕ มีสุขภาพจิตดี คือ ๑๕.๑ มีความรักในตนเองและผู้อื่น

หัวข้อ ๑๙ มีจิตสาธารณะ คือ ๑๙.๑ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและพึงพอใจ

- หัวข้อ ทักษะกระบวนการ

มี ทักษะกีฬา และ สมรรถภาพทางกาย = 1 : 1

- หัวข้อ ผลสอบ / ผลงาน

มี รายงาน และหรือ ข้อสอบ

3 เกณฑ์การประเมินผลสอบ/ผลงาน มีช่วงคะแนนดังนี้คือ (คะแนนเต็ม40คะแนน)

4.0 = 32-40 , 3.5 = 30-31 , 3.0 = 28-29 , 2.5 = 26-27

2.0 = 24-25 , 1.5 = 22-23 , 1.0 = 20-21 , 0.0 = 0-19

พ 32122 บาสเกตบอล (BASKETBALL)

วัตถุประสงค์

- 1 นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องกติกา การเล่น-การแข่งขัน และมารยาทการเล่น การชมได้
- 2 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่น การแข่งขันและการชม
- 3 นักเรียนมีการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา
- 4 นักเรียนมีทักษะพื้นฐานการเล่นและการแข่งขันได้
- 5 นักเรียนนำกิจกรรมนี้ไปใช้ในเวลว่างได้

เนื้อหาสาระ

ความรู้ทั่วไปและคุณค่าของบาสเกตบอล ทักษะพื้นฐาน การส่ง รับลูก การเลี้ยงลูก การยิงประตู วิธีการเล่นทีม ตำแหน่งการเล่น กฎกติกา มารยาทการเป็นผู้เล่นและผู้ดูที่ดี และการเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย ตลอดจนการเล่นอย่างปลอดภัยและการดูแลรักษาอุปกรณ์

การจัดการเรียนรู้

12. ครูตั้งคำถามให้คิด วิเคราะห์ และตอบ
13. นักเรียนตั้งคำถามให้ช่วยกันคิด วิเคราะห์ และตอบ
14. ครูอธิบายและสาธิตทักษะ
15. แบ่งกลุ่มนักเรียนปรึกษาการฝึกทักษะ
16. นักเรียนค้นคว้าทำรายงานและ/หรือ home exam

การวัดและการประเมินผล

7. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรม
8. วัดผลจากการใช้เครื่องมือทดสอบและแบบทดสอบทักษะ
3. รายงานหรือข้อสอบ

4 การวัดผลการเรียนรู้

ใช้ระดับคะแนน 8 ระดับคือ

4.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีเยี่ยม	3.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดีมาก
3.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ดี	2.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้ค่อนข้างดี
2.0	หมายถึง ผลการเรียนน่าพอใจ	1.5	หมายถึง ผลการเรียนรู้พอใช้
1.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์	0.0	หมายถึง ผลการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์

2 การประเมินผลการเรียนรู้

ใช้อัตราส่วน ดังนี้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ทักษะกระบวนการ : ผลสอบ/ผลงาน = 2 : 2 : 1

- หัวข้อ คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ทางกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา (พลศึกษา) ระดับมัธยมศึกษา มีข้อสรุปใช้คุณลักษณะอันพึงประสงค์ จาก ๑๙ ข้อ เพียง ๘ หัวข้อกับตัวชี้วัด ดังนี้

หัวข้อ ๑ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ คือ ๑.๑ เป็นพลเมืองดีของชาติ

หัวข้อ ๒ คิดอย่างมีวิจารณญาณ คือ ๒.๓ ประเมินค่าได้

หัวข้อ ๓ คิดอย่างสร้างสรรค์ คือ ๓.๑ มีความคิดแปลกใหม่ คิดยืดหยุ่นและคิดละเอียดลออ

หัวข้อ ๔ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน คือ ๔.๑ ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรม

หัวข้อ ๘ มีสุขนิสัยดี คือ ๘.๒ ประพฤติตนให้ปลอดภัยในทุกสภาพการณ์

หัวข้อ ๑๔ มุ่งมั่นในการทำงาน คือ ๑๔.๑ ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่

หัวข้อ ๑๕ มีสุขภาพจิตดี คือ ๑๕.๑ มีความรักในตนเองและผู้อื่น

หัวข้อ ๑๙ มีจิตสาธารณะ คือ ๑๙.๑ ช่วยเหลือผู้อื่นด้วยความเต็มใจและพึงพอใจ

- หัวข้อ ทักษะกระบวนการ

มี ทักษะกีฬา และ สมรรถภาพทางกาย = 1 : 1

- หัวข้อ ผลสอบ / ผลงาน

มี รายงาน และหรือ ข้อสอบ

3 เกณฑ์การประเมินผลสอบ/ผลงาน มีช่วงคะแนนดังนี้คือ (คะแนนเต็ม40คะแนน)

4.0 = 32-40 , 3.5 = 30-31 , 3.0 = 28-29 , 2.5 = 26-27

2.0 = 24-25 , 1.5 = 22-23 , 1.0 = 20-21 , 0.0 = 0-19
