

ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องรายวิชา

ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้

รายวิชา ซอฟท์บอล รหัสวิชา พ22206 เวลา 40 ชั่วโมง

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้
พ3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกมและการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจําอย่าง สม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทริยภาพของการกีฬา	1. ปฏิบัติเป็นผู้เล่นทีมรับได้ 2. ปฏิบัติเป็นผู้เล่นทีมรุกได้ 3. มีทักษะและปฏิบัติตนเป็นผู้ตัดสินที่ดีได้ 4. ปฏิบัติการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลได้ 5. รู้และเข้าใจกีฬาซอฟท์บอล	K : 1 นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเล่นของตำแหน่งผู้เล่นฝ่ายรับ P : 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตนเป็นผู้เล่นฝ่ายรับได้ A : 3 นักเรียนสามารถรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นในการอภิปราย และให้ความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ K : 4 นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเล่นของตำแหน่งผู้เล่นฝ่ายรุก P : 5 นักเรียนสามารถปฏิบัติตนเป็นผู้เล่นฝ่ายรุกได้ K : 6 นักเรียนสามารถอธิบายถึงกฎ กติกา การเล่นซอฟท์บอลแบบง่าย ๆ ได้ P : 7 นักเรียนสามารถปฏิบัติเป็นผู้ตัดสินได้ K : 8 นักเรียนสามารถอธิบายตำแหน่งการเล่นเป็นทีมรุก ทีมรับ 9. นักเรียนสามารถวางแผนการเล่นและจัดตำแหน่งทีมตนเองได้ตามความเหมาะสมของสภาพตัวบุคคล P : 10 นักเรียนสามารถปฏิบัติตนเป็นนักกีฬาของทีมตนเองได้	ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ และปฏิบัติเกี่ยวกับกีฬาซอฟท์บอล โดยมีรูปแบบต่าง ๆ ของการเคลื่อนไหว การบริหารร่างกาย เพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเอง กิจกรรมทางกีฬาซอฟท์บอลประกอบไปด้วยทักษะต่าง ๆ ของการเล่นซอฟท์บอล ได้แก่ การจับไม้ตี ลูกซอฟท์บอลและการวิ่งเข้าเบส, ทักษะเฉพาะตำแหน่งผู้เล่นฝ่ายรุกและผู้เล่นฝ่ายรับ รวมทั้งกฎ กติกา การแข่งขันซอฟท์บอลอย่างง่าย ๆ เพื่อเป็นผู้ตัดสินที่ดี