

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
รหัสวิชา พ22104 รายวิชา พลศึกษา 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การวิเคราะห์ผู้เรียน

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผู้จัดทำ นายมรพงค์ ภิรมย์ตระกูล

เวลา 1 ชั่วโมง

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
ตัวชี้วัดระหว่างทาง ม.2/1	K:1.สามารถบอก ความความ แตกต่างและ ความสามารถของ นักเรียนในการ เรียนวิชา กระบี่ กระบองได้ K,A:2.เพื่อให้มี ความรู้ความเข้าใจ ประวัติความเป็นมา คุณค่า ประโยชน์ของการ เล่นกระบี่กระบอง	1. ปฐมนิเทศ แนะนำ ตัวชี้แจงรายละเอียด ในการเรียนวิชากระบี่ กระบอง 2. ประวัติความเป็นมา วิชากระบี่กระบอง 3. ประโยชน์ของกระบี่ กระบอง 4. มารยาทของผู้ชม และผู้เล่นกระบี่ กระบอง 5. ประเภทของกระบี่ กระบอง 6. ความปลอดภัยใน การกระบี่กระบอง 7. การบำรุงรักษา อุปกรณ์กระบี่กระบอง	1.ความสามารถใน การสื่อสาร 2. ความสามารถในการ คิด 3. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 4. ความสามารถในการ ใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการ ทำงาน 7. รักความเป็นไทย 8. มีจิตสาธารณะ	-	1. ครูสำรวจสุขภาพ/เครื่องแต่ง กายของนักเรียน /ตรวจสอบ รายชื่อ 2. ครูทำการอธิบายเรื่องที่จะ ชี้แจง 3. ครูนัดหมายนักเรียนเรื่อง สถานที่เรียนในครั้งต่อไป/สั่งทำ ความเคารพ/สั่งเลิกแถว	-การสังเกต พฤติกรรมผู้เรียน	1.หนังสือ ปฏิบัติการ สอน 2.อุปกรณ์ การสอน 2.1ใบรายชื่อ นักเรียน 2.2นกหวีด

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ22104 รายวิชา พลศึกษา 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การถวายเป็นบำเพ็ญ, การขึ้นพรหมนึ่ง, การขึ้นพรหมยืน

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิต
วิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผู้จัดทำ นายมรพงค์ ภิรมย์ตระกูล

เวลา 2 ชั่วโมง

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
ตัวชี้วัดปลายทาง พ 3.1 ม.2/2 ม.2/4	K:1. นักเรียน สามารถอธิบายการ ถวายเป็นบำเพ็ญ, การขึ้น พรหมนึ่ง, การขึ้น พรหมยืนได้ K,P:2. นักเรียน สามารถปฏิบัติการ ถวายเป็นบำเพ็ญ, การขึ้น พรหมนึ่ง, การขึ้น พรหมยืนได้ A:3. นักเรียนเห็น ถึงคุณค่าและ ประโยชน์ของการ ถวายเป็นบำเพ็ญ, การขึ้น พรหมนึ่ง, การขึ้น พรหมยืน	1. การถวายเป็นบำเพ็ญ 2. การขึ้นพรหมนึ่ง 3. การขึ้นพรหมยืน	1.ความสามารถใน การสื่อสาร 2. ความสามารถในการ คิด 3. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 4. ความสามารถในการ ใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการทำงาน 7. รักความเป็นไทย 8. มีจิตสาธารณะ	-การบันทึก วิดีโอการ ปฏิบัติทักษะ การถวายเป็น บำเพ็ญ, การขึ้น พรหมนึ่ง, การ ขึ้นพรหมยืน	1. ครูสำรวจสุขภาพ/เครื่องแต่งกาย ของนักเรียน /ตรวจสอบรายชื่อ 2. ครูทำการอธิบายเรื่องการถวายเป็น บำเพ็ญ, การขึ้นพรหมนึ่ง, การขึ้น พรหมยืนพร้อมกับสาธิต 3. ครูให้นักเรียนทำการฝึก 4. ครูให้นักเรียนทำการทดสอบด้วย การบันทึกวิดีโอ 5. ครูทำการสรุป	-การสังเกต พฤติกรรมผู้เรียน	1.หนังสือ ปฏิบัติการ สอน 2.อุปกรณ์ การสอน 2.1ใบรายชื่อ นักเรียน 2.2นกหวีด 2.3กระป๋ 3.วิดีโอ ทักษะการ ถวายเป็นบำเพ็ญ, การขึ้น พรหมนึ่ง, การขึ้น พรหมยืน

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ22104 รายวิชา พลศึกษา 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ทักษะไม้รำ

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิต
 วิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผู้จัดทำ นายมรุตพงศ์ ภิรมย์ตระกูล

เวลา 13 ชั่วโมง

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
ตัวชี้วัดระหว่างทาง พ 3.1 ม.2/1 ม.2/3 พ 3.2 ม.2/1 ม.2/2 ม.2/3	K:1.นักเรียน อธิบายไม้รำทั้ง 12 ไม้ได้ K,P:2.นักเรียน สามารถปฏิบัติไม้ รำทั้ง 12 ไม้ได้ K,A:3.นักเรียนเห็น ถึงคุณค่าและ ประโยชน์ของไม้รำ ทั้ง 12 ไม้	1. ไม้รำที่ 1 ลอยชาย 2. ไม้รำที่ 2 คองทัด 3. ไม้รำที่ 3 เหน็บ ข้าง 4. ไม้รำที่ 4 ตั้งศอก 5. ไม้รำที่ 5 จ้วงหน้า จ้วงหลัง 6. ไม้รำที่ 6 คองป้อง 7. ไม้รำที่ 7 ท่ายักษ์ 8. ไม้รำที่ 8 สอยดาว 9. ไม้รำที่ 9 คองแตะ 10. ไม้รำที่ 10 หนู มานแหวกฟองน้ำ 11. ไม้รำที่ 11 ลด ล่อ 12. ไม้รำที่ 12 เขียว เทียน	1.ความสามารถใน การสื่อสาร 2. ความสามารถในการ คิด 3. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 4. ความสามารถในการ ใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. รักษาดี ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการ ทำงาน 7. รักความเป็นไทย 8. มีจิตสาธารณะ	-การบันทึก วิดีโอทดสอบ ไม้รำ 12 ไม้รำ แบบกลุ่ม	1. ครูตรวจสอบสุขภาพ/เครื่องแต่ง กายของนักเรียน /ตรวจสอบ รายชื่อ/อบอุ่นร่างกาย 2. ครูทำการอธิบายเรื่องเรียน วันนี้ 3. ครูให้นักเรียนทำการฝึก 4. ครูให้นักเรียนทำการทดสอบ ด้วยการบันทึกวิดีโอ 5. ครูทำการสรุป	-การสังเกต พฤติกรรมผู้เรียน -การเปรียบเทียบกับ เกณฑ์คะแนน	1.หนังสือ ปฏิบัติการ สอน 2.อุปกรณ์ การสอน 2.1ใบรายชื่อ นักเรียน 2.2นกหวีด 2.3กระบี่ 3. วิดีโอ ทักษะไม้รำ

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
รหัสวิชา พ22104 รายวิชา พลศึกษา 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทักษะไม้ตี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผู้จัดทำ นายมรพงค์ ภิรมย์ตระกูล

เวลา 3 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิต
วิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
ตัวชี้วัดระหว่างทาง พ 3.1 ม.2/1 ม.2/3 พ 3.2 ม.2/1 ม.2/2 ม.2/3	K:1.นักเรียนสามารถ อธิบายไม้ตีที่ 1-6 ได้ K,P:2.นักเรียน สามารถปฏิบัติไม้ตีที่ 1-6 ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ K,A:3.นักเรียนเห็นถึง คุณค่าและประโยชน์ ของไม้ตีที่ 1-6	1. ไม้ตีที่ 1 2. ไม้ตีที่ 2 3. ไม้ตีที่ 3 4. ไม้ตีที่ 4 5. ไม้ตีที่ 5 6. ไม้ตีที่ 6 7. การประยุกต์ใช้	1.ความสามารถใน การสื่อสาร 2. ความสามารถในการ คิด 3. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 4. ความสามารถในการ ใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่างพอเพียง 6. มุ่งมั่นในการ ทำงาน 7. รักความเป็นไทย 8. มีจิตสาธารณะ	-การบันทึก วิดีโอการสอบ ปฏิบัติทักษะ ไม้ตี	1. ครูสำรวจสุขภาพ/เครื่องแต่ง กายของนักเรียน /ตรวจสอบ รายชื่อ/อบอุ่นร่างกาย 2. ครูทำการอธิบายเรื่องเรียน วันนี้ 3. ครูให้นักเรียนทำการฝึก 4. ครูให้นักเรียนทำการทดสอบ ด้วยการบันทึกวิดีโอ 5. ครูทำการสรุป	-การสังเกต พฤติกรรมผู้เรียน -การเปรียบเทียบกับ เกณฑ์คะแนน	1.หนังสือ ปฏิบัติการ สอน 2.อุปกรณ์ การสอน 2.1ใบรายชื่อ นักเรียน 2.2นกหวีด 2.3กระป๋ 3. วิดีโอ ทักษะไม้ตี

บันทึกการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
รหัสวิชา พ22104 รายวิชา พลศึกษา 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การสอบภาคทฤษฎี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ผู้จัดทำ นายมรพงศ์ ภิรมย์ตระกูล
เวลา 1 ชั่วโมง

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐานการเรียนรู้ พ 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิต
วิญญาณในการแข่งขันและชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	สาระ การเรียนรู้	สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	ชิ้นงาน/ ภาระงาน	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดผลและ ประเมินผล	สื่อ การเรียนรู้
ตัวชี้วัดระหว่างทาง พ 3.1 ม.2/1 ม.2/3 พ 3.2 ม.2/1 ม.2/2 ม.2/3	K,A:1. เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ ประวัติ ความเป็นมา คุณค่า ประโยชน์ของการเล่น กระป๋องบอง	1. ทดสอบความรู้ ภาคทฤษฎี	1.ความสามารถใน การสื่อสาร 2. ความสามารถในการ คิด 3. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 4. ความสามารถในการ ใช้ทักษะชีวิต 5. ความสามารถในการ ใช้เทคโนโลยี	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์สุจริต 3. มีวินัย 4. ใฝ่เรียนรู้ 5. อยู่อย่าง พอเพียง 6. มุ่งมั่นในการ ทำงาน 7. รักความเป็นไทย 8. มีจิตสาธารณะ	-การสอบ ภาคทฤษฎี	1. ครูสำรวจสุขภาพ/เครื่อง แต่งกายของนักเรียน / ตรวจสอบรายชื่อ/อบอุ่น ร่างกาย 2. ครูทำการอธิบายเรื่อง วิธีการทำแบบทดสอบ 3. ครูให้นักเรียนทำ แบบทดสอบ 4. ครูทำการสรุป	-การสังเกต พฤติกรรมผู้เรียน	1.ข้อสอบ 2.อุปกรณ์ การสอน 2.1ใบรายชื่อ นักเรียน 2.2นกหวีด