แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19

รหัสวิชา พ14102 ชื่อวิชา พลศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษา และพลศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เวลา 1 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผสมผสาน วันสอน 10 กุมภาพันธ์ 2569

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 19 เรื่อง การควบคุมตนเองในทักษะผสมผสานและการออกแบบเกมสร้างสรรค์

นายนัฐพงษ์ พุฒวงษ์ ผู้สอน

มาตรฐาน

พ 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหวกิจกรรมทางกาย การเล่นเกมและกีฬา

ตัวชี้วัด

พ 3.1 ป.4/1 ควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในลักษณะผสมผสานได้ทั้งแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบ

สาระสำคัญ

การเคลื่อนไหวแบบผสมผสานคือการนำทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทั้งแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และการใช้อุปกรณ์ มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง การฝึกควบคุมตนเองให้เคลื่อนไหวได้อย่างสมดุลและมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบกิจกรรม จะช่วยพัฒนาสมรรถนะการคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ

สาระการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวแบบผสมผสานคือการนำทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทั้งแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และการใช้อุปกรณ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนบอกหลักการ การใช้ทักษะ การเคลื่อนไหวแบบผสมผสานแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง

ด้านทักษะกระบวนการ (Process)

2. นักเรียนควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในลักษณะผสมผสานได้ทั้งแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบได้

ด้านสมรรถนะ (Copetency)

3. นักเรียนเกิดสมรรถนะการคิดขั้นสูงและการรวมพลังทำงานเป็นทีมในการสร้างสรรค์ออกแบบเกม

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude/Attribute)

4. นักเรียนมีวินัย ปฏิบัติตามกติกา และร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นอย่างสนุกสนาน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

☐รักชาติศาสน์ กษัตริย์ ☐อยู่อย่างพอเพียง ✓ซื่อสัตย์สุจริต ✓มุ่งมั่นในการทำงาน
✓มีวินัย ☐รักความเป็นไทย ✓ใฝ่เรียนรู้ ✓มีจิตสาธารณะ

คุณลักษณะของผู้เรียน ตามหลักสูตรโรงเรียนมาตรฐานสากล

☐เป็นเลิศวิชาการ ☐ สื่อสารสองภาษา ✓ ล้ำหน้าทางความคิด
✓ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์ ☐ ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก

ด้านการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน

☐ การอ่าน : -
✓ การคิดวิเคราะห์ : การออกแบบเกม
✓การเขียน : อธิบายขั้นตอนวิธีการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้

ด้านสมรรถนะหลักของผู้เรียน

1. สมรรถนะที่ 2 สมรรถนะการคิดขั้นสูง
   ระดับสมรรถนะระดับที่ 3 พฤติกรรมที่บ่งชี้ด้านการคิดสร้างสรรค์
2. สมรรถนะที่ 4 การรวมพลังการทำเป็นทีม
   ระดับสมรรถนะระดับที่ 3 พฤติกรรมที่บ่งชี้ด้านกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง

ภาระ / ชิ้นงาน / ร่องรอย /หลักฐานการเรียนรู้

- กิจกรรมการออกแบบเกมเคลื่อนไหวหรรษา

กิจกรรมการเรียนรู้ (ระบุบกระบวนการ หรือเทคนิคการสอน)

ขั้นเตรียม (5 นาที)

1. นักเรียนเข้าแถวตอน ตัวแทนนำกายบริหารด้วยคีตมวยไทย

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

1. นักเรียนจับกลุ่มกันด้วยกิจกรรมรวมเงินแบ่งเป็น 4 กลุ่ม โดยครูผู้สอนกำหนดค่าของเงินดังนี้ ผู้หญิง = 1 บาท ผู้ชาย = 2 บาท กลุ่มที่รวมเงินได้ครบก่อนให้นั่งลง
2. นักเรียนทบทวนความรู้เดิมจากชั่วโมงที่แล้วเรื่อง เกมนำไปสู่พื้นฐานของกีฬา โดยครูใช้คำถามปลายเปิดดังนี้

   “เกมนำไปสู่พื้นฐานของกีฬาคืออะไร”

   ให้โอกาสนักเรียนยกมือตอบ 1 คนขึ้นไป แนวคำตอบตัวอย่าง “เกมที่ฝึกทักษะพื้นฐานของกีฬาชนิดต่างๆ เช่น การวิ่งซิกแซก การหลบหลีก เป็นพื้นฐานของกีฬา ฟุตบอล แชร์บอล แฮนด์บอล

ขั้นการสอน (35 นาที)

1. นักเรียนฟังครูอธิบายความหมายการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน แบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ ครูอธิบายดังนี้

   “เคลื่อนไหวคือ ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง โดยมีการเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกายไปยังทิศทางต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ”

   ครูสาธิตให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนทำตาม เช่น

   การเดิน ก้าวเท้าสลับกันไปข้างหน้า

   การวิ่ง เพิ่มความเร็วจากการเดิน ใช้ปลายเท้าลงสู่พื้น

   การกระโดด เคลื่อนที่ลอยตัวพ้นพื้นด้วยเท้าคู่หรือเท้าเดียว

   การสไลด์ ก้าวเท้าไปด้านข้างแล้วลากอีกเท้ามาชิด

   การควบม้า ก้าวเท้าข้างหนึ่งนำ และอีกข้างตามในลักษณะกระโดดก้าว

   นักเรียนฟังครูอธิบายดังนี้

   “การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ คือ การปรับเปลี่ยนท่าทางส่วนต่างๆ ของร่างกาย โดยที่ร่างกายยังคงอยู่ ณ จุดเดิม ไม่มีการเคลื่อนย้ายฐานที่ตั้งหรือเคลื่อนที่ไปยังทิศทางอื่น”

   นักเรียนทำตามคำสั่งที่ครูบอกแล้วทำตาม เช่น

   การก้มตัว งอตัวหรือข้อต่อต่างๆ เพื่อให้ร่างกายส่วนบนใกล้ส่วนล่าง

   การยืดเหยียด การเหยียดแขน ขา หรือลำตัวให้ตึงที่สุดเท่าที่จะทำได้

   การบิดตัว การหมุนหรือบิดลำตัวโดยเท้ายังอยู่ที่เดิม

   การโยกตัว/เอียงตัว การเคลื่อนไหวโยกตัวไปทางซ้าย-ขวา หรือหน้า-หลัง

   การเขย่ง การยกส้นเท้าขึ้นลงโดยที่ตัวไม่เคลื่อนย้าย

   การเกร็งกล้ามเนื้อ ออกแรงต้านหรือเกร็งกล้ามเนื้อโดยไม่มีการเคลื่อนไหวข้อต่อ

   นักเรียนฟังครูอธิบายดังนี้

   “การเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน คือการนำทักษะพื้นฐาน 3 รูปแบบ ได้แก่ อยู่กับที่ (เช่น บิดตัว), เคลื่อนที่ (เช่น วิ่ง), และใช้อุปกรณ์ (เช่น รับ-ส่งบอล) มาทำต่อเนื่องสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักเรียนฟังครูอธิบายคำชี้แจงการจัดกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนนั่งล้อมวงตามกลุ่มเป็นวงกลมช่วยกันระดมความคิด แลกเปลี่ยนการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ PLC โดยให้ตัวแทนนักเรียนเลือกตัวแทนกลุ่มเป็นแกนนำของกลุ่ม 1 คน เป็นคนนำสมาชิกในกลุ่มดำเนินกิจกรรมออกแบบเกมการเคลื่อนไหวโดยใช้ทักษะ การเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ แบบเคลื่อนที่ และการใช้อุปกรณ์ ใช้อุปกรณ์ที่ครูเตรียมให้ เช่น กรวย มาร์กเกอร์ ลูกบอล ตะกร้าแชร์บอล ในการออกแบบเกม ครูคอยสังเกตสถานการณ์ที่อาจเป็นไปได้ 2 กรณีทั้งนี้อยู่ที่ดุจลยพินิจของครูผู้สอน
    1. ถ้านักเรียนสามารถดำเนินกิจกรรมได้ให้ครูทำหน้าที่โค้ชคอยอำนวยความสะดวกแก่นักเรียน
    2. ถ้านักเรียนไม่สามารถดำเนินกิจกรรมได้ให้ครูใช้คำถามปลายเปิดคอยกระตุ้นคิด ยกตัวอย่างอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้แนวคิดออกแบบเกมได้
3. นักเรียนตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอกฎ กติกา การเล่นเกมที่นักเรียนออกแบบไว้

ขั้นสรุป (เวลา 10 นาที)

1. นักเรียนร่วมกันเล่นเกมที่แต่ละกลุ่มออกแบบโดยต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองเมื่อแพ้ต้องกลับมาต่อแถวแล้วเริ่มต้นการเล่นใหม่ปฏิบัติตามกฎกติกาที่แต่ละกลุ่มตั้งไว้ ครูสังเกตและประเมินผล
2. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปอภิปรายเกี่ยวกับ ข้อคิด ประโยชน์ การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันจากเกมที่สร้างขึ้น
3. นักเรียนฟังครูอธิบายเรื่องที่จะเรียนในชั่วโมงต่อไป
4. ตัวแทนนักเรียนนำยืดเหยียด

สื่อ /เทคโนโลยี/ แหล่งเรียนรู้

1. กรวย
2. มาร์กเกอร์
3. ลูกบอล
4. นกหวีด
5. ตะกร้าแชร์บอล

ลงชื่อ..... **ผู้สอน**
(นายนัฐพงษ์ พุฒวงษ์)
ตำแหน่งครูชำนาญการ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา/ผู้รับมอบหมาย

สามารถนำแผนไปใช้ได้

ลงชื่อ (นายฐณธ[illegible] กองชัย)
ผู้รับมอบหมาย
26 / 12 / 68

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เก่าและความรู้ใหม่ได้ดี สามารถอธิบายหลักการนำทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้ถูกต้อง โดยสามารถตอบคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับพื้นฐานของกีฬาได้ดี

ด้านทักษะกระบวนการ นักเรียนสามารถควบคุมตนเองในการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ ทั้งการเดิน วิ่ง กระโดด และการสไลด์ ตลอดจนการใช้เครื่องมือร่วมกับอุปกรณ์ เช่น การส่งลูกบอลผ่านมาร์กเกอร์และกรวย

ด้านสมรรถนะ นักเรียนแสดงออกถึงการคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมออกแบบเกม "เคลื่อนไหวหรรษา" และมีกระบวนการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง (PLC) ภายในกลุ่มเพื่อกำหนดกติกาการเล่น

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนส่วนใหญ่มีวินัย ปฏิบัติตามกติกาที่กลุ่มตั้งขึ้น มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองเมื่อแพ้ในขณะเล่นเกม และมีจิตสาธารณะในการอาสาสมัครช่วยเก็บอุปกรณ์ (กรวย, มาร์กเกอร์, บอล)

2. ปัญหาและอุปสรรค

ในขั้นตอนการออกแบบเกม นักเรียนบางกลุ่มยังต้องการการกระตุ้นจากครู เพื่อให้เกิดแนวคิดในการผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวได้ดีเท่าที่ควร

จังหวะการเชื่อมต่อระหว่างทักษะ (เช่น จากอยู่กับที่ไปสู่การใช้อุปกรณ์) ของนักเรียนบางคนยังมีความล่าช้าหรือเสียสมดุลบ้างเล็กน้อย

บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน มีเสียงรบกวนจากห้องข้างๆ แสงสว่างในสถานที่จัดกิจกรรมไม่เพียงพอ อากาศร้อนอบอาวทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจที่จะเรียน

3. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ควรเพิ่มตัวอย่างรูปแบบเกมที่มีความหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนนำไปต่อยอดในการออกแบบเกมของตนเองได้ง่ายขึ้น

ในชั่วโมงถัดไปควรเน้นย้ำการฝึกซ้ำในส่วนของการเคลื่อนไหวผสมผสานที่ต้องใช้ความเร็วควบคู่กับการควบคุมอุปกรณ์ เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน

ลงชื่อ.....

(นายนัฐพงษ์ พุฒวงษ์)

10/3/2569

ผู้บันทึก

การวัดและประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัดผล	เอกสาร/ หลักฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. นักเรียนบอกหลักการ การใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง	การตอบคำถามและการอธิบายสรุป	แบบบันทึกการตอบคำถาม	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (Process) 2. นักเรียนควบคุมตนเองเมื่อใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในลักษณะผสมผสานได้ทั้งแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ประกอบ	แบบบันทึกพฤติกรรมการปฏิบัติทักษะ	แบบบันทึกทักษะการเคลื่อนไหว	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
ด้านสมรรถนะ (Copetency) 3. นักเรียนเกิดสมรรถนะการคิดขั้นสูง แลการรวมพลังทำงานเป็นทีม	แบบบันทึกผลงานการออกแบบเกม	แบบบันทึกสมรรถนะหลัก	ระดับ 2 ทำได้ 3 ข้อขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude/Attribute) 4. นักเรียนมีวินัย ปฏิบัติตามกติกา และร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นอย่างสนุกสนาน	การบันทึกพฤติกรรมรายบุคคล	แบบบันทึกพฤติกรรม (A)	ระดับ 2 ทำได้ 3 ข้อขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินด้านความรู้

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. นักเรียนบอกหลักการการใช้ทักษะ การเคลื่อนไหวแบบผสมผสานแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ได้อย่างถูกต้อง	สามารถอธิบายหลักการนำทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้ถูกต้องและชัดเจนทั้งหมด	สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจขาดรายละเอียดในบางประเด็น	ไม่สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ หรืออธิบายได้ถูกต้องเพียงเล็กน้อย

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะกระบวนการ

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. การควบคุมร่างกาย	สามารถเคลื่อนที่และเปลี่ยนทิศทางขณะใช้อุปกรณ์ได้มั่นคง ร่างกายสมดุล ไม่เสียหลัก	สามารถเคลื่อนที่ขณะใช้อุปกรณ์ได้ แต่อาจมีจังหวะที่เสียหลักหรือหยุดชะงักบ้างเล็กน้อย	เคลื่อนที่ได้ไม่มั่นคง เสียสมดุลบ่อยครั้ง หรือล้มขณะพยายามใช้ทักษะผสมผสาน
2. ความต่อเนื่องของทักษะ	ปฏิบัติทักษะแบบอยู่กับที่ แคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ ต่อเนื่องกันได้ลื่นไหล ไม่ติดขัด	ปฏิบัติทักษะผสมผสานได้ครบถ้วน แต่จังหวะการเชื่อมต่อระหว่างทักษะยังมีความล่าช้า	ไม่สามารถปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ต่อเนื่องกันได้ ต้องหยุดชะงักเป็นระยะเพื่อเริ่มทักษะใหม่
3. การควบคุมอุปกรณ์	บังคับลูกบอลให้ไปตามทิศทางที่กำหนดผ่านกรวยและมาร์กเกอร์ได้แม่นยำตลอดกิจกรรม	บังคับลูกบอลผ่านกรวยและมาร์กเกอร์ได้ แต่อาจมีการทำลูกบอลหลุดมือหรือออกนอกเส้นทางบ้าง	ไม่สามารถบังคับลูกบอลให้ไปในทิศทางที่ต้องการได้ หรือลูกบอลหลุดจากการควบคุมบ่อยครั้ง

เกณฑ์การประเมินด้านสมรรถนะ

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. การคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกม	ออกแบบเกมที่มีความแปลกใหม่ โดยผสมผสานทักษะอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์ได้อย่างลงตัวและปลอดภัย	ออกแบบเกมโดยนำทักษะพื้นฐานมาใช้ได้ครบถ้วน แต่อาจยังไม่มีความแปลกใหม่มากนัก	เกมที่ออกแบบขาดความหลากหลายของทักษะ หรือไม่สามารถนำมาปฏิบัติจริงได้
2. การรวมพลังทำงานเป็นทีม	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมวางแผนร่วมกัน และรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองจนงานสำเร็จ	สมาชิกส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือ แต่อาจมีบางคนที่ไม่ได้รับมอบหมายหน้าที่ที่ชัดเจน	ต่างคนต่างทำ ไม่มีการวางแผนร่วมกัน งานสำเร็จได้ยาก

เกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. การมีวินัยและปฏิบัติตามกติกา	เข้าแถวตรงต่อเวลา แต่งกายเรียบร้อย และปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นเกมอย่างเคร่งครัดตลอดเวลา	ปฏิบัติตามกฎกติกาการเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจต้องมีการตักเตือนในบางครั้ง	ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกา หรือละเลยระเบียบวินัยบ่อยครั้งแม้จะมีการตักเตือน
2. ความมุ่งมั่นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนด้วยความเต็มใจ รับฟังความคิดเห็น และช่วยเหลือกลุ่มในการออกแบบเกมอย่างกระตือรือร้น	ร่วมกิจกรรมกับกลุ่มเป็นบางช่วง รับฟังความคิดเห็นบ้างแต่ยังไม่แสดงบทบาทในการช่วยเหลือทีมเท่าที่ควร	ไม่ให้ความร่วมมือกับกลุ่ม หรือสร้างความขัดแย้งในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. ความสนุกสนานและจิตสาธารณะ	ร่วมกิจกรรมอย่างยิ้มแย้มแจ่มใส และอาสาช่วยครูเก็บอุปกรณ์ (กรวย, มาร์กเกอร์, บอล) อย่างเต็มใจ	ร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนาน แต่ต้องรอให้ครูสั่งหรือมอบหมายจึงจะช่วยเก็บอุปกรณ์	แสดงอาการเบื่อหน่ายต่อกิจกรรม และไม่ให้ความร่วมมือในการดูแลรักษาอุปกรณ์

แบบบันทึกคะแนนด้านความรู้การอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

เลขที่	ระดับ 3 ดี สามารถอธิบายหลักการนำทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้ถูกต้องและชัดเจนทั้งหมด	ระดับ 2 พอใช้ สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจขาดรายละเอียดในบางประเด็น	ระดับ 1 (ปรับปรุง) ไม่สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ หรืออธิบายได้ถูกต้องเพียงเล็กน้อย	แปลผล
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

แบบบันทึกคะแนนด้านความรู้การอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

เลขที่	ระดับ 3 ดี	ระดับ 2 พอใช้	ระดับ 1 (ปรับปรุง)	แปลผล
	สามารถอธิบายหลักการนำทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้ถูกต้องและชัดเจนทั้งหมด	สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจขาดรายละเอียดในบางประเด็น	ไม่สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้หรืออธิบายได้ถูกต้องเพียงเล็กน้อย	
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				

แบบบันทึกคะแนนด้านความรู้การอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

เลขที่	ระดับ 3 ดี	ระดับ 2 พอใช้	ระดับ 1 (ปรับปรุง)	แปลผล
	สามารถอธิบายหลักการนำทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้ถูกต้องและชัดเจนทั้งหมด	สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจขาดรายละเอียดในบางประเด็น	ไม่สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้หรืออธิบายได้ถูกต้องเพียงเล็กน้อย	
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				

แบบบันทึกคะแนนด้านความรู้การอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสาน

เลขที่	ระดับ 3 ดี	ระดับ 2 พอใช้	ระดับ 1 (ปรับปรุง)	แปลผล
	สามารถอธิบายหลักการนำทักษะการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ เคลื่อนที่ และใช้อุปกรณ์มาปฏิบัติอย่างต่อเนื่องได้ถูกต้องและชัดเจนทั้งหมด	สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจขาดรายละเอียดในบางประเด็น	ไม่สามารถอธิบายหลักการเคลื่อนไหวแบบผสมผสานได้หรืออธิบายได้ถูกต้องเพียงเล็กน้อย	
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				

แบบบันทึกคะแนนด้านทักษะกระบวนการ

ประเด็นการประเมิน	การควบคุมร่างกาย			ความต่อเนื่องของทักษะ			การควบคุมอุปกรณ์			แปลผล
ระดับ	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
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										

ประเด็นการประเมิน	การควบคุมร่างกาย			ความต่อเนื่องของทักษะ			การควบคุมอุปกรณ์			แปลผล
ระดับ	3	2	1	3	2	1	3	2	1	

แบบบันทึกคะแนนด้านสมรรถนะ

ประเด็นการประเมิน	การคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกม			การรวมพลังทำงานเป็นทีม			แปลผล
ระดับ	3	2	1	3	2	1	3
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							

แบบบันทึกคะแนนด้านสมรรถนะ

ประเด็นการประเมิน	การคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกม			การรวมพลังทำงานเป็นทีม			แปลผล
ระดับ	3	2	1	3	2	1	3
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
34							
35							
36							
37							
38							
39							
40							
41							
42							
43							
44							
45							
46							
47							
48							
49							
50							
51							
52							

แบบบันทึกคะแนนด้านสมรรถนะ

ประเด็นการประเมิน	การมีวินัยและปฏิบัติตามกติกา			ความมุ่งมั่นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น			ความสนุกสนานและจิตสาธารณะ			แปลผล
ระดับ	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
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										

แบบบันทึกคะแนนด้านสมรรถนะ

ประเด็นการประเมิน	การมีวินัยและปฏิบัติตามกติกา			ความมุ่งมั่นในการทำงานร่วมกับผู้อื่น			ความสนุกสนานและจิตสาธารณะ			แปลผล
ระดับ	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										
42										
43										
44										
45										
46										
47										
48										
49										
50										
51										
52										