

คำชี้แจงประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ สนุกกับเกมกีฬา
หน่วยย่อยที่ ๒ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒ เกม เวลา ๓ ชั่วโมง

๑. สาระสำคัญของแผน

หลักการควบคุมการเคลื่อนไหวในลักษณะผสมผสานทั้งอยู่กับที่ เคลื่อนที่และใช้อุปกรณ์ประกอบ และหลักการเคลื่อนไหวเรื่องการรับแรง การใช้แรง และความสมดุล ประโยชน์การเคลื่อนไหว

๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการนำไปใช้

ขอบข่ายเนื้อหา

- การเล่นเกมเลียนแบบเพื่อนำไปสู่กีฬา
- กิจกรรมแบบพลัด
- การควบคุมการเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรง การใช้แรงและความสมดุล

๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑) การเตรียมสื่อ วัสดุอุปกรณ์

- ใบความรู้
- ใบงาน
- เชือก
- นกหวีด
- ลูกบอล

๒) การเตรียมใบงาน ใบความรู้ ใบกิจกรรม

- ใบงานที่ ๐๑

๓) การวัดและประเมินผล

- สังเกตพฤติกรรม
- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- ตรวจผลงาน /ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน

๔) การฝึกทักษะเพิ่มเติมโดยใช้แบบฝึกเสริม

-ไม่มี-

แนวการจัดการเรียนรู้บูรณาการ : หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ สุขภาพดีชีวีเป็นสุข :
หน่วยย่อยที่ ๒ สนุกกับเกมกีฬา แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง เกม
บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ภาษาไทย และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แนวการจัดการเรียนรู้	
ขั้นนำ	• สำนวความพร้อมของเครื่องแต่งกายและสุขภาพของนักเรียน อบอุ่นร่างกาย
ขั้นสอน	• อธิบายความหมาย ประโยชน์ ความปลอดภัยและประเภทของเกมพื้นฐาน ครูและนักเรียนช่วยกันสาธิตการเล่นเกมนพื้นฐาน เช่น เกมฟุตบอลพิช เซลยบอล เตะบอลขาเดียว และเกมส์ี่เหลี่ยมหลบบอล ครูและนักเรียนช่วยกันสาธิตการเคลื่อนไหว การรับแรง การใช้แรงและความสมดุล เช่น การม้วนหน้า ม้วนหลัง การนั่ง และยืนทรงตัว การทรงตัวด้วยแขน ได้แก่ ท่าหกบก การเหวี่ยงแขน ได้แก่ ท่าล้อเกวียน • นักเรียน ศึกษาใบความรู้เรื่อง เกม (เกมฟุตบอลพิช เกมเซลยบอล เตะบอลขาเดียว เกมส์ี่เหลี่ยมหลบบอล) แล้วแบ่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน ฝึกปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม ทำใบงานที่ ๐๑ เรื่อง เกม
ขั้นสรุป	• นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ประโยชน์และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน แล้วบอกเลิกแถว
วัดและประเมินผล	• สังเกตพฤติกรรม • สังเกตการปฏิบัติกิจกรรม • ตรวจผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ : หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ สุขภาพดีชีวิตเป็นสุข : หน่วยย่อยที่ ๒ สนุกกับเกมกีฬา แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง เกม
 บูรณาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ภาษาไทย และศิลปะ เวลา ๓ ชั่วโมง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ขอบเขตเนื้อหา - การเล่นเกมเลียนแบบเพื่อนำไปสู่กีฬาและกิจกรรมแบบผลัด - การควบคุมการเคลื่อนไหวในเรื่องการรับแรง การใช้แรงและความสมดุล		สื่อ / แหล่งเรียนรู้ ๑. ใบความรู้ ๒. ใบงาน ๓. เชือก ๔. นกหวีด ๕. เกม ภาระงาน/ชิ้นงาน - เลือกเกมที่ชอบพร้อมบอกประโยชน์จากเกม