

แบบรายงานผลการสร้าง / พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนนารีวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์

๑. ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน

กีฬาวอลเลย์บอล

๒. ชื่อผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ชื่อ นายณัฐพงศ์ สุกุล แก้วโล๊ะ

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง โรงเรียนนารีวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์

โทร - มือถือ ๐๖๔๒๗๙๑๑๘๐ E-mail kaewlonut@gmail.com

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

☐ แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว
แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

☒ แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนขึ้นใหม่

☐ แนวทางที่ ๓ อื่นๆ

๓. ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

☒ สื่อการเรียนการสอน

☐ เทคนิควิธีสอน

☐ อื่น ๆ

๔. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาที่ช่วยส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย การทำงานเป็นทีม และการมี
น้ำใจนักกีฬา แต่จากการจัดการเรียนการสอนพบว่านักเรียนยังขาดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ
กติกา มารยาท และทักษะการเล่นที่ถูกต้อง จึงได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นความ
สนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และสามารถเล่น
กีฬาวอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย

๕. วัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

๑. เพื่อเล่าประวัติกีฬาวอลเลย์บอล

๒. เพื่อบอกประโยชน์

๓. เพื่อมีมารยาทในการเล่น

๔. เพื่อบอกวิธีเก็บรักษาวัสดุอุปกรณ์

๕. เพื่ออธิบายหลักการเล่นที่ปลอดภัย

๖. เพื่อเล่นวอลเลย์บอลถูกต้องตามกฎกติกา

๗. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ยึดแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ควบคู่กับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และการพัฒนาทักษะด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล มีมารยาทในการเล่น ปฏิบัติตามกฎกติกา และสามารถเล่นได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย

๖. การออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอน(โครงสร้างของนวัตกรรม)

๑. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)

ก่อนเริ่มสร้าง ต้องวิเคราะห์ปัจจัยพื้นฐานเพื่อกำหนดทิศทางของสาร

วิเคราะห์ผู้เรียน ศึกษาพื้นฐานความรู้และทักษะของนักเรียนเกี่ยวกับประวัติกีฬา วอลเลย์บอล ประโยชน์ มารยาท กฎกติกา และทักษะการเล่น

วิเคราะห์เนื้อหา ศึกษาพื้นฐานความรู้และทักษะของนักเรียนเกี่ยวกับประวัติกีฬา วอลเลย์บอล ประโยชน์ มารยาท กฎกติกา และทักษะการเล่น

วิเคราะห์บริบท สำนวความพร้อมของสถานที่ อุปกรณ์กีฬา เวลา และความเหมาะสมของผู้เรียนในการจัดกิจกรรม

๒. ขั้นตอนออกแบบ (Design)

วางแผนโครงสร้างและองค์ประกอบของเกมให้ตอบโจทย์การเรียนรู้

แนวทางการปฏิบัติ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เกม และการทำงานเป็นกลุ่ม

สร้างเครื่องมือวัดผล จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน (Pre-test / Post-test) แบบประเมินทักษะการเล่น แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจ

๓. ขั้นพัฒนา (Development)

ลงมือผลิตนวัตกรรมและสื่อประกอบทั้งหมด

สร้างสื่อสำหรับผู้สอน จัดทำสื่อการสอน เช่น สไลด์ ใบความรู้ ใบกิจกรรม วิดีโอสาธิต และสื่อประกอบการเรียนรู้

จัดเตรียมเบี่ยงกลาง เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียน เช่น ลูกวอลเลย์บอล ตาข่าย กรวย และอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม

คู่มือการใช้งาน จัดทำคู่มือการใช้นวัตกรรม ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และแนวทางการวัดและประเมินผล

๔. ขั้นนำไปใช้ (Implementation)

นำสื่อการสอนไปทดลองใช้ตามแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ กระตุ้นความสนใจด้วยการซักถามและนำเสนอคลิปหรือภาพเกี่ยวกับกีฬา

วอลเลย์บอล

ขั้นสอน/ปฏิบัติ ผู้เรียนศึกษาความรู้และฝึกทักษะการเล่นตามกิจกรรม พร้อมเรียนรู้กฎกติกา มารยาท และการใช้อุปกรณ์อย่างปลอดภัย

ขั้นสรุป ร่วมกันสรุปองค์ความรู้ สะท้อนผลการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์

๕. ขั้นประเมินผล (Evaluation)

ประเมินว่านวัตกรรมนี้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือไม่

ประเมินเชิงปริมาณ เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน (Pre-test / Post-test) คะแนนทักษะการเล่น และผลการประเมินตามเกณฑ์

ประเมินเชิงคุณภาพ สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียน

การปรับปรุง (Feedback Loop) นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงสื่อ กิจกรรม และกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๗. วิธีดำเนินการสร้าง / พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

วิเคราะห์ผู้เรียน ศึกษาพื้นฐานความรู้และทักษะของนักเรียนเกี่ยวกับประวัติกีฬา วอลเลย์บอล ประโยชน์ มารยาท กฎกติกา และทักษะการเล่น

วิเคราะห์เนื้อหา ศึกษาพื้นฐานความรู้และทักษะของนักเรียนเกี่ยวกับประวัติกีฬา วอลเลย์บอล ประโยชน์ มารยาท กฎกติกา และทักษะการเล่น

วิเคราะห์บริบท สำนวญความพร้อมของสถานที่ อุปกรณ์กีฬา เวลา และความเหมาะสมของผู้เรียนในการจัดกิจกรรม

๘. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน (สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนในข้อ ๖)

๑. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เรื่อง กีฬาวอลเลย์บอล พบว่า

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติกีฬาวอลเลย์บอล ประโยชน์ มารยาทในการเล่น การเก็บรักษาวัสดุอุปกรณ์ หลักการเล่นที่ปลอดภัย และสามารถ ปฏิบัติการเล่นได้ถูกต้องตามกฎกติกา

๒. ผลการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม (Efficiency)

ความเหมาะสมของเนื้อหา เนื้อหามีความถูกต้อง ครบถ้วน สอดคล้องกับตัวชี้วัดและ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย

การเชื่อมโยงความรู้ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ภาคทฤษฎีกับการฝึกปฏิบัติ และนำไปใช้ในการเล่นวอลเลย์บอลได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย

๓. พฤติกรรมและความพึงพอใจของผู้เรียน (Active Learning)

จากการสังเกตพฤติกรรมและแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ร้อยละ ๑๐๐ กล้าแสดงความคิดเห็น ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีเจตคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษา เคารพกฎกติกา มีน้ำใจนักกีฬา และมีความพึงพอใจต่อวัตกรรมการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก

๑๐. การเผยแพร่วัตกรรมการเรียนการสอน (เช่น ระหว่างครูในเครือข่าย ครูต่างเครือข่าย ครูในโรงเรียนด้วยกัน)

นำแผนการสอนไปแบ่งปันบนเว็บไซต์รวบรวมสื่อการสอนชื่อดัง เช่น Inskru (อินสครู), KruBaanNok (ครูบ้านนอก) หรือระบบคลังสื่อของ สพฐ. (OBEC Content Center) สร้างคลิปวิดีโอสั้น (TikTok / YouTube) สาธิตวิธีการอ่านของนักเรียนในห้องเรียน ซึ่งเป็นช่องทางที่เข้าถึงครูยุคใหม่ได้รวดเร็วที่สุด

ลงชื่อ ผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรม
(นายณัฐพงศ์ แก้วโล๊ะ)
ครูอัตราจ้าง

ภาคผนวก

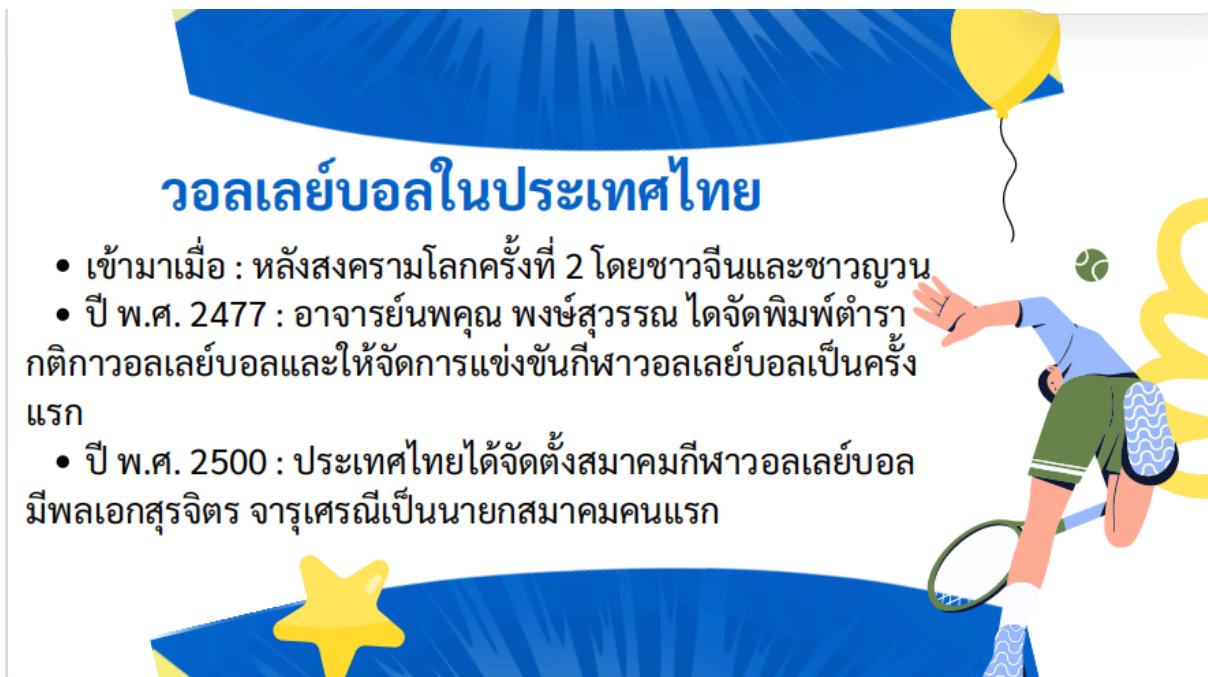


ประวัติวอลเลย์บอล

เกิด : ประเทศสหรัฐอเมริกา พ.ศ. 2438

โดย : วิลเลียม จี มอร์แกน

มาจาก : เทนนิส + แชนด์บอล



วอลเลย์บอลในประเทศไทย

- เข้ามาเมื่อ : หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยชาวจีนและชาวญวน
- ปี พ.ศ. 2477 : อาจารย์นพคุณ พงษ์สุวรรณ ได้จัดพิมพ์ตำรากติกา วอลเลย์บอล และให้จัดการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลเป็นครั้งแรก
- ปี พ.ศ. 2500 : ประเทศไทยได้จัดตั้งสมาคมกีฬาวอลเลย์บอล มีพลเอกสุรจิตร์ จารุเศรณี เป็นนายกสมาคมคนแรก



ประโยชน์ของกีฬาวอลเลย์บอล

1. ส่งเสริมความรักใคร่สามัคคีในหมู่คณะ
2. ส่งเสริมทักษะการใช้มือของผู้เล่นใหม่ความแข็งแรง
3. ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของร่างกาย
4. เป็นกีฬาที่เหมาะสมกับคนทุกเพศทุกวัย
5. ไม่ก่อให้เกิดการทะเลาะวิวาท เพราะผู้เล่นอยู่ในแดนของตนเอง
6. เป็นสื่อกลางก่อให้เกิดความสนิทสนมคุ้นเคยและมีสัมพันธ์ไมตรีอันดีต่อกัน



มารยาทของผู้เล่นกีฬาวอลเลย์บอล

1. แต่งกายให้รัดกุม สุภาพเรียบร้อย
2. เล่นกีฬาด้วยความสุภาพและถูกต้องตามกติกา
3. เชื่อฟังคำสั่งของหัวหน้าทีมและโค้ช
4. ยอมรับคำตัดสินของผู้ตัดสิน
5. มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะรู้ถ้อย
6. หลังจากการฝึกซ้อมหรือเล่นแล้วต้องเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

 ExtractToWord

More ▾