

นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง แบบฝึกทักษะข้างเท้าด้านในกีฬาเซปักตะกร้อ

ผู้จัดทำ นางสาวจันทน์ พิบูลย์

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

ปี พ.ศ. 2563

ประเภทนวัตกรรม

ด้านบริหารจัดการ

ด้านหลักสูตร

ด้านจัดการเรียนรู้

ด้านสื่อและเทคโนโลยี

ด้านวัดและประเมินผล

1. หลักการ

จากหลักสูตรสถานศึกษาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาโรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม จังหวัดศรีสะเกษ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังวิชาพลศึกษา เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานในการเล่นกีฬาเซปักตะกร้อ และทักษะเบื้องต้นในการเดาะตะกร้อของกีฬาตะกร้อที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ส่งผลถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนค่อนข้างต่ำ เนื่องจากจำนวนนักเรียนมีจำนวนมากเกินไป จากการสังเกตจากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จะมีนักเรียนประมาณ 20 คน จากจำนวน 40 คน ขาดทักษะพื้นฐานของกีฬาตะกร้อ ประกอบกับสื่อและอุปกรณ์ค่อนข้างมีจำกัด ขาดแรงกระตุ้นจึงทำให้นักเรียนเบื่อ ไม่ได้รับความสนุกสนานเท่าที่ควร การเล่นทีมของกีฬาตะกร้อจำเป็นต้องใช้ทักษะการเดาะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านในเป็นพื้นฐานสำคัญ การเดาะตะกร้อได้ต่อเนื่องกันจำนวนครั้ง มากและตรงทิศทางที่ต้องการเป็นการแสดงถึงทักษะการเล่นตะกร้อที่มีประสิทธิภาพ จากแบบฝึกทั่วไปของการเดาะตะกร้อ มักใช้วิธีให้นักเรียนฝึกเดาะเองซ้ำๆ หลายๆครั้งทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ส่งผลต่อการฝึกทักษะพื้นฐานของกีฬาตะกร้อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจ ผู้สอนจึงได้คิดหาวิธีการ โดยยึดหลักการ PDCA หาแรงจูงใจให้กับนักเรียน จึงเกิดแนวคิดจัดสร้างร่วมกับนักเรียนจัดทำรูปแบบกิจกรรมใหม่ชื่อ “แบบฝึกทักษะข้างเท้าด้านในกีฬาเซปักตะกร้อ”

2. วัตถุประสงค์

- 1.ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะข้างเท้าด้านใน
2. ทักษะการใช้ข้างเท้าด้านในของนักเรียนดีขึ้นร้อยละ 80

2. ผลสัมฤทธิ์วิชาตะกร้ออยู่ในระดับดีมากร้อยละ 80

3. วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาแบบฝึกทักษะการเตะตะกร้อ แบบทดสอบทักษะการเตะตะกร้อ และสอบถามผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับกีฬาตะกร้อ เพื่อนำมาเป็นหลักในการสร้างแบบการฝึก โดยพิจารณาเกี่ยวกับองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- 1)ระยะเวลาในการฝึกแต่ละครั้ง
- 2)จำนวนครั้งที่ใช้ในการฝึก
- 3)จำนวนชุดในการฝึก
- 4)ความบ่อยของการฝึกในแต่ละสัปดาห์
- 5)ระยะเวลาในการฝึกทั้งโปรแกรม

2.สร้างแบบการฝึกทักษะการเสิร์ฟตะกร้อ

3.นำแบบการฝึกให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบแก้ไข เพื่อหาความเที่ยงตรง

4.นำแบบการฝึกทักษะการเสิร์ฟไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 คน (วิชาเลือก ตะกร้อ ม.1) เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นแบบฝึกที่เหมาะสม สามารถปฏิบัติได้จริงตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ ไม่ก่อให้เกิดอันตราย ก่อนนำไปใช้จริง

5.นำแบบการฝึกไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

4. สรุปผล

การดำเนินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยทั่วไปไม่เกิดผลดีเท่าที่ควรเพราะนักเรียนส่วนหนึ่งยัง ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเองไม่เจอ และครูไม่ได้ดูแลอย่างจริงจังและหากจะให้เกิดผลต้องบังคับ เคี่ยวเข็ญควบคุมทุกขั้นตอน ครูจะมีบทบาทสำคัญมากอยู่ฝ่ายเดียว นักเรียนจะเป็นเพียงผู้ปฏิบัติตามที่ครูบอกอย่างเดียว ซึ่งวิธีการนี้ทั้งครูและนักเรียนมีความรู้สึกเหนื่อยมาก ทั้งสองฝ่ายเพราะนักเรียนถูกครูบังคับควบคุมให้ทำตามที่ครูต้องการ ครูเหนื่อยที่จะต้องบังคับ ควบคุม เคี่ยวเข็ญ แต่ปรับเปลี่ยนบทบาทให้นักเรียนได้ใช้ความคิด มีบทบาทใน กิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยตนเองให้มากขึ้น เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมและได้แสดงออกถึง ความสามารถตามความถนัดและความสนใจของตนเอง เกิดผลงานเชิงประจักษ์ ทำให้มีขวัญและกำลังใจ เกิดความสุข สนุกในการฝึก รักการทำงานกลุ่ม มีบทบาทของความเป็นผู้นำผู้ตามตามที่ดี เคารพความคิดเห็นและความสามารถของกันและกันมีความรับผิดชอบร่วมกันมีความภาคภูมิใจใน ผลงานของตนเองเป็นที่ยอมรับของสังคม

จากการสุ่มสำรวจความพึงพอใจตามแบบสอบถามของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่ามากกว่าร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อผลการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการเตะตะกร้อด้วยข้างเท้าด้านใน ของกีฬาตะกร้อทำให้

ผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น ซึ่งนับว่าโรงเรียนได้ส่งเสริมผู้เรียนให้มี สุนทรียภาพและลักษณะนิสัยด้านกีฬาเพื่อพัฒนาให้เป็นคนดี

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานของการเล่นกีฬาตะกร้อ
2. นักเรียนได้พัฒนาสมรรถภาพทางกายด้านต่างๆ
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
4. นักเรียนมีสุขนิสัย สุขภาพกาย สุขภาพจิต รักการเล่นกีฬา รักการออกกำลังกาย สามารถปฏิบัติตนทางไกลและหลีกเลี่ยงยาเสพติดให้โทษและหลีกเลี่ยงต่อสภาวะที่เสี่ยงต่อความ รุนแรง โรคร้ายไข้เจ็บ อุบัติเหตุ มีความมั่นใจตนเอง กลาแสดงออกอย่างเหมาะสมและให้เกียรติ ผู้อื่น มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
5. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนพลศึกษา ต่อกิจการและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสนุกสนานและมีความสุข

6. บรรณานุกรม

วัฒนาพร ระงับทุกข์. แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ :ไทยวัฒนาพานิช, 2543.

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. พัฒนาการเรียนการสอน. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอนคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545.

วุฒิสักดิ์ วงศาสุข. การพัฒนาแผนการเรียนรู้และบทเรียนส าเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน เรื่องพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. การศึกษาค้นคว้าอิสระ กศ.ม. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2548.

สนอง อินละคร. เทคนิควิธีการและนวัตกรรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา 10 อุบลราชธานี. ส นักพิมพ์ หจก.อุบลกิจออฟเซตการพิมพ์, 2544.

7. ภาคผนวก

Flowchart/Model-

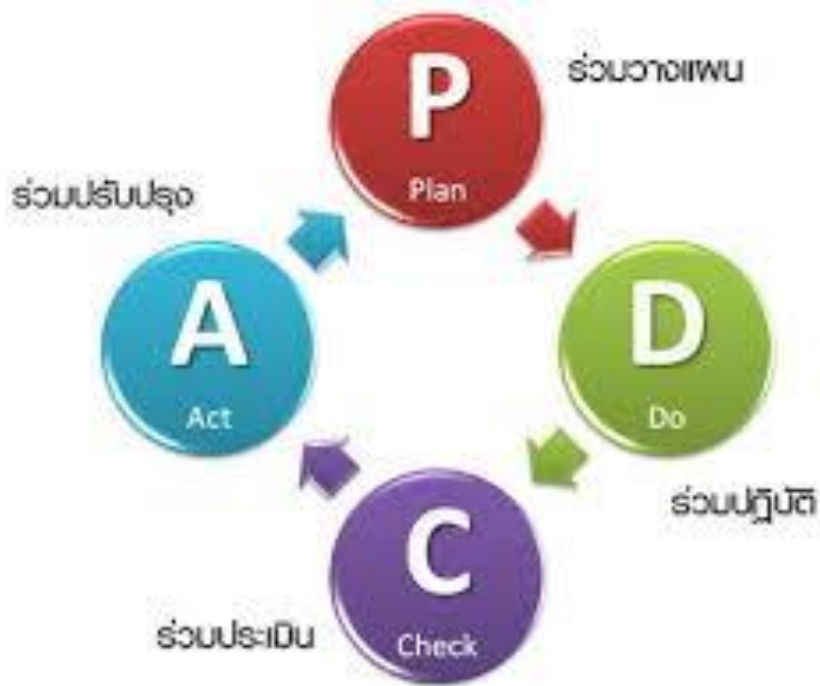
ชื่อเรื่อง แบบฝึกทักษะข้างเท่าด้านในกีฬาเซปักตะกร้อ

ประเภทนวัตกรรม ด้าน การจัดการเรียนรู้

ผู้จัดทำ นางสาวจันทน์ พิบูลย์

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร



แบบประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรม แบบฝึกทักษะข้างเท้าด้านในกีฬาเซปักตะกร้อ

คำชี้แจงแบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรมแบบฝึกทักษะข้างเท้าด้านในกีฬาเซปักตะกร้อ

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
2. ประเภทผู้ใช้บริการ นักเรียน ครู อื่น.....

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจต่อการให้บริการโดยมีเกณฑ์วัดระดับดังนี้

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด 0 = ไม่พึงพอใจ

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1. ด้านข้อมูล/เนื้อหา						
	1.1 มีเนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้					
	1.2 มีความสอดคล้องกับกิจกรรม การจัดการเรียนการสอน					
	1.3 มีความครบถ้วนของเนื้อหา					
	1.4 เนื้อหามีความชัดเจนและครอบคลุม เข้าใจง่าย					
2. ด้านออกแบบหรือกระบวนการเรียนรู้						
	2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมเข้าใจเนื้อหาและวัตถุประสงค์					
	2.2 มีความน่าสนใจ เหมาะสม กลมกลืน ดึงดูดใจ					
	2.3 การออกแบบสื่อมีรูปแบบเหมาะสมและมีความสวยงาม					
	2.4 รูปภาพที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ได้ดี					
3. ด้านการใช้งาน						
	3.1 การใช้งานง่ายและสะดวกในการค้นหาข้อมูล					
	3.2 ความคงทนแข็งแรง สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก					
4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์						
	4.1 เนื้อหาและข้อมูลสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน					
	4.3 ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตัวเอง					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....