



รายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ด้านกีฬาออลเลย์บอลด้วย GALAXY MODEL

เรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง

Learning By Doing

การเรียนรู้ด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

Assisted Learning

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

Activity Base Learning

การเป็นตัวอย่างที่ดี

eXample

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Game Based Learning

เชื่อมั่นในตนเอง

Yoursell

GALAXY MODEL

นายธนินทร์ ดิพุล

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่อบุญนุรักษ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



คำนำ

การจัดทำรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อรายงานการผลิตและพัฒนานวัตกรรม GALAXY MODEL เพื่อใช้ในส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านกีฬาวอลเลย์บอล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านกีฬาวอลเลย์บอลจากในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาต่อยอดให้มีการฝึกซ้อมสู่ความเป็นเลิศในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลในระดับต่างๆ ซึ่งรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จะอธิบายหลักการและเหตุผล ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ รวมไปถึงการเผยแพร่นวัตกรรมเพื่อให้ผู้ที่ต้องการสามารถนำสื่อนวัตกรรมไปใช้ในได้รวมไปถึงกระบวนการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้ตามแนวคิด GALAXY MODEL

การจัดทำรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก นายพีรศักดิ์ โตคำวรพจน์ ผู้อำนวยการโรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่อเขียนอุทิศ) คณะครู นักเรียนโรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่อเขียนอุทิศ) ผู้ปกครอง ชุมชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกันติดตามดูแล ให้คำแนะนำ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการพัฒนานวัตกรรม ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาจนสำเร็จ

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการการประเมินผลงาน และจะเป็นประโยชน์สำหรับโรงเรียน ผู้ที่สนใจหรือผู้ที่กำลังพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพทั้งด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นต่อไป หากมีสิ่งใดในรายงานฉบับนี้ที่มีข้อผิดพลาดหรือจะต้องปรับปรุง ผู้จัดทำขอน้อมรับในข้อชี้แนะและจะนำไปแก้ไขหรือพัฒนาให้ถูกต้องสมบูรณ์ต่อไป

นายธนิษฐ์ ดิพล

ครูโรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่อเขียนอุทิศ)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม	1
2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	1
3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	2
3.1 นวัตกรรม GALAXY MODEL	2
3.1.1 Game Base Learning	2
3.1.2 Active Base Learning	3
3.1.3 Learning By Doing	3
3.1.4 Assisted Learning	4
3.1.5 eXample	4
3.1.6 Yourself	4
4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	5
5. ปัจจัยความสำเร็จ (4M)	5
5.1 บุคลากร (Man)	5
5.2 การบริการจัดการ (Management)	5
5.3 สื่อ อุปกรณ์ (Material)	5
5.4 งบประมาณ (Money)	5
6. บทเรียนที่ได้รับ(Lesson Learned)	6
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	6



แบบเสนอผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน ส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านกีฬาวอลเลย์บอลด้วย GALAXY MODEL

ชื่อผู้เสนอผลงาน นายธนินท์ธ ติพุล หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่อเขียนอุทิศ) สังกัด สพ.ป.พิจิตร เขต ๒

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

กีฬาวอลเลย์บอลเป็นกีฬาสากลที่ได้รับการยอมรับและนิยมทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งในปัจจุบันการกีฬาแห่งประเทศไทย ได้ตระหนักถึงความสำคัญของเด็กและวัยรุ่นที่จะใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย มากกว่าที่จะเฝ้าหน้าจอไปวันๆ เสพติดหรือปฏิบัติตนในทางที่ผิดๆ ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาการกีฬาของชาติ และส่งเสริมให้ใช้กีฬาเป็นสื่อในการแก้ไขปัญหาเสพติดปัญหาด้านสังคม และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนและยกระดับมาตรฐานให้สูงขึ้น สิ่งสำคัญประการแรกคือ ความจำเป็นที่จะต้องได้รับประสบการณ์ตรง และเข้มข้นมากพอในเชิงกีฬาวอลเลย์บอลซึ่งควรได้รับการหล่อหลอม ปลูกฝัง และเรียนรู้เพิ่มพูน ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อกีฬาวอลเลย์บอล ตั้งแต่พื้นฐานหรือรากหญ้าและส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านกีฬาวอลเลย์บอลสู่ความเป็นเลิศ

ดังนั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่อเขียนอุทิศ) จึงได้ดำเนินการส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านกีฬาวอลเลย์บอลด้วย GALAXY MODEL และจัดให้มีการฝึกซ้อมเพื่อเพิ่มศักยภาพสู่ความเป็นเลิศในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลอย่างต่อเนื่องทุกปีการศึกษา อย่างเต็มศักยภาพ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและสติปัญญา สู่ความเป็นเลิศด้านกีฬาวอลเลย์บอล นำนักกีฬาไปแข่งขันในระดับศูนย์ประสานงานการศึกษา ระดับอำเภอ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับจังหวัดและระดับ ภูมิภาค และนักเรียนที่สำเร็จการศึกษาสามารถนำทักษะ ความรู้ ความสามารถไปเป็นแนวทางในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอลในอนาคตได้

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา(กีฬาวอลเลย์บอล) ระดับ ๓ ขึ้นไป ร้อยละ ๘๐

๒.๒ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ลึกซึ้งในการฝึกซ้อมและแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล

๒.๓ เพื่อพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถด้านกีฬาวอลเลย์บอล ให้เป็นตัวแทนโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันในระดับต่างๆ

๒.๔ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ในการมีระเบียบ วินัยและปฏิบัติตนที่เหมาะสมกับการเป็นนักกีฬาวอลเลย์บอลและรักในกีฬาวอลเลย์บอล

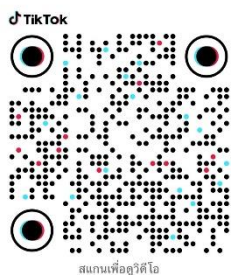
๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ส่งเสริมทักษะนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านกีฬาฟุตซอลด้วย GALAXY MODEL เป็นการใช้นวัตกรรม GALAXY MODEL ในการพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาและใช้ในการฝึกซ้อมกีฬาฟุตซอลของโรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่เขียนอุทิศ)

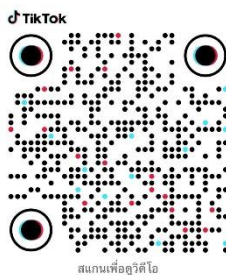
๓.๑ นวัตกรรม GALAXY MODEL มีกระบวนการดังนี้



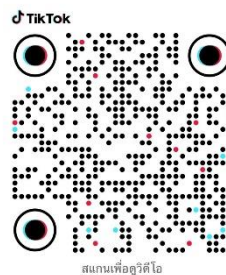
๓.๑.๑ Game Based Learning คือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ครูเป็นผู้กำหนดรูปแบบการใช้เกม เช่น เกมนำเข้าสู่บทเรียน เกมันทนาการ เกมการแข่งขัน เกมการอบอุ่นร่างกาย เกมการนำทักษะไปใช้เพื่อต่อยอดเป็นทักษะขั้นสูง เป็นต้น



Taninton Deepool
เกมสืบไข ให้นักเรียน 2 คน ใช้ไม้ 2 ท่อน คืบลูกบอล...



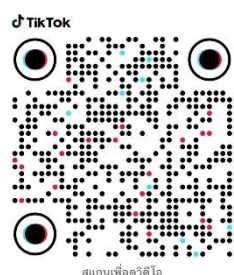
Taninton Deepool
เกมชนไข ให้นักเรียนชนลูกบอลไปวางตามจุดที่กำหนด...



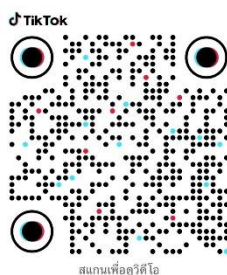
Taninton Deepool
เกม ทีม 2 กติกาเล่น 1 หรือ 2 จังหวะก็ได้ ใครชนะ 5 ค...

๓.๑.๒ Activity Based Learning คือ การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นหนึ่งในวิธีที่

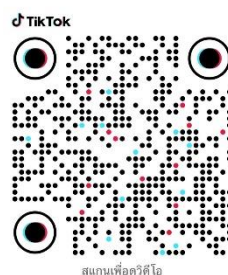
ยึดตัวผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centered) เหมือนกับกระบวนการเรียนการสอนอื่น ๆ เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำ เรียนรู้และจดจำ แก้ปัญหาจากประสบการณ์จริงผ่านกิจกรรมที่คุณครูได้ออกแบบขึ้นมา มีการตั้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมกับประเมินผลเพื่อนำไปพัฒนาการเรียนการสอนในครั้งต่อไป และกิจกรรมส่วนใหญ่ก็มักจะมีแนวโน้ม อิงกับโลกความเป็นจริงมากขึ้น กล่าวคือ เวลาที่ผู้เรียนทำกิจกรรม นอกจากจะเพลิดเพลินแล้วยังต้องได้ทักษะการแก้ปัญหาที่สามารถนำไปปรับใช้จริงในชีวิตประจำวันได้นอกจากนี้จากความรู้อันพื้นฐานที่ได้รับ



Taninton Deepool
ทักษะการขว้าง พื้นฐานสู่
การเล่นกีฬาและตัวอลเล่ย์บอล



Taninton Deepool
หัวใจของทีม เช็ตเตอร์ 🏏



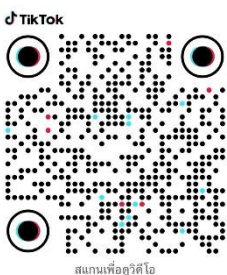
Taninton Deepool
ฝึกกระโดดตีบอลปร
ถมศึกษา

๓.๑.๓ Learning By Doing คือ เรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเอง กิจกรรมการเรียนการสอน

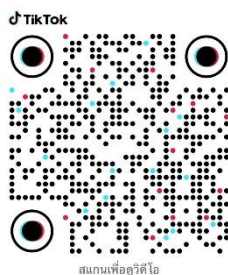
ที่ผู้เรียนได้ กระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติจริงคือ ผู้เรียนได้ฝึกในสภาพสิ่งแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิดและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยการสนับสนุนให้ผู้เรียนได้พัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามความสามารถ



Taninton Deepool
ฝึกซ้อม ทักษะการเช็ตบอล

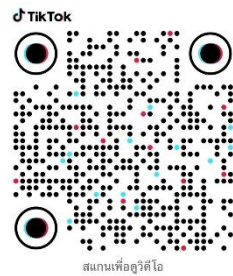


Taninton Deepool
Coordination+ทักษะการ
เล่นลูก 2 มือล่าง 🏏

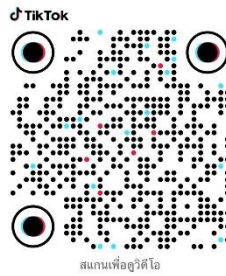


Taninton Deepool
ตีบอลข้ามเข็น

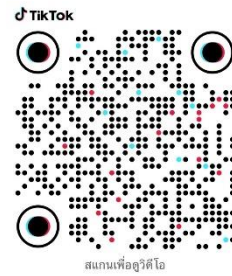
๓.๑.๔ Assisted Learning คือ การเรียนรู้โดยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อนช่วยเพื่อนหรือพี่ช่วยน้อง ในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะเพื่อให้เพื่อนได้เรียนรู้ไปพร้อมกัน



Taninton Deepool
เพื่อนนักกีฬาบอลเลย์บอล
ช่วยกันเพื่อนในห้อง 😊

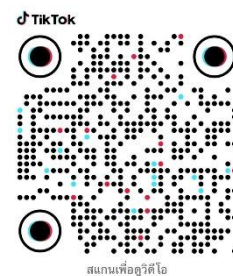


Taninton Deepool
พี่นักบอลเลย์ช่วยสอนน้องๆ



Taninton Deepool
#พี่สอนน้อง พี่นัก
บอลเลย์บอลสอนน้องๆ เพื่...

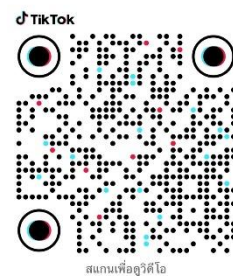
๓.๑.๕ eXample คือ การเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับนักเรียน และครูต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ในวิชาที่สอน



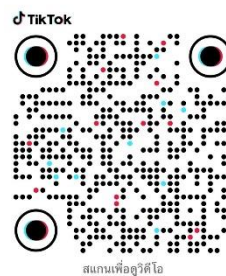
Taninton Deepool
อบรมผู้ฝึกสอนวอลเลย์บอล
LV.1



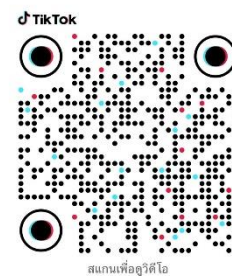
๓.๑.๖ Yourself คือ เชื่อมั่นในตนเอง สอนให้นักเรียนเชื่อมั่นในตนเองและเสริมแรงทางบวก เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเชื่อว่าตนเองจะทำได้



Taninton Deepool
รางวัลชนะเลิศ
วอลเลย์บอล มัธยมชายชา...



Taninton Deepool



Taninton Deepool
ตีบอลขามเ็น

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดขึ้นผลการดำเนินงานจากการใช้นวัตกรรม GALAXY MODEL ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา โรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่เขียนอุทิศ) ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจที่ลึกซึ้งในการฝึกซ้อมและแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล มีความรู้ความสามารถด้านกีฬาวอลเลย์บอล เป็นตัวแทนโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขันในระดับต่างๆ และมีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ในการมีระเบียบ วินัยและปฏิบัติตนที่เหมาะสมกับการเป็นนักกีฬาวอลเลย์บอลและมีความรักในกีฬาวอลเลย์บอล

๔.๒ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา(กีฬาวอลเลย์บอล) ระดับ ๓ ขึ้นไป ร้อยละ ๘๐ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ส่งผลให้บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนดำเนินไปด้วยดีและมีประสิทธิภาพ

๕. ปัจจัยความสำเร็จ (๔M)

๕.๑ บุคลากร (Man)

๕.๑.๑ ครูผู้สอนและโค้ชผู้ฝึกสอนมีความรู้ความสามารถ มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านกีฬาวอลเลย์บอล และศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมจากช่องทางต่างๆ และติดตามดูแลนักกีฬาอย่างใกล้ชิด ทั้งด้านการฝึกซ้อมกีฬา

๕.๑.๒ ศิษย์เก่าโรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่เขียนอุทิศ) ผู้ปกครองและชุมชนให้การสนับสนุนให้ให้นักเรียนได้เล่นกีฬาวอลเลย์บอล และช่วยเป็นโค้ชให้กับนักเรียนและนักกีฬาในการฝึกซ้อม

๕.๒ การบริหารจัดการ (Management)

ผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาและดำเนินโครงการพัฒนานักกีฬานักเรียน อำนวยความสะดวกในการดำเนินโครงการพัฒนานักกีฬานักเรียน กิจกรรม ให้ขวัญกำลังใจกับนักกีฬาและผู้ฝึกสอน ช่วยแก้ไขปัญหา จัดการอุปสรรคต่างๆในการดำเนินงาน โดยใช้รูปแบบการบริการ PIRASAK MODEL

๕.๓ สื่อ อุปกรณ์ (Material)

ได้รับการสนับสนุนเงินจัดหาวัสดุอุปกรณ์ในการฝึกซ้อมและเข้าร่วมการแข่งขัน จากโครงการพัฒนานักกีฬานักเรียนทุกปีการศึกษา

๕.๔ งบประมาณ (Money)

๑) ได้รับงบประมาณจากโครงการพัฒนานักกีฬานักเรียน จำนวนเงิน ๘๐,๐๐๐ บาทต่อปี

๒) ได้รับการสนับสนุนจาก ชุมชน ผู้ปกครองและศิษย์เก่าโรงเรียนสำนักขุนเณร(หลวงพ่เขียนอุทิศ) เป็นครั้งคราวตามการฝึกซ้อมและแข่งขัน

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

- ๖.๑ รางวัลที่ได้รับจากการเข้าร่วมการแข่งขันในรายการต่างๆ
- ๖.๒ จำนวนผู้เรียนที่ได้พิจารณาเข้าศึกษาต่อในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายจากความสามารถทางด้านกีฬาวอลเลย์บอล ในโรงเรียนที่มีความเป็นเลิศในด้านกีฬาวอลเลย์บอล
- ๖.๓ วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา(กีฬาวอลเลย์บอล) ระดับ ๓ ขึ้นไป ร้อยละ ๘๐

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ



ปี ๒๕๖๒ รางวัลรองชนะเลิศวิทยุการบินจังหวัดพิจิตร รุ่น ๑๒ ปี ประเภททีมชาย



ปี ๒๕๖๒ ชนะเลิศกีฬานักเรียน สพป.พจ เขต ๒ วอลเลย์บอลหญิง ระดับมัธยมศึกษา



ปี ๒๕๖๓ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ กีฬานักเรียน สพป.พจ เขต ๒ วอลเลย์บอลชาย รุ่นประถมศึกษา



ปี ๒๕๖๓ รางวัลชนะเลิศ กีฬานักเรียน สพป.พจ เขต ๒ วอลเลย์บอลชาย ระดับมัธยมศึกษา



ปี ๒๕๖๕ รางวัลชนะเลิศ กีฬานักเรียน สพป.พจ เขต ๒ วอลเลย์บอลชาย ระดับมัธยมศึกษา



๒๕๖๕ รองชนะเลิศอันดับ ๒ กีฬานักเรียน รุ่น ๑๘ ปี ประเภททีมชาย



ปี ๒๕๖๖ รางวัลชนะเลิศ กีฬานักเรียน สพป.พจ เขต ๒ วอลเลย์บอลชาย ระดับมัธยมศึกษา



ปี ๒๕๖๕ ตัวแทนจังหวัดพิจิตร กีฬายาวชน ภาค ๕ ครั้งที่ ๓๘ พิจิตรเกมส์



ปี ๒๕๖๖ รองชนะเลิศอันดับ ๒ กีฬา อบจ พิจิตร รุ่นอายุไม่เกิน ๑๘ ปี ประเภททีมชาย



ปี ๒๕๖๖ ชนะเลิศกีฬาชิงแชมป์จังหวัด รุ่นอายุไม่เกิน ๑๕ ปี ประเภททีมชาย



ปี ๒๕๖๖ ตัวแทนจังหวัดพิจิตร กีฬายาวชน ภาค ๕ ครั้งที่ ๓๙ แม่ฮ่องสอนเกมส์



ปี ๒๕๖๗ รางวัลชนะเลิศ กีฬานักเรียน สพป.พจ เขต ๒ วอลเลย์บอลชาย ระดับมัธยมศึกษา

