



รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

**นวัตกรรม “ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ
โดยใช้บทเพลงเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์
ผลงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ”**



โดย
นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ์
ครู วิทยฐานะ: ครูชำนาญการพิเศษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
โรงเรียนบ้านโสภชน อำเภอฟรีไทโร จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 2





รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อผลงาน

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ผู้เสนอผลงาน

นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ์

ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านโสกชั้น ตำบลสารภี อำเภอโพธิ์ไทร
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๒



คำนำ

รายงานฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านการนำเสนอกระบวนการและผลสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒" ซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นจากประสบการณ์ตรงและความมุ่งมั่นที่จะแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน พร้อมทั้งยกระดับการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะให้มีประสิทธิภาพและเปี่ยมด้วยความสุขสำหรับผู้เรียน

วิชาศิลปะมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวางรากฐานความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียภาพให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างไรก็ตาม จากสภาพการณ์ในปัจจุบันพบว่าการจัดการเรียนรู้อยังมีความท้าทายหลายประการ เช่น รูปแบบการสอนที่อาจยังไม่ดึงดูดใจ การขาดแคลนสื่อที่แปลกใหม่และสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านศิลปะและความเชื่อมั่นของผู้เรียน

ด้วยความตระหนักถึงปัญหาดังกล่าวและแรงบันดาลใจในการนำความถนัดด้านดนตรีมาประยุกต์ใช้ ผู้จัดทำจึงได้สร้างสรรค์นวัตกรรมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ "บทเพลง" เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ศิลปะเข้ากับศาสตร์แห่งดนตรีอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและเกิดประสิทธิผลสูงสุดแก่นักเรียน

นราศักดิ์ สร้อยสนธิ์

สารบัญ

หน้า

คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
เรื่อง	
๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ.....	๑
๑.๑. ที่มาและความสำคัญ.....	๑
๑.๒. ความสำคัญของนวัตกรรม.....	๒
๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๓
๒.๑. จุดประสงค์	๓
๒.๒. เป้าหมาย	๔
๓. ขอบเขตของการดำเนินงาน	๔
๔. กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน (วงจรคุณภาพ PDCA).....	๕
๔.๑. ขั้นเตรียมการ (PLAN - P).....	๕
๔.๒. ขั้นดำเนินการ (DO - D).....	๑๑
๔.๓. ขั้นตรวจสอบ (CHECK - C).....	๑๗
๔.๔. ขั้นปรับปรุง (ACT - A)	๑๗
๕. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๗
๕.๑. ผลสัมฤทธิ์เชิงปริมาณ.....	๑๗
๕.๒. ผลสัมฤทธิ์เชิงคุณภาพ.....	๑๘
๕.๓. ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๙
๖. ปัจจัยความสำเร็จ.....	๑๙
๗. บทเรียนที่ได้รับ (LESSON LEARNED).....	๒๐
๘. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๒๑
๘.๑. การเผยแพร่	๒๑
๘.๒. การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๒๑
บรรณานุกรม.....	๒๒
ภาคผนวก.....	๒๓

ชื่อผลงาน/นวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน

ชื่อ-สกุล: นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ์

ตำแหน่ง: ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

สถานศึกษา: โรงเรียนบ้านโสกชั้น ตำบลสารภี อำเภอโพธิ์ไทร

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๒

ข้อมูลติดต่อ: E-mail: Narasak@sc-hh.ac.th

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

๑.๑. ที่มาและความสำคัญ

การศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ได้เปลี่ยนแปลงจากการมุ่งเน้นเพียงแค่การถ่ายทอดความรู้ไปสู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาสมัยใหม่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๕๒)

การจัดการเรียนรู้ศิลปะในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการวางรากฐานความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการรับรู้สุนทรียภาพ ให้แก่เด็ก ช่วงวัยนี้เป็นวัยแห่งการเรียนรู้และพัฒนาการทางสมองที่สำคัญ เป็นระยะเวลาที่เหมาะสมที่สุดในการปลูกฝังและส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ (สุวิมล ว่องวาณิช, ๒๕๕๐)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้หลัก ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ และสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึก และการแสดงออกทางศิลปะอย่างอิสระ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๐)

จากการสำรวจสภาพปัญหาของครูผู้สอนศิลปะในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๒ พบว่า การจัดการเรียนการสอนศิลปะยังประสบปัญหาในหลายมิติ ได้แก่ การขาดแคลนสื่อการสอนที่หลากหลายและทันสมัย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้อย่างเพียงพอ การขาดการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างศิลปะกับสาระการเรียนรู้อื่น รวมถึงการที่ครูผู้สอนจำนวนมากไม่ได้รับวุฒิการศึกษาด้านศิลปะโดยตรง ทำให้ขาดความมั่นใจและเทคนิคการสอนที่หลากหลาย

สภาพการณ์ดังกล่าวส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะของนักเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับเป้าหมายของการศึกษาในยุคปัจจุบันที่ต้องการผู้เรียนที่เป็น "Active Learner" มากกว่า "Passive Learner" ดังที่ บรูซซี ศิริมหาสาร (๒๕๔๘) ได้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและครูเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดและประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานได้น้อย

๑.๒. ความสำคัญของนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน มีความสำคัญในฐานะเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการใช้บทเพลงเป็นสื่อกลางในการสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

นวัตกรรมนี้มีรากฐานทางทฤษฎีที่แข็งแกร่ง โดยสังเคราะห์จากทฤษฎีสำคัญหลายประการ ได้แก่ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Theory) ที่เน้นการพัฒนาความรู้สึกซาบซึ้งในความงาม ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) ของ Gardner (๑๙๘๓) ที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์มีความสามารถทางปัญญาที่หลากหลาย โดยเฉพาะปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) และปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) รวมถึงทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Theory) และทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม (Constructivism Theory)

การใช้บทเพลงเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะมีจุดเด่นสำคัญหลายประการ ประการแรก บทเพลงเป็นสื่อสากลที่เข้าถึงจิตใจและสร้างความสุขให้กับเด็กได้ง่าย ช่วยลดความตึงเครียดและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ประการที่สอง การบูรณาการดนตรีเข้ากับการสอนศิลปะไม่เพียงแต่ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีชีวิตชีวาและสนุกสนาน แต่ยังเป็นการกระตุ้นการทำงานของสมองทั้งสองซีกไปพร้อมกัน ส่งเสริมทั้งความสามารถในการคิดวิเคราะห์เชิงตรรกะและจินตนาการเชิงสร้างสรรค์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการดนตรีและศิลปะได้แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของแนวทางนี้ พัฒนาริ อรุณสิทธิ์ (๒๕๖๐) พบว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย รวมถึงการฟังเพลงประกอบ มีผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาทัศนศิลป์ และความพึงพอใจต่อการเรียนศิลปะอยู่ในระดับสูงมาก

นอกจากนี้ สุภา ไสสาร และคณะ (๒๕๖๔) ยังพบว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการผ่านกิจกรรมที่ประกอบด้วยบทเพลงและดนตรี มีผลเสริมสร้างทักษะการใช้สี ทักษะการทำงานกลุ่ม และกระตุ้นความพึงพอใจในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ในบริบทของจังหวัดอุบลราชธานีที่ได้รับการจัดตั้งเป็นพื้นที่นำร่องนวัตกรรมการศึกษา ตามพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะจึงเป็นความจำเป็นเร่งด่วนที่จะช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและตอบสนองต่อนโยบายการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

ดังนั้น การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้แบบ "Passive" ไปสู่การเรียนรู้แบบ "Active" ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ และสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ อย่างแท้จริง

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑. จุดประสงค์

๑) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๒) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้วิชาศิลปะของนักเรียน ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

๓) เพื่อศึกษาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

๔) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

๒.๒. เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- ๑) นักเรียนโรงเรียนบ้านโสกชั้น-หินห่อม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๒๐ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- ๒) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์โดยรวมอยู่ในระดับดีขึ้นไป
- ๓) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ ในระดับมากขึ้นไป

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- ๑) นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึก และจินตนาการของตนเองได้อย่างอิสระ
- ๒) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะ มีความสุข สนุกสนาน และกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
- ๓) นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและภาคภูมิใจในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น

๓. ขอบเขตของการดำเนินงาน

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านโสกชั้น จำนวน ๒๐ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

ระยะเวลาดำเนินงาน: ปีการศึกษา ๒๕๖๖ - ๒๕๖๗

ขอบเขตด้านเนื้อหา: เนื้อหาในวิชาศิลปะ๒ (ศ๑๒๑๐๑) สารการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) โรงเรียนบ้านโสกชั้น จำนวน ๕ หน่วยการเรียนรู้ โดยใช้บทเพลงที่ประพันธ์ขึ้น ๑๑ เพลง เป็นสื่อประกอบ

๔. กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน (วงจรคุณภาพ PDCA)

การดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมยึดตามกรอบแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (R&D) และประยุกต์ใช้วงจรคุณภาพ PDCA ดังภาพที่ ๑



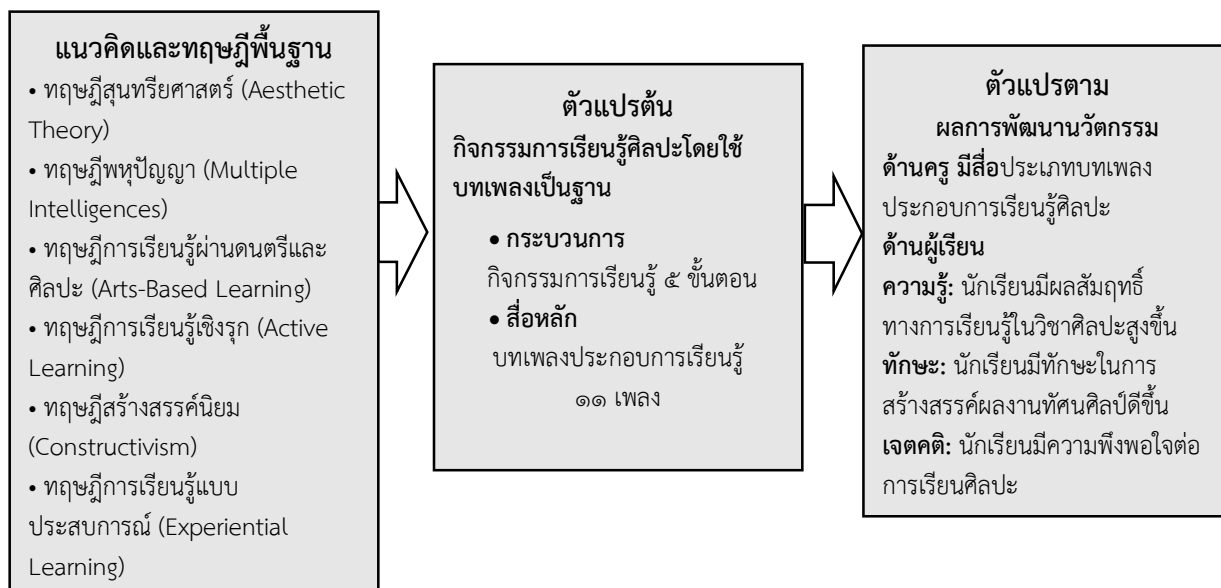
ภาพที่ ๑ วงจร PDCA การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน

๔.๑. ขั้นเตรียมการ (Plan - P)

๑) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการ (Analyze) วิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปะในชั้นเรียน ผ่านการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของครูผู้สอน ศิลปะในกลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาที่ 13 โพธิ์ไทร-สารภี จากแบบสอบถามการวิจัย

๒) ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (Research) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางฯ, แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก, ทฤษฎีพหุปัญญา, การเรียนรู้โดยใช้ดนตรีเป็นฐาน (Music-Based Learning) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม ดังภาพที่ 4.2 กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม

แผนภาพกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรม (ดัดแปลงจาก รัตน์ะ บัวสนธ์, ๒๕๖๔: ๑๓๒)

คำอธิบายกรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา (ตัวแปรต้น) หลายประการเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมี ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์เป็นแกนหลักในการส่งเสริมการรับรู้ความงาม, ทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner ที่เน้นการใช้ปัญญาด้านดนตรีและมิติสัมพันธ์, และทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านดนตรีและศิลปะที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังใช้หลักการของทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก, ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม และทฤษฎีการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เพื่อออกแบบกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง

๓) ออกแบบนวัตกรรม (Design) การสร้างและพัฒนาเครื่องมือหลักของนวัตกรรมนี้ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ และ สื่อการเรียนรู้ ที่มีความสอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีที่ศึกษามาในชั้น Plan โดยมีรายละเอียดดังนี้

๓.๑) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยดำเนินการกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและลงมือปฏิบัติจริง โดยออกแบบเป็นรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ ๑: ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation): เน้นการใช้คำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นความคิด สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู-นักเรียน และทบทวนความรู้เดิมแบบมีส่วนร่วม กิจกรรมในขั้นนี้ยังสร้างแรงจูงใจภายในให้กับนักเรียน

ขั้นที่ ๒: ขั้นรับรู้บทเพลง (Music Perception): นักเรียนฟังบทเพลงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และสำรวจทัศนธาตุหรือหลักการทางศิลปะที่ปรากฏในบทเพลง ขั้นนี้สอดคล้องกับทฤษฎีพหุปัญญาที่เน้นปัญญาด้านดนตรี และทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

ขั้นที่ ๓: ขั้นเชื่อมโยงสู่ศิลปะ (Art Connection): ครูสาธิตเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เชื่อมโยงจากบทเพลง เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความช่วยเหลือจากผู้ที่มีความรู้มากกว่าตามหลักการของ ZPD ขั้นนี้เป็นการบูรณาการองค์ความรู้จากดนตรีสู่ศิลปะอย่างมีความหมาย

ขั้นที่ ๔: ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creative Process): นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ด้วยตนเองอย่างอิสระโดยมีบทเพลงเป็นแรงบันดาลใจ ซึ่งเป็นไปตามหลักการของทฤษฎีสร้างสรรค์นิยมและทฤษฎีการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ขั้นที่ ๕: ขั้นนำเสนอและสะท้อนคิด (Presentation & Reflection): นักเรียนนำเสนอผลงานและร่วมกันชื่นชมผลงานของเพื่อน พร้อมทั้งสะท้อนความคิดความรู้สึกที่ได้จากการเรียนรู้ โดยมีการประเมินผลจากผลงานจริงตามหลักการประเมินแบบแท้จริง (Authentic Assessment) และการเรียนรู้แบบร่วมมือ

๓.๒) ออกแบบสื่อ: ดำเนินการประพันธ์บทเพลงประกอบการเรียนรู้จำนวน ๑๑ เพลง โดยแต่ละเพลงมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาสาระและตัวชี้วัดของรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทั้ง ๕ หน่วยการเรียนรู้ บทเพลงเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อหลักในการสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงการเรียนรู้ศิลปะเข้ากับดนตรี กระบวนการประพันธ์เพลงได้ดำเนินการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ดังนี้

๑) ศึกษาเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปะ: ผู้พัฒนาได้ศึกษาเนื้อหาในวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ อย่างละเอียด เพื่อนำมาเป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์บทเพลง

แต่งทำนองเพลง: ทำนองเพลงถูกแต่งขึ้นโดยใช้หลักการและทฤษฎีดนตรีในการเรียบเรียงทำนองที่เรียบง่าย และเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน

๒) แต่งเนื้อร้อง: เนื้อร้องถูกประพันธ์ขึ้นโดยใช้หลักการแต่งกลอนแปด และเรียบเรียงเนื้อหา รวมถึงการใช้ภาษาที่จดจำได้ง่าย เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำและร้องตามได้

๓) ตรวจสอบเนื้อหา: นำบทเพลงที่ประพันธ์เสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและองค์ประกอบทางดนตรี ก่อนนำไปใช้จริง

๔) การจดแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อเป็นการรับรองคุณค่าและความคิดสร้างสรรค์ของสื่อที่พัฒนาขึ้น

๓.๓) ออกแบบเครื่องมือวัดผล: ดำเนินการออกแบบและสร้างเครื่องมือวัดผลและประเมินผลอย่างครอบคลุม เพื่อให้สามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเที่ยงตรง เครื่องมือทั้งหมดได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง ประกอบด้วย

๑) แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน: ใช้สำหรับวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะของนักเรียน

๒) แบบประเมิน KPA: ใช้ประเมินความรู้ (Knowledge), ทักษะ (Practice), และเจตคติ (Attitude) ของนักเรียน

๓) แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์: ใช้ประเมินจากชิ้นงานจริงของนักเรียนในขั้นตอนการสร้างสรรค์ โดยใช้ Rubric (แบบประเมินตามสภาพจริง) เพื่อให้การประเมินมีความน่าเชื่อถือและเป็นไปตามหลักการวัดผลแบบแท้จริง (Authentic Assessment)

๔) แบบสอบถามความพึงพอใจ: ใช้สำหรับศึกษาเจตคติและความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในขั้นเตรียมการ (Plan - P) นี้ ผู้พัฒนาได้ทำการสังเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดขั้นตอนการเรียนรู้ ดังรายละเอียดในตารางที่ ๑ การสังเคราะห์ทฤษฎีกับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ ๑ การสังเคราะห์ทฤษฎีกับขั้นตอนการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	นักทฤษฎี (ปี)	หลักการสำคัญ	การประยุกต์ใช้ในกิจกรรม
ขั้นที่ ๑: ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation)	ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Theory)	Bonwell & Eison (๑๙๙๑)	ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น แทนการเป็นผู้รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว	• ใช้คำถามปลายเปิด กระตุ้นความคิด • สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครู-นักเรียน ผ่านการระดมสมอง • ทบทวนความรู้เดิม แบบมีส่วนร่วม
	ทฤษฎีแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Motivation Theory)	Deci & Ryan (๑๙๘๕)	การสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) จะส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีกว่าแรงจูงใจภายนอก	• สร้างความสนใจ ด้วยกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น (เช่น “เพลงนี้บอกความรู้สึกอะไร?”) • ให้นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น
ขั้นที่ ๒: ขั้นรับรู้บทเพลง (Music Perception)	ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)	Gardner (๑๙๘๓)	มนุษย์มีปัญญาหลากหลาย โดยเฉพาะปัญญาด้านดนตรีและปัญญาด้านมิติสัมพันธ์	• ใช้บทเพลงกระตุ้นปัญญาด้านดนตรี • ส่งเสริมให้นักเรียนใช้จินตนาการ เชื่อมโยงเสียงกับภาพในจิตใจ
	ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic Theory)	Dewey (๑๙๓๔)	การพัฒนาความรู้สึกซาบซึ้งในความงาม และการรับรู้คุณค่าทางศิลปะ	• ให้นักเรียนฟังเพลงอย่างตั้งใจ • สำรวจความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากเพลงและสะท้อนออกมาในรูปแบบต่างๆ

ตารางที่ ๑ (ต่อ) การสังเคราะห์ทฤษฎีกับขั้นตอนการเรียนรู้

ขั้นที่ ๓: ขั้น เชื่อมโยงสู่ศิลปะ (Art Connection)	ทฤษฎีการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)	ทฤษฎี แชนนอน (๒๕๕๔)	การเชื่อมโยงเนื้อหาและทักษะจากหลายสาขาเข้าด้วยกันอย่างมีความหมาย	- เชื่อมโยงดนตรีกับทัศนศิลป์ เช่น เสียงเบสที่หนักแน่นกับสีเข้ม - บูรณาการองค์ความรู้จากดนตรีสู่การสร้างสรรค์ศิลปะ
	ทฤษฎีพื้นที่พัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD)	Vygotsky (๑๙๗๘)	ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นด้วยความช่วยเหลือจากผู้ที่มีความรู้มากกว่า (ครูหรือเพื่อน)	- ครูสาธิตเทคนิคการสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนขึ้น - ให้คำแนะนำและแนวทางที่ชัดเจนแก่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล
ขั้นที่ ๔: ขั้น สร้างสรรค์ ผลงาน (Creative Process)	ทฤษฎีสร้างสรรค์นิยม (Constructivism Theory)	Piaget (๑๙๕๔)	ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์	- นักเรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยเลือกใช้วัสดุและเทคนิคตามความสนใจ - เรียนรู้จากการทดลองและแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติจริง
	ทฤษฎีการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Learning)	Kolb (๑๙๘๔)	การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ไปสู่ความรู้	- ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงกับวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ - สะสมประสบการณ์การสร้างสรรค์ผ่านการลองผิดลองถูก

ตารางที่ ๑ (ต่อ) การสังเคราะห์ทฤษฎีกับขั้นตอนการเรียนรู้

ขั้นที่ ๕: ขั้นนำเสนอและสะท้อนคิด (Presentation & Reflection)	ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Reflective Learning)	Dewey (๑๙๓๓)	การไตร่ตรองและสะท้อนคิดจากประสบการณ์ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน	• นักเรียนนำเสนอผลงานและอธิบายกระบวนการคิด • สะท้อนคิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ: “ฉันได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้?”
	ทฤษฎีการประเมินแบบแท้จริง (Authentic Assessment)	Wiggins (๑๙๙๐)	การประเมินควรสะท้อนการปฏิบัติจริงและใช้งานได้ในชีวิตจริง	• ประเมินจากผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์จริงและกระบวนการทำงาน • ใช้ Rubric ในการประเมินทักษะการสร้างสรรค์และการสื่อสาร
	ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)	Johnson & Johnson (๑๙๙๙)	การเรียนรู้ร่วมกันช่วยพัฒนาทั้งความรู้และทักษะทางสังคม	• นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของเพื่อนและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ • เรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลายและพัฒนาทักษะการสื่อสาร

๔.๒. ขั้นตอนการ (Do - D)

๑) สร้างและพัฒนาต้นแบบนวัตกรรม (Develop)

๑.๑) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ครบทั้ง ๕ หน่วยการเรียนรู้ แบ่งออกเป็นหน่วยละ ๔ แผน รวม ๒๐ แผนการจัดการเรียนรู้ ตามตารางที่ ๒ กำหนดการสอนรายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ดังนี้

ตารางที่ ๒ กำหนดการสอนรายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

หน่วยที่	สัปดาห์	แผนการสอน/เรื่องที่สอน	ชั่วโมง	ตัวชี้วัด ระหว่างทาง	ตัวชี้วัด ปลายทาง
๑.ศิลปะ รอบตัว	๑	ทัศนธาตุในชีวิตประจำวัน : เส้น ธรรมชาติที่ใช้บูรณาการ: เส้น ธรรมชาติ	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๒	ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๒	ทัศนธาตุในชีวิตประจำวัน : สุนัขกับ เส้นเพลงที่ใช้บูรณาการ: เส้นธรรมชาติ	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๒	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๓	ทัศนธาตุในชีวิตประจำวัน : รูปร่าง รอบตัวเราเพลงที่ใช้บูรณาการ: รูปร่าง รูปทรง	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๑ ศ ๑.๑ ป.๒/๒	ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๔	ทัศนธาตุในชีวิตประจำวัน : รูปทรง แสนสนุกเพลงที่ใช้บูรณาการ: รูปร่าง รูปทรง	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๑ ศ ๑.๑ ป.๒/๒	ศ ๒.๑ ป.๒/๕
๒.จาก เส้นสู่ภาพ	๕	พื้นฐานการวาดภาพ : จากเส้นสู่ภาพ เพลงที่ใช้บูรณาการ: นกฮูก	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๑ ศ ๑.๑ ป.๒/๒ ศ ๑.๑ ป.๒/๖	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๖	พื้นฐานการวาดภาพ : เขียนภาพจาก เส้นเพลงที่ใช้บูรณาการ: ช้าง	๑	-	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๗ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๗	พื้นฐานการวาดภาพ : สัตว์ส่วนเล็กใหญ่ เพลงที่ใช้บูรณาการ: กฏ ๓ ส่วน	๑	-	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๗ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๘	พื้นฐานการวาดภาพ : สัตว์ส่วนใกล้ไกล เพลงที่ใช้บูรณาการ: กฏ ๓ ส่วน	๑	-	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๗ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
๓.สีสันทา เพลิน	๙	การวาดภาพระบายสี : สุนัขกับสีเพลง ที่ใช้: แม่สี	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๒	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๔
	๑๐	การวาดภาพระบายสี : ฝีมือนแสนสวย เพลงที่ใช้: ฝีมือน	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๒ ศ ๑.๑ ป.๒/๖	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๔

ตารางที่ ๒ (ต่อ) กำหนดการสอนรายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

	๑๑	การวาดภาพระบายสี : บรรเลงสีเส้นเพลง ที่ใช้: บรรเลงสีเส้น	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๒	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๔
	๑๒	การวาดภาพระบายสี : แจกันพาสเทลเพลง ที่ใช้: แจกัน	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๒ ศ ๑.๑ ป.๒/๖	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
๔.ฉีก ตัด ปะ แสน สนุก	๑๓	พื้นฐานการฉีก ตัดปะ: ฉีก ตัด ปะ ด้วยรูป เรขาคณิตเพลงที่ใช้บูรณาการ: ฉีก ตัด ปะ แสนสนุก	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๖	ศ ๑.๑ ป.๒/๕ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๑๔	พื้นฐานการฉีก ตัดปะ: ฉีก ตัด ปะ ด้วย กระดาษหลากสีเพลงที่ใช้บูรณาการ: ฉีก ตัด ปะ แสนสนุก	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๖	ศ ๑.๑ ป.๒/๕ ศ ๒.๑ ป.๒/๓
	๑๕	พื้นฐานการฉีก ตัดปะ: ภาพปะติดบน รูปร่างทั่วไปเพลงที่ใช้บูรณาการ: ฉีก ตัด ปะ แสนสนุก	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๖ ศ ๑.๒ ป.๒/๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๕ ศ ๑.๒ ป.๒/๒ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๑๖	พื้นฐานการฉีก ตัดปะ: ภาพปะติด กรอบครึ่งวงกลมเพลงที่ใช้บูรณาการ: ฉีก ตัด ปะ แสนสนุก	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๖	ศ ๑.๑ ป.๒/๕ ศ ๒.๑ ป.๒/๔
๕.สนุกกับ การปั้น สร้างสรรค์ ด้วยมือน้อย	๑๗	พื้นฐานการปั้น: การปั้นรูปทรงแสนสนุก เพลงที่ใช้บูรณาการ: รูปร่าง รูปทรง	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๑ ศ ๑.๑ ป.๒/๔	ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๑๘	พื้นฐานการปั้น: สนุกกับการปั้นหุ่นตัว เพลงที่ใช้บูรณาการ: ประติมากรรม	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๒ ป.๒/๑	ศ ๑.๒ ป.๒/๒ ศ ๒.๑ ป.๒/๓
	๑๙	พื้นฐานการปั้น: สนุกกับการปั้นสูงเพลงที่ ใช้บูรณาการ: ประติมากรรม	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๒ ป.๒/๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๑.๒ ป.๒/๒ ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ศ ๒.๑ ป.๒/๕
	๒๐	พื้นฐานการปั้น: รูปปั้นสัตว์น่ารักเพลงที่ใช้ บูรณาการ: ประติมากรรม	๑	ศ ๑.๑ ป.๒/๔	ศ ๑.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๓ ศ ๒.๑ ป.๒/๔

๑.๒) ดำเนินการผลิตสื่อ คือ บันทึกเสียงบทเพลงทั้ง ๑๑ เพลง และนำไปจัดแจ้ง ข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา ได้แก่ เพลงเส้นพรรษา, เพลงรูปร่าง รูปทรง, เพลงนกฮูก, เพลงช้าง, เพลงกฎ ๓ ส่วน, เพลงแม่สี, เพลงผีเสื้อ, เพลงบรรเลงสีสั่น, เพลงแจกัน, เพลงฉีก ตัด ปะ แสนสนุก, และเพลงประติมากรรม

๒) จัดทำเครื่องมือวัดและประเมินผลฉบับสมบูรณ์

๒.๑) นำนวัตกรรมไปใช้ (Implement)

๒.๒) นำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียน กลุ่มเป้าหมายตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้

๒.๓) ดำเนินกิจกรรมตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ดังนี้ กิจกรรมการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน

ขั้นที่ ๑. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation) กิจกรรมทบทวนความรู้เดิม, กิจกรรมทดสอบก่อนเรียน(จะใช้เวลาช่วงโม่งที่ ๑ ของหน่วยการเรียนรู้) , กิจกรรมสร้างความสนใจ



ภาพที่ ๓ ครูทบทวนความรู้เดิมและใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศ และเตรียมความพร้อมให้นักเรียน

ขั้นที่ ๒. ขั้นรับรู้บทเพลง (Music Perception) กิจกรรมฟังและร้องเพลง, กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจ, กิจกรรมสำรวจทัศนธาตุ



ภาพที่ ๔ นักเรียนฟังเพลงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียน (บทเพลงสร้างแรงบันดาลใจ)
จากนั้นร่วมกันสำรวจทัศนธาตุหรือหลักการทางศิลปะที่ปรากฏในบทเพลง

ขั้นที่ ๓. ขั้นเชื่อมโยงสู่ศิลปะ (Art Connection) กิจกรรมสาธิตเทคนิค, กิจกรรมเชื่อมโยงความรู้, กิจกรรมแสดงตัวอย่าง



ภาพที่ ๕ ครูสาธิตเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เชื่อมโยงจากบทเพลง
พร้อมทั้งแสดงตัวอย่างผลงานเพื่อสร้างความเข้าใจในรูปร่างของภาพและนักเรียนออกมาฝึกเขียน
รูปร่างของภาพ

ขั้นที่ ๔. ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creative Process) กิจกรรมปฏิบัติงานสร้างสรรค์, กิจกรรมแสดงออกทางศิลปะ, กิจกรรมฟังเพลงประกอบ



ภาพที่ ๕ นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของตนเองอย่างอิสระ โดยครูบรรเลงบทเพลงเป็นแรงบันดาลใจและสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์จินตนาการ

ขั้นที่ ๕. ขั้นนำเสนอและสะท้อนคิด (Presentation and Reflection) กิจกรรมนำเสนอผลงาน, กิจกรรมประเมินผล, กิจกรรมทดสอบหลังเรียน(จะใช้ในชั่วโมงที่ ๔ ของหน่วยการเรียนรู้),กิจกรรมสะท้อนคิด



ภาพที่ ๖ นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน ร่วมกันชื่นชมผลงานของเพื่อน และสะท้อนความคิด ความรู้สึกที่ได้จากการเรียนรู้

๔.๓. ขั้นตรวจสอบ (Check - C)

๑) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ นำร่างนวัตกรรม (บทเพลง, แผนการสอน, เครื่องมือวัดผล) ให้ผู้เชี่ยวชาญ ๑๐ ท่าน ในสาขาที่เกี่ยวข้องทั้งด้านดนตรี ด้านทัศนศิลป์ และด้านการวัดและประเมินผล ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และนำมาปรับปรุงแก้ไข

๒) เก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) ประเมินทักษะการสร้างสรรค์ผลงานจากชิ้นงานของนักเรียน และสำรวจความพึงพอใจหลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรม

๓) วิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ เพื่อประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ และสรุปผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้ง (ตารางสรุปผลในภาคผนวก)

๔.๔. ขั้นปรับปรุง (Act - A)

๑) ปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมการทดลองใช้ในระยะต่างๆ (Try-out) พบว่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ในช่วงแรกยังไม่ผ่านเกณฑ์ จึงได้ดำเนินการปรับปรุงกิจกรรมในขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creative Process) และปรับสื่อนำเสนอให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลให้ประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการใช้งานจริงสูงผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ (๘๘.๗๙/๘๖.๕๓)

๒) สรุปผลและจัดทำข้อเสนอแนะ สรุปผลการดำเนินงานทั้งหมด จัดทำเป็นรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ และจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับนำไปพัฒนาต่อยอดในปีการศึกษาถัดไป

๕. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๕.๑. ผลสัมฤทธิ์เชิงปริมาณ

๑) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียน (ค่าเฉลี่ย ๔๓.๒๖) สูงกว่าก่อนเรียน (ค่าเฉลี่ย ๑๗.๒๑) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

๒) ด้านทักษะการสร้างสรรค์ นักเรียนมีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์โดยรวมอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๘๖.๒๒)

๓) ด้านความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วัตกรรมการเรียนรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย ๔.๖๕ จากคะแนนเต็ม ๕)

๕.๒. ผลสัมฤทธิ์เชิงคุณภาพ

๑) **ด้านผู้เรียน** นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างผลงานศิลปะที่สะท้อนจินตนาการของตนเองได้ และเกิดภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง



ภาพที่ ๗ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน

๒) **ด้านครูผู้สอน** ครูมีสื่อและนวัตกรรมการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมได้อย่างมั่นใจ ช่วยให้การจัดการเรียนรู้ศิลปะมีชีวิตชีวา ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และได้รับการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อ จากคณะกรรมการนิเทศติดตามโรงเรียนในพื้นที่นำร่องนวัตกรรมระดับเขตพื้นที่การศึกษา



ภาพที่ ๘ การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อ จากคณะกรรมการนิเทศติดตามโรงเรียนในพื้นที่นำร่องนวัตกรรมระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๓) ด้านสถานศึกษา โรงเรียนมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเลิศ (Best Practice) สามารถเป็นต้นแบบและแหล่งเรียนรู้ให้กับโรงเรียนอื่นที่สนใจในการพัฒนาการสอนศิลปะ



ภาพที่ ๙ ได้รับโลรางวัลการประกวดวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภทการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

๕.๓. ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) นวัตกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การสื่อสาร (Communication) ผ่านผลงานศิลปะ และเกิดสุนทรียภาพ ทางอารมณ์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

๒) โรงเรียนได้รับการยอมรับจากชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในฐานะที่เป็นผู้นำในการพัฒนานักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม

๓) นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนี้เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพสถานศึกษา และสามารถใช้เป็น แนวทางในการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ ให้กับครูหรือผู้ที่สนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๖. ปัจจัยความสำเร็จ

๑) ความมุ่งมั่นและความเชี่ยวชาญของผู้พัฒนา ผู้พัฒนามีพื้นฐานความรู้ด้านดนตรีและความทุ่มเทในการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

๒) การบูรณาการศาสตร์ การผสมผสานวิชาศิลปะและดนตรีเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่และน่าสนใจ

๓) การออกแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมได้รับการออกแบบโดยคำนึงถึงธรรมชาติและความสนใจของเด็กในวัยประถมศึกษา

๔) การสนับสนุนจากผู้บริหารและเพื่อนร่วมงาน การได้รับการสนับสนุนและเปิดโอกาสจากผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครู ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น

๕) การสร้างบรรยากาศเชิงบวก นวัตกรรมมุ่งสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะและความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ซึ่งเป็นแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้

๗. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

จากการดำเนินงานพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้บทเพลงเป็นฐาน ได้รับบทเรียนสำคัญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอดในเชิงวิชาการได้ ดังนี้

๑) การเลือกใช้สื่อที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ การใช้ "บทเพลง" เป็นสื่อหลักสามารถเปลี่ยนวิชาที่อาจดูน่าเบื่อให้กลายเป็นกิจกรรมที่นักเรียนรอคอยได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับพัฒนาการและธรรมชาติของเด็กสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) การบูรณาการองค์ความรู้จากศาสตร์ที่หลากหลายช่วยส่งเสริมความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ซึ่งการเชื่อมโยงศิลปะกับดนตรีช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจแนวคิดทางศิลปะที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมได้อย่างเป็นระบบและมีความหมาย

๓) การสร้างบรรยากาศแห่งความสุขและความปลอดภัยเป็นรากฐานของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนมีความสุขและรู้สึกปลอดภัยในชั้นเรียน การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะเกิดขึ้นตามมา ซึ่งยืนยันความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ

๔) กระบวนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (PDCA) เป็นหัวใจสำคัญในการยกระดับคุณภาพของนวัตกรรม การทดลองใช้นวัตกรรมอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องในขั้นตอน "Check" และ "Act" ทำให้สามารถระบุจุดอ่อนและปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพสูงขึ้น เช่น การปรับปรุงกิจกรรมในชั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creative Process) และสื่อนำเสนอ ทำให้ผลลัพธ์ของนวัตกรรมผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

๘. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๘.๑. การเผยแพร่

- ๑) ประชาสัมพันธ์ผ่านเพจ facebook โรงเรียนบ้านโสกชั้น
- ๒) การเผยแพร่เชิงวิชาการ จัดทำรายงานการวิจัยและบทความเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ครูบ้านนอกดอทคอม
- ๓) การเผยแพร่สื่อบทเพลงประกอบการเรียนรู้ พร้อมไฟล์บทเพลงประกอบการสอนทั้ง ๑๑ เพลง เผยแพร่ผ่าน QR Code ให้กับครูในเครือข่ายและโรงเรียนที่สนใจ

๘.๒. การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ผู้พัฒนาได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านการอบรมหลักสูตรต่างๆ เช่น การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) , การวิจัยในชั้นเรียน , การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล (Habitscan) และการสอนวิชาศิลปะ ดนตรี โดยความรู้เหล่านี้ได้ถูกนำมาสังเคราะห์และพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยมีหลักฐานจากการเป็นครุต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และการได้รับรางวัลในฐานะครูผู้ฝึกสอนนักเรียนในกิจกรรมศิลปะและดนตรี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคุณภาพของนวัตกรรมและผลงานที่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ ๓ สรุปรายการเกียรติบัตร

ตารางที่ ๓ สรุปรายการเกียรติบัตร

ที่	วัน/เดือน/ปี	รายการ	หลักฐาน
๑	๒๙ เมษายน ๒๕๖๔	ผ่านการอบรมออนไลน์หลักสูตรสำหรับครู "การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน"	เกียรติบัตร
๒	๒๙ เมษายน ๒๕๖๔	ผ่านการอบรมออนไลน์หลักสูตรสำหรับครู "PLC : Professional Learning Community"	เกียรติบัตร
๓	๒๙ เมษายน ๒๕๖๔	ผ่านการอบรมออนไลน์หลักสูตรสำหรับครู "รูปแบบการสอนวิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์"	เกียรติบัตร
๔	๓ พฤษภาคม ๒๕๖๔	ผ่านการอบรมออนไลน์หลักสูตรสำหรับครู "การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning"	เกียรติบัตร
๕	๓ พฤษภาคม ๒๕๖๔	ผ่านการอบรมออนไลน์หลักสูตรสำหรับครู "การวัดและประเมินผลการเรียนรู้"	เกียรติบัตร
๖	๗ พฤษภาคม ๒๕๖๔	ผ่านการทดสอบออนไลน์หลักสูตร "ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะในศตวรรษที่ ๒๑"	เกียรติบัตร

ตารางที่ ๓ (ต่อ) สรุปรายการเกียรติบัตร

๗	๑๑ พฤษภาคม ๒๕๖๔	ผ่านการทดสอบความรู้ในระบบออนไลน์ เรื่อง "การวิจัยทางการศึกษา" ด้วยคะแนนร้อยละ ๘๕%	เกียรติบัตร
๘	๑๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๔	ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร "Habitscan" เรื่อง ระบบวิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อออกแบบแผนจัดการเรียนรู้รายบุคคล	เกียรติบัตร
๙	๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๔	เป็นคณะทำงานในการจัดงานสัปดาห์วันนวัตกรรม การศึกษา วิชาการนำหน้า วิชาชีพก้าวไกล ๒ วิธีใหม่ สร้างเด็กไทยสู่สากล	เกียรติบัตร
๑๐	๑๐ มกราคม ๒๕๖๗	เป็นครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะดีเด่น ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖	เกียรติบัตร
๑๑	๑๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗	ได้เข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ "การพัฒนาและส่งเสริมด้วยเทคนิควิธีการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนฯ" ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ ในการวัดประเมินผลการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning	เกียรติบัตร
๑๒	๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๗	ได้รับรางวัลเหรียญทอง ครูผู้ฝึกสอน กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์วันวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓	เกียรติบัตร
๑๓	๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๗	ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ ระดับเหรียญทอง ครูผู้ฝึกสอน กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ วันวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖	เกียรติบัตร
๑๔	๒๒ สิงหาคม ๒๕๖๗	ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๒ ระดับเหรียญทอง ครูผู้ฝึกสอน กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ วันวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖	เกียรติบัตร
๑๕	๒๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๗	ได้รับรางวัลชนะเลิศเหรียญทอง ครูผู้ฝึกสอน นักเรียน กิจกรรมการแข่งขันขับร้องเพลงไทยลูกทุ่ง (หญิง) ระดับชั้น ป.๑ - ป.๖	เกียรติบัตร
๑๖	๘ ธันวาคม ๒๕๖๗	ได้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ค่ายนวัตกรรมการศึกษา "การจัดการเรียนรู้ด้วยการคิดเชิงออกแบบโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน"	เกียรติบัตร

ตารางที่ ๓ (ต่อ) สรุปรายการเกียรติบัตร

๑๗	๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘	ได้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “กิจกรรมการพัฒนาและแลกเปลี่ยนเรียนรู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางการอ่านและนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมของเครือข่ายโรงเรียนขนาดเล็ก”	เกียรติบัตร
๑๘	๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘	เป็นครูต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ระดับเขตพื้นที่การศึกษา สพป.อบ.๒	เกียรติบัตร

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทิตินา แคมมณี. (๒๕๕๔). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประโมทย์ พ่อคำ. (๒๕๖๖). แนวคิดการจัดการเรียนรู้วิชาดนตรีกับการบูรณาการวิชาต่าง ๆ โดยใช้เพลงภูเก็ตเป็นฐาน. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, ๒๔(๑), ๑๓๙-๑๔๘.
- พัฒน์นรี อรุณสิทธิ์. (๒๕๖๐). **การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์สู่การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต)**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุทธิณี หางแก้ว และ นาทยา ปิณฑนานนท์. (๒๕๖๑). การพัฒนาเพลงประกอบการเรียนการสอนสังคมศึกษาและภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, ๑๙(๒), ๑๓๘-๑๕๒.
- สุรัตน์ภรณ์ ชมศรี. (๒๕๖๒). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ร่วมกับการใช้เพลงประกอบภาพเพื่อส่งเสริมการรับรู้สุนทรีย์และการสร้างผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, ๑๑(๒), ๓๕๙-๓๗๓.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (๑๙๙๑). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. Jossey-Bass.
- Gardner, H. (๑๙๘๓). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ฝั่สื้อแสนสวย

ภาคผนวก ข บทเพลง และหนังสือรับรองลิขสิทธิ์บทเพลงประกอบการจัดการเรียนรู้

ภาคผนวก ค รูปภาพและคลิปวิดีโอการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

และตัวอย่างภาพผลงานศิลปะนักเรียน

ภาคผนวก ง เกียรติบัตร

ภาคผนวก ก
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ฝึกล้อแสนสวย



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนโสกชั้น ต.สารภี อ.โพธิ์ไทร จ.อุบลราชธานี
ที่ / ๒๕๖๘ วันที่ ๒๐ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๘
เรื่อง ขออนุมัติใช้แผนการจัดการเรียนรู้

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนโสกชั้น

ตามที่ข้าพเจ้า นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ รายวิชาศิลปะ ๒ รหัสวิชา ศ ๑๒๐๑๑ จำนวน ๐.๕ หน่วยกิต ในปีการศึกษา ๒๕๖๘

ข้าพเจ้าจึงได้วิเคราะห์ สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านโสกชั้น พุทธศักราช ๒๕๕๑ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงขออนุมัติใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามที่แนบมาพร้อมนี้ เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายของหลักสูตรฯ ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลงชื่อ

(นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ)

ตำแหน่งครู ชำนาญการพิเศษ

☒ อนุมัติ ☐ ไม่อนุมัติ ☐ อื่น ๆ

ลงชื่อ

(นางสาวมนต์เทียน สิมโสม)

หัวหน้างานบริหารวิชาการ

☒ อนุมัติ ☐ ไม่อนุมัติ ☐ อื่น ๆ

ลงชื่อ

(นายเสริมศักดิ์ ภักดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโสกชั้น

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ๑๐ เรื่อง ฝึกลีอแสนสวย

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง สีสันพาเพลิน รายวิชา ศิลปะ ๒ รหัสวิชา ศ ๑๒๑๐๑
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระฯ ทักษะศิลป์ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๒
 ผู้สอน นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ์ ภาคเรียนที่ ๒ เวลา ๑ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้

ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
 วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ศ ๒.๑ เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี
 ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๒. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ศ ๑.๑ ป.๒/๒ ระบุทัศนธาตุที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเรื่องเส้น
 สี รูปร่าง และรูปทรง

ศ ๒.๑ ป.๒/๓ เคาะจังหวะหรือเคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกับเนื้อหาของเพลง

ตัวชี้วัดปลายทาง

ศ ๑.๑ ป.๒/๓ สร้างงานทัศนศิลป์ต่าง ๆ โดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น รูปร่าง

ศ ๒.๑ ป.๒/๔ ร้องเพลงง่าย ๆ ที่เหมาะสมกับวัย

๓. สาระสำคัญ

การเรียนรู้ศิลปะผ่านสื่อบทเพลงช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เสียงเพลงกระตุ้นสมองซีก
 ขวาให้เด็กแสดงออกผ่านสี เส้น รูปร่าง พร้อมฝึกทักษะการใช้ทัศนธาตุพื้นฐานสร้างสรรค์ผลงาน เช่น
 การวาดฝึกลีอ เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะศิลปะและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ

๔. สารการเรียนรู้

- ๔.๑ การฟังเพลงและขับร้องเพลงผีเสื้อ
- ๔.๒ วงจรชีวิตของผีเสื้อและลักษณะเด่นของผีเสื้อ
- ๔.๓ การใช้ทัศนธาตุ (เส้น รูปว่าง สี) ในการวาดภาพผีเสื้อ
- ๔.๔ เทคนิคการวาดภาพ ระบายสี เพื่อสร้างภาพผีเสื้อ

๕. จุดประสงค์การเรียนรู้

- ๕.๑ นักเรียนสามารถบรรยายและระบุทัศนธาตุ (เส้น, สี, รูปว่าง, รูปทรง) ของผีเสื้อที่พบในธรรมชาติได้ (K)
- ๕.๒ นักเรียนสามารถร้องเพลงและเคลื่อนไหวตามเพลงผีเสื้อได้ รวมถึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปผีเสื้อโดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น, รูปว่าง, และสี (P)
- ๕.๓ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และเห็นคุณค่าในงานศิลปะ (A)

๖. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ๖.๑ การจัดการตนเอง
- ๖.๒ การคิดขั้นสูง
- ๖.๓ การสื่อสาร

๗. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๗.๑ ใฝ่เรียนรู้
- ๗.๒ มุ่งมั่นในการทำงาน
- ๗.๓ มีความคิดสร้างสรรค์

๘. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ ๑. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation) (๑๐ นาที)

กิจกรรมทบทวนความรู้เดิม

- ๑) ครูทักทายนักเรียน ชวนร้องเพลง "แมส" ทบทวนความรู้เดิมเรื่องแมสและความสำคัญ

เพลงแม่สี



บทเพลงแม่สี ผู้แต่งคำร้อง:ทำนอง นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ์

๒) ครูถามนักเรียนถึงความหมายและความสำคัญของเพลงแม่สี ว่าเพลงนี้ให้ความรู้เกี่ยวกับอะไร และมีประโยชน์อย่างไร

กิจกรรมทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หมายเหตุ: จะใช้ในชั่วโมงที่ ๑ ของหน่วยการเรียนรู้

กิจกรรมสร้างความสนใจ

ครูแสดงภาพผีเสื้อหลากหลายชนิดให้นักเรียนดู และชวนนักเรียนสังเกตและบรรยายเรื่องเส้น รูปร่าง รูปทรง และสีสันของผีเสื้อที่เห็น

๑) ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนว่า "วันนี้เราจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับผีเสื้อ ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีสีสันสวยงามและรูปร่างที่น่าสนใจ และเราจะได้วาดภาพผีเสื้อกัน"

๒) กิจกรรมตอบคำถามสนุกๆ ด้วย Plickers คิวอาร์โค้ดเกมส์ Plickers



๓) ครูอธิบายวิธีการเล่นเกม Plickers ให้นักเรียนเข้าใจ และแจกบัตร Plickers ให้นักเรียนแต่ละคน

๔) ครูแสดงคำถามสนุกๆ เกี่ยวกับศิลปะและสีสันบนหน้าจอ ๑๐ ข้อ เพื่อสำรวจความรู้และสร้างความสนุกสนาน

๕) นักเรียนตอบคำถามโดยการชูบัตร Plickers และครูใช้แอปพลิเคชันสแกนคำตอบ

๖) ครูสร้างบรรยากาศสนุกสนานและให้กำลังใจนักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วม

ขั้นที่ ๒. ขั้นรับรู้บทเพลง (Music Perception) (๑๐ นาที)

กิจกรรมฟังและร้องเพลง

๑) ครูร้องเพลง "ผีเสื้อ" ให้นักเรียนฟัง ๑ รอบ

บทเพลงผีเสื้อ ผู้แต่งคำร้อง:ทำนอง นายนราศักดิ์ สร้อยสนธิ์



เพลงผีเสื้อ



ฉันเกิดมาจากไข่ คุณแม่คลอดฉันเอาไว้

เป็นหนอน กินใบไม้จนตัวใหญ่ เติบโตเต็มวัย เป็นดักแด้เปลือกแข็ง

กลางปีกบินไปตามลม ตัวฉันดอมดม ดอกไม้หลากสีฉัน

ผสมเกสร มีน้ำหวานเป็นรางวัล ผีเสื้ออย่างฉัน จะโบยบินไปหาเธอ

บิน บิน บิน บินไป ท้องฟ้าสดใส ผีเสื้อแสนสวยงาม

บิน บิน บิน บินไป ท้องฟ้าสดใส ผีเสื้อแสนสวยงาม



๒) ครูอ่านเนื้อร้องให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนฝักร้องตามไปทีละท่อน

๓) รอบที่ ๒ ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงและปรบมือตามจังหวะ

กิจกรรมสร้างแรงบันดาลใจ คำถามชวนคิด

- เพลงนี้ให้ความหมายเกี่ยวกับอะไรบ้าง? (วงจรชีวิตของผีเสื้อ)
- เพลงนี้ทำให้เรารู้สึกอย่างไร? (ทำให้เรารู้จักผีเสื้อเพิ่มมากขึ้น, สนุก สดใส)
- กิจกรรมสำรวจทัศนธาตุ

๑) รอบที่ ๓ ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันร้องเพลงพร้อมทำท่าทางประกอบอย่างสร้างสรรค์ เช่น:

- "ฉันเกิดมาจากไข่" - ทำมือเป็นวงกลมเล็กๆ
- "เป็นหนอน กินใบไม้จนตัวใหญ่" - ทำมือคอดานเหมือนหนอน
- "เป็นดักแด้เปลือกแข็ง" - กอดตัวเองนิ่งๆ
- "กลางปีกบินไปตามลม" - กางแขนทำท่าบิน

- "บิน บิน บิน บินไป" - กางแขนทำท่าบินไปรอบๆ
- ๒) ครูชวนนักเรียนระบุทัศนธาตุที่พบในผีเสื้อ คำถามชวนคิด:
 - นักเรียนเห็นรูปร่างลักษณะของผีเสื้อเป็นอย่างไร?
 - ส่วนต่างๆ ของผีเสื้อมีรูปร่างแบบใดบ้าง?
 - เส้นที่เห็นบนปีกผีเสื้อมีลักษณะอย่างไร? (เส้นโค้ง เส้นตรง เส้นประ)
 - สีของผีเสื้อที่เห็นมีอะไรบ้าง? เป็นสีสดหรือสีทึบ?
 - ผีเสื้อมีมิติความหนาเป็นอย่างไร มีรูปร่างคล้ายอะไรบ้าง?

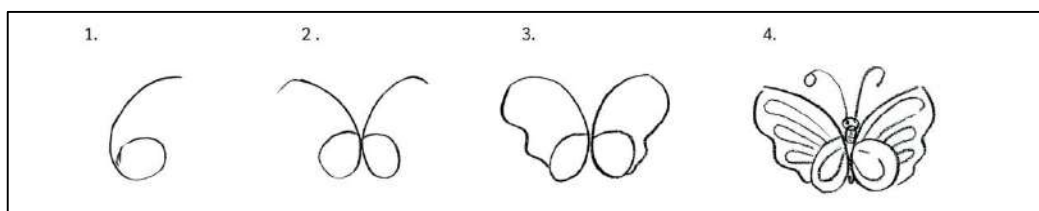
ขั้นที่ ๓. ขั้นเชื่อมโยงสู่ศิลปะ (Art Connection) (๑๐ นาที)

กิจกรรมสาธิตเทคนิค

ครูสาธิตวิธีการวาดภาพผีเสื้ออย่างง่าย เน้นทัศนธาตุด้านเส้นและรูปร่าง โดยใช้เทคนิคการวาดภาพจากตัวเลขและสัญลักษณ์ที่นักเรียนรู้จักมาประยุกต์ใช้ในการวาดปีกผีเสื้อ เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจและทำตาม โดยเลือกสาธิตเพียงหนึ่งรูปแบบจาก ๓ รูปแบบดังนี้
แบบที่ ๑ ใช้เลข ๖

ครูเริ่มต้นวาดโดยใช้เลข ๖ แบบปกติ และเลข ๖ แบบกลับด้าน วางตำแหน่งให้เหมาะสมกัน จากนั้นใช้เส้นโค้งเชื่อมต่อและตกแต่งส่วนปลายของเลข ๖ ทั้งสอง เพื่อสร้างรูปร่างปีกผีเสื้อให้สมบูรณ์

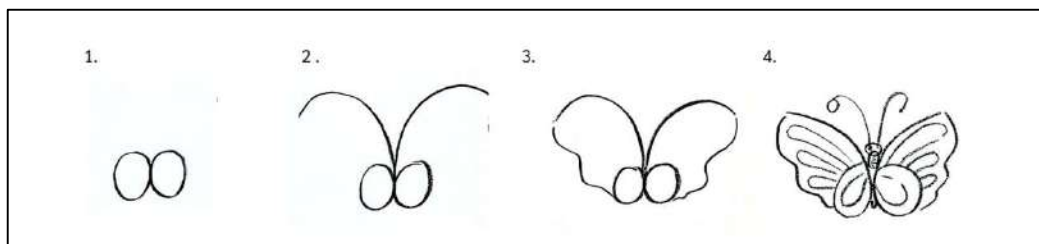
ภาพตัวอย่าง



แบบที่ ๒ ใช้เลข ๐

ครูเริ่มต้นวาดโดยใช้เลข ๐ สองตัววางติดกัน (๐๐) วาดเส้นโค้งจากด้านบนของเลข ๐ แต่ละตัว โค้งลงมาคล้ายตะขอเบ็ด จบด้วยการวาดเส้นโค้งเชื่อมต่อปลายเส้นตะขอเบ็ดทั้งสอง เพื่อให้ได้รูปร่างปีกผีเสื้อ

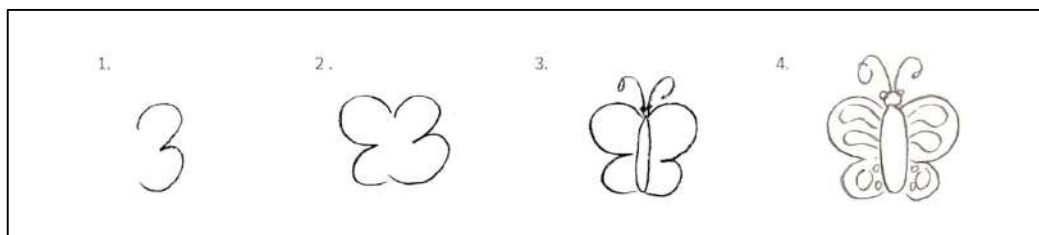
ภาพตัวอย่าง



แบบที่ ๓ ใช้สัญลักษณ์วงเล็บและเลข ๓

ครูเริ่มต้นวาดโดยใช้สัญลักษณ์วงเล็บหันหน้าชนกัน) (เป็นโครงร่างส่วนกลางของปีกจากนั้นวาดเลข ๓ แบบปกติ และเลข ๓ แบบกลับด้าน โดยให้สัดส่วนตรงส่วนโค้งของเลขสามด้านล่างเล็กกว่าด้านบน และวาดให้ปลายของตัวเลขติดกับปลายของสัญลักษณ์วงเล็บ ตกแต่งและปรับเส้นให้กลมกลืน เพื่อให้ได้รูปร่างปีกผีเสื้อที่สวยงาม

ภาพตัวอย่าง



กิจกรรมเชื่อมโยงความรู้

๑) หลังจากครูสาธิตการวาดรูปร่างปีกผีเสื้อหนึ่งใน ๓ แบบแล้ว ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าเราสามารถใช้อักษรหรือสัญลักษณ์อื่นได้อีกบ้าง เพื่อนำมาวาดเป็นโครงร่างของรูปร่างผีเสื้อได้

๒) ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้ทัศนธาตุในการวาดภาพผีเสื้อ

๓) ครูชี้ให้เห็นความสำคัญของสีในการถ่ายทอดความสวยงามของผีเสื้อ

กิจกรรมแสดงตัวอย่าง

๑) ครูเชิญชวนนักเรียนตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาวาดเส้นตัวอย่างตามความคิดเห็นของตนเอง บนกระดานสาธิต

๒) ให้นักเรียนวาดเพิ่มเติมในส่วนของลำตัว ศีรษะ และหนวดของผีเสื้อ เพื่อให้ภาพผีเสื้อสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

๓) ครูคอยให้คำแนะนำและแก้ไขหากนักเรียนต้องการความช่วยเหลือ

ขั้นที่ ๔. ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Creative Process) (๒๐ นาที)

กิจกรรมปฏิบัติงานสร้างสรรค์

- ๑) ครูแจกอุปกรณ์วาดภาพและระบายสีให้นักเรียน:
 - กระดาษวาดเขียนใบงานขนาด A๔
 - สีไม้
 - ดินสอ ยางลบ
- ๒) ครูแจกใบงาน "ผีเสื้อแสนสวย" ให้นักเรียนวาดภาพผีเสื้อตามจินตนาการ โดยประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ (เส้น สี รูปร่าง รูปทรง)

กิจกรรมแสดงออกทางศิลปะ

- ๑) นักเรียนวาดภาพผีเสื้อโดยใช้เทคนิคที่ครูสาธิต
- ๒) นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลวดลายบนปีกผีเสื้อ
- ๓) นักเรียนเลือกใช้สีที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ ภายในกลุ่มมีการแบ่งปันอุปกรณ์ การสร้างผลงานกับเพื่อนในกลุ่ม อาทิเช่น ดินสอ สี ยางลบ กบเหลาสี เป็นต้น
- ๔) ครูเดินสังเกตและให้คำแนะนำ โดยกระตุ้นให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับ:
 - การใช้เส้นในการสร้างรายละเอียดบนปีกผีเสื้อ
 - การเลือกใช้สีที่เหมาะสมและสร้างสรรค์
 - การออกแบบรูปร่างที่น่าสนใจและแตกต่าง

กิจกรรมฟังเพลงประกอบ

- ๑) ครูเปิดบรรเลงเพลงผีเสื้อเบาๆ เพื่อสร้างบรรยากาศและกระตุ้นจินตนาการ ระหว่างนักเรียนทำงาน
- ๒) ครูอธิบายเพิ่มเติม เกี่ยวกับเทคนิคการใช้สีในการระบายสีภาพผีเสื้อ ในระหว่างที่นักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน:
 - การผสมสี: ครูสาธิตการผสมสีโดยใช้ความรู้เรื่องแม่สี เพื่อให้ได้สีใหม่ๆ ที่หลากหลาย
 - การไล่ระดับสี: ครูแนะนำเทคนิคการไล่ระดับสีอ่อนไปเข้ม หรือเข้มไปอ่อน
 - การจัดวางองค์ประกอบ ตำแหน่งสีและลวดลาย: ครูแนะนำการจัดวางองค์ประกอบภาพโดยรวม

ขั้นที่ ๕. ขั้นนำเสนอและสะท้อนคิด (Presentation and Reflection) (๑๐ นาที)

กิจกรรมนำเสนอและประเมินผล

๑) นักเรียนตัวแทนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน เน้นการบรรยายรูปร่าง รูปทรง และการใช้ทัศนธาตุ เพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะในเชิงสร้างสรรค์ เช่น เส้นที่ใช้ในการวาดปีกผีเสื้อมีความน่าสนใจอย่างไร? สีที่เลือกใช้สื่อถึงอารมณ์หรือลักษณะของผีเสื้ออย่างไร?

๒) ครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปการเรียนรู้ การบรรยายรูปร่าง รูปทรงที่พบในธรรมชาติ (ผีเสื้อ)

๓) การระบุทัศนธาตุในงานศิลปะ (เส้น สี รูปร่าง รูปทรง) การสร้างงานทัศนศิลป์ โดยใช้ทัศนธาตุ ความหมายและความสำคัญของบทเพลง ครูให้คำแนะนำและชื่นชมผลงานของนักเรียน

กิจกรรมทดสอบหลังเรียน (Post-test ๕ นาที) *หมายเหตุ: จะใช้ในชั่วโมงสุดท้ายของหน่วยการเรียนรู้*

กิจกรรมปิดท้าย

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันร้องเพลง "ผีเสื้อ" พร้อมแสดงท่าทางประกอบอย่างสร้างสรรค์

๙. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๙.๑ สื่อการเรียนรู้

สื่อภาพและเสียง

- บทเพลง "แม่สี" และ "ผีเสื้อ"
- กีตาร์สำหรับบรรเลงประกอบการขับร้อง
- ภาพถ่าย/ภาพวาดผีเสื้อชนิดต่าง ๆ (แสดงผ่านจอทีวี)
- บัตรคำตอบ Plickers

สื่อวัสดุศิลปะ

- กระดาษวาดเขียนใบงานขนาด A๔
- สีไม้, ดินสอ, ยางลบ

สื่อดิจิทัล

- แอปพลิเคชัน Plickers

- เว็บไซต์ Canva นำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้
- สื่อประกอบกิจกรรม
 - ใบงานผีเสื้อแสนสวย สำหรับวาดภาพผีเสื้อด้วยทัศนธาตุ (เน้นเส้น รูปร่าง สี)
 - ตัวอย่างผลงานครู (สาธิตการวาดผีเสื้อด้วยเทคนิคการใช้ตัวเลขเป็นโครงร่าง)

๙.๒ แหล่งการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน

- มุมศิลปะ (จัดแสดงผลงานนักเรียนและอุปกรณ์ศิลปะ)

แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน

- พื้นที่ธรรมชาติในโรงเรียนและชุมชน

แหล่งออนไลน์

- ช่อง YouTube สำหรับรับชมคลิปสารคดีสั้น

๑๐. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ตารางที่ ๑๐.๑ การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การเรียนรู้	วิธีวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
การประเมินก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	หมายเหตุ: จะใช้ในชั่วโมงที่ ๑ ของหน่วยการเรียนรู้	-	-
การประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ๑) ความรู้ความเข้าใจการบรรยายและระบัพัฒนา (เส้น, สี, รูปร่าง, รูปทรง) ของผีเสื้อที่พบในธรรมชาติ (K)	การสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการสนทนา อภิปราย และแสดงความคิดเห็น	แบบสังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	- คุณภาพอยู่ในระดับดี ถือว่าผ่านเกณฑ์
๒) นักเรียนสามารถร้องเพลงและเคลื่อนไหวตามเพลงผีเสื้อได้ รวมถึงสามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปผีเสื้อโดยใช้ทัศนธาตุที่เน้นเส้น, รูปร่าง, และสี (P)	ทักษะปฏิบัติการร้องเพลง และเคลื่อนไหวตามเพลง ผีเสื้อ และการสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพ	๑. แบบประเมินการร้องเพลงและชิ้นงาน เรื่อง ผีเสื้อแสนสวย ๒. แบบสังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	
๓) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และเห็นคุณค่าในงานศิลปะ (A)	การสังเกตพฤติกรรมในการร่วมปฏิบัติกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม นักเรียนรายบุคคล	
- พฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	
- สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- สังเกตความสามารถในการจัดการตนเอง การคิดขั้นสูง การสื่อสาร	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	
- คุณลักษณะอันพึงประสงค์	- สังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- แบบประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์	
การประเมินหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	หมายเหตุ: จะใช้ในชั่วโมงที่ ๑ ของหน่วยการเรียนรู้	-	-

ตารางที่ ๑๐.๒ แบบประเมินตามสภาพจริง (Rubrics) การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์และประเมินการขับร้องเพลง

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดีมาก)	๒ (ดี)	๑ (พอใช้)
การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปฉีกโดยใช้ทัศนธาตุ	สร้างสรรค์ผลงานได้สวยงาม มีการใช้สี รูปร่าง และ ลวดลายที่หลากหลาย ผลงานสมบูรณ์และมี ความคิดสร้างสรรค์	สร้างสรรค์ผลงานได้ดี มีการใช้สีและรูปร่างที่เหมาะสม ผลงานค่อนข้างสมบูรณ์	สร้างสรรค์ผลงานได้ แต่การใช้สีและรูปร่างยังไม่หลากหลาย ผลงานสมบูรณ์พอใช้
การปฏิบัติขับร้องเพลงและเคลื่อนไหวตามเพลงที่เลือก	ขับร้องเพลงได้ชัดเจน เสียงดัง มีอารมณ์ความรู้สึกตามเนื้อเพลง และเคลื่อนไหวประกอบการร้องได้สวยงาม เหมาะสมกับจังหวะเพลง	ขับร้องเพลงได้ชัดเจน เสียงดัง และเคลื่อนไหวประกอบการร้องได้ตามจังหวะเพลงส่วนใหญ่	ขับร้องเพลงได้ แต่เสียงไม่ค่อยชัด และเคลื่อนไหวประกอบการร้องได้บางส่วน

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน ๓ ระดับ ดีมาก

คะแนน ๒ ระดับ ดี

คะแนน ๑ ระดับ พอใช้

ตารางที่ ๑๐.๓ แบบสรุปผลประเมินตามสภาพจริง (Rubrics) การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ (ใบงานการวาดภาพ)และประเมินการขับร้องเพลง (สังเกตจากการปฏิบัติ)

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน		รวม	ผลการประเมิน
		การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปสี่เหลี่ยมโดยใช้ทัศนธาตุ	การปฏิบัติขับร้องเพลงและเคลื่อนไหวตามเพลงสี่เหลี่ยม		
๑					
๒					
๓					
๔					
๕					
๖					
๗					
๘					
๙					
๑๐					
๑๑					
๑๒					
๑๓					
๑๔					
๑๕					
๑๖					
๑๗					
๑๘					
๑๙					
๒๐					
๒๑					
๒๒					
๒๓					
๒๔					
๒๕					
รวม					
เฉลี่ย					
ร้อยละ					

ตารางที่ ๑๐.๔ แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	ดีเยี่ยม (๓ คะแนน) ☆☆☆	ดี (๒ คะแนน) ☆☆	ผ่าน (๑ คะแนน) ☆
การจัดการตนเอง	วางแผนและทำงานได้ด้วยตนเองจนสำเร็จอย่างเป็นระบบ	สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จด้วยตนเอง	ทำงานได้สำเร็จเมื่อได้รับการแนะนำหรือช่วยเหลือ
การคิดขั้นสูง	เชื่อมโยงความรู้ที่เรียนรู้ใหม่ และนำไปสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างโดดเด่นและมีความแปลกใหม่	สามารถเชื่อมโยงความรู้และนำไปสร้างสรรค์ผลงานได้ในระดับดี	สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้บางส่วน
การสื่อสาร	สามารถอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ	สามารถอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้	สามารถอธิบายแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นบางส่วน

เกณฑ์การให้คะแนน

ดีเยี่ยม ☆☆☆ = ๓ คะแนน

ดี ☆☆ = ๒ คะแนน

ผ่าน ☆ = ๑ คะแนน

ตารางที่ ๑๐.๕ แบบสรุปผลการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน			รวม	ผลการประเมิน
		การจัดการ ตนเอง	การคิด ขั้นสูง	การสื่อสาร		
๑						
๒						
๓						
๔						
๕						
๖						
๗						
๘						
๙						
๑๐						
๑๑						
๑๒						
๑๓						
๑๔						
๑๕						
๑๖						
๑๗						
๑๘						
๑๙						
๒๐						
๒๑						
๒๒						
๒๓						
๒๔						
๒๕						
รวม						
เฉลี่ย						
ร้อยละ						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน ๗-๙ = ดีมาก

คะแนน ๔-๖ = ดี

คะแนน ๑-๓ = ผ่าน

ตารางที่ ๑๐.๕ แบบประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

รายการ ประเมิน	ดีเยี่ยม (๓ คะแนน) ☆☆☆	ดี (๒ คะแนน) ☆☆	ผ่าน (๑ คะแนน) ☆
๑. มีความ ใฝ่เรียนรู้	มีความกระตือรือร้นใน การทำงาน ตั้งใจ ฟัง ซักถาม และตอบ คำถามอย่างสม่ำเสมอ	มีความกระตือรือร้น ในการทำงาน ตั้งใจฟัง และตอบ คำถามบ่อยครั้ง	มีความกระตือรือร้นใน การทำงาน ตั้งใจ ฟัง และตอบคำถาม บางครั้ง
๒. มีความ มุ่งมั่นในการ ทำงาน	ทำงานจนสำเร็จอย่าง มีคุณภาพ มีความ เพียรพยายาม ไม่ย่อ ท้อต่ออุปสรรค ปฏิบัติ สม่ำเสมอ	ทำงานจนสำเร็จ มี ความพยายาม ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ทำงานจนสำเร็จ มี ความพยายามบางครั้ง
๓. มี ความคิด สร้างสรรค์	ผลงานมีความแปลก ใหม่ น่าสนใจ แตกต่าง จากตัวอย่าง แสดงถึง ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์อย่างโดดเด่น	ผลงานมีความ น่าสนใจ มีความคิด สร้างสรรค์ในระดับดี มีส่วนที่คล้ายคลึงกับ ตัวอย่างบ้าง	ผลงานมีความคิด สร้างสรรค์น้อย ส่วน ใหญ่คล้ายคลึงกับ ตัวอย่างหรือเป็นการ ลอกเลียนแบบ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน ๗-๙ = ดีมาก

คะแนน ๔-๖ = ดี

คะแนน ๑-๓ = พอใช้

ตารางที่ ๑๐.๖ แบบสรุปการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน			รวม	ผลการประเมิน
		๑. มีความใฝ่ เรียนรู้	๒. มีความมุ่งมั่นใน การทำงาน	๓. มีความคิด สร้างสรรค์		
๑						
๒						
๓						
๔						
๕						
๖						
๗						
๘						
๙						
๑๐						
๑๑						
๑๒						
๑๓						
๑๔						
๑๕						
๑๖						
๑๗						
๑๘						
๑๙						
๒๐						
๒๑						
๒๒						
๒๓						
๒๔						
๒๕						
รวม						
เฉลี่ย						
ร้อยละ						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนน ๗-๙ = ดีมาก

คะแนน ๔-๖ = ดี

คะแนน ๑-๓ = พอใช้

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการ						สรุปผล การประเมิน	
		ร่วมมือ ในการสนทนา อภิปราย		กล้าแสดง ความคิดเห็น		เข้าร่วม กิจกรรมด้วย ความ สนุกสนาน			
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑									
๒									
๓									
๔									
๕									
๖									
๗									
๘									
๙									
๑๐									
๑๑									
๑๒									
๑๓									
๑๔									
๑๕									
๑๖									
๑๗									
๑๘									
๑๙									
๒๐									
๒๑									
๒๒									
๒๓									
๒๔									
๒๕									

เกณฑ์การประเมิน

ผ่านตั้งแต่ ๒ รายการ ถือว่า ผ่าน
ผ่าน ๑ รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการ				
		รับผิดชอบ งานที่ได้รับ มอบหมาย (๒ คะแนน)	รับฟัง ความคิดเห็น ของผู้อื่น (๒ คะแนน)	นำเสนอ ผลงานได้ น่าสนใจ (๒ คะแนน)	มีความคิด ริเริ่ม สร้างสรรค์ (๒ คะแนน)	ทำงานเสร็จ ตามเวลา ที่กำหนด (๒ คะแนน)
๑						
๒						
๓						
๔						
๕						
๖						
๗						
๘						
๙						
๑๐						
๑๑						
๑๒						
๑๓						
๑๔						
๑๕						
๑๖						
๑๗						
๑๘						
๑๙						
๒๐						
๒๑						
๒๒						
๒๓						
๒๔						
๒๕						

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน ๙-๑๐ ระดับ ดีมาก

คะแนน ๗-๘ ระดับ ดี

คะแนน ๕-๖ ระดับ พอใช้

คะแนน ต่ำกว่า ๕ ระดับ ควรปรับปรุง

๑๑. บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รหัสวิชา ศ ๑๒๑๐๑ รายวิชาศิลปะ ๒ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ผีเสื้อแสนสวย

วันที่สอน ภาคเรียนที่/.....

๑) ผลการจัดการเรียนรู้

ตัวชี้วัดที่ ๑ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๒ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๓ ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๔ ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๕ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๖ ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๗ ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

.....

.....

ตัวชี้วัดที่ ๘ ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

.....

.....

๒) ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

๓) แนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

.....

.....

.....

๔) การบรรลุข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่งวิทยฐานะ

() บรรลุ () ไม่บรรลุ

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายณรงค์ศักดิ์ สร้อยสนธิ์)

ครูชำนาญการพิเศษ

บันทึกข้อเสนอแนะ/หัวหน้างานบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางสาวมนต์เทียน สิมโสม)

ครูชำนาญการพิเศษ

บันทึกข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

ลงชื่อ

(นายเสริมศักดิ์ ภัคดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโสกขัน

ใบความรู้ที่ ๑๐ เรื่อง ผีเสื้อแสนสวย

ความรู้เกี่ยวกับผีเสื้อ

ลักษณะทั่วไปของผีเสื้อ ผีเสื้อเป็นแมลงที่มีความสวยงามด้วยสีสันและลวดลายบนปีก มีลำตัวเป็น ๓ ส่วนคือ ส่วนหัว ส่วนอก และส่วนท้อง มีขา ๖ ขา หนวด ๒ เส้น ปีก ๔ ปีก ลำตัวและขาของผีเสื้อมักมีขนปกคลุม

วงจรชีวิตของผีเสื้อ

๑. ไข่ - ผีเสื้อวางไข่บนใบพืชที่เป็นอาหารของหนอน
๒. หนอน - หนอนฟักออกจากไข่ กินใบไม้เป็นอาหาร และเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว
๓. ดักแด้ - หนอนเข้าสู่ระยะดักแด้ มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภายในร่างกาย
๔. ผีเสื้อตัวเต็มวัย - ผีเสื้อออกจากดักแด้ ปีกจะค่อยๆ ขยายตัวและแข็งแรง พร้อมบินได้

ทัศนธาตุที่พบในผีเสื้อ

๑. เส้น - บนปีกผีเสื้อมีเส้นที่เป็นเส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นประ ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างและลวดลาย
๒. สี - ผีเสื้อมีสีสันหลากหลาย ทั้งสีสดใส และสีคล้ำ
๓. รูปร่าง - ปีกผีเสื้อมักมีรูปร่างคล้ายใบไม้หรือโบว์ ส่วนลำตัวมีรูปร่างยาวเรียว
๔. รูปทรง - ผีเสื้อมีรูปทรงแบน ส่วนลำตัวมีรูปทรงกระบอก
๕. พื้นผิว - ปีกผีเสื้อมีพื้นผิวเรียบและมีขนอ่อนๆ ปกคลุม

ความสำคัญของผีเสื้อในระบบนิเวศ ผีเสื้อช่วยผสมเกสรให้พืช สร้างความหลากหลายทางชีวภาพ เป็นอาหารของสัตว์หลายชนิด และเป็นดัชนีชี้วัดคุณภาพสิ่งแวดล้อม

เทคนิคการวาดภาพผีเสื้อ

๑. การใช้เส้นในการวาดผีเสื้อ
 - เส้นโค้งใช้วาดรูปร่างของปีก
 - เส้นตรงใช้วาดลำตัวและส่วนประกอบอื่นๆ
 - เส้นประใช้วาดลวดลายบนปีก
๒. การระบายสีผีเสื้อ
 - เลือกใช้สีที่ตัดกันเพื่อสร้างความโดดเด่น
 - ไล่ระดับสีจากเข้มไปอ่อนเพื่อสร้างมิติ
 - ใช้จุดหรือลายเส้นเพิ่มลวดลายบนปีก

๓. เทคนิคการวาดผีเสื้อจากตัวเลข

ครูสาธิตวิธีการวาดภาพผีเสื้ออย่างง่าย เน้นทัศนธาตุด้านเส้นและรูปร่าง โดยใช้เทคนิคการวาดภาพจากตัวเลขและสัญลักษณ์ที่นักเรียนรู้จักมาประยุกต์ใช้ในการวาดปีกผีเสื้อ เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจและทำตาม โดยเลือกสาธิตเพียงหนึ่งรูปแบบจาก ๓ รูปแบบดังนี้

แบบที่ ๑ ใช้เลข ๖

ครูเริ่มต้นวาดโดยใช้เลข ๖ แบบปกติ และเลข ๖ แบบกลับด้าน วางตำแหน่งให้เหมาะสมกัน จากนั้นใช้เส้นโค้งเชื่อมต่อและตกแต่งส่วนปลายของเลข ๖ ทั้งสอง เพื่อสร้างรูปร่างปีกผีเสื้อให้สมบูรณ์

แบบที่ ๒ ใช้เลข ๐

ครูเริ่มต้นวาดโดยใช้เลข ๐ สองตัววางติดกัน (๐๐) วาดเส้นโค้งจากด้านบนของเลข ๐ แต่ละตัว โค้งลงมาคล้ายตะขอเบ็ด จบด้วยการวาดเส้นโค้งเชื่อมต่อปลายเส้นตะขอเบ็ดทั้งสอง เพื่อให้ได้รูปร่างปีกผีเสื้อ

แบบที่ ๓ ใช้สัญลักษณ์วงเล็บและเลข ๓

ครูเริ่มต้นวาดโดยใช้สัญลักษณ์วงเล็บหันหน้าชนกัน)(เป็นโครงร่างส่วนกลางของปีก จากนั้นวาดเลข ๓ แบบปกติ และเลข ๓ แบบกลับด้าน โดยให้สัดส่วนตรงส่วนโค้งของเลขสาม ด้านล่างเล็กกว่าด้านบน และวาดให้ปลายของตัวเลขติดกับปลายของสัญลักษณ์วงเล็บ ตกแต่งและปรับเส้นให้กลมกลืน เพื่อให้ได้รูปร่างปีกผีเสื้อที่สวยงาม

๔. การจัดองค์ประกอบภาพ

- วางตำแหน่งผีเสื้อให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม
- เพิ่มองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ หรือท้องฟ้า
- ใช้หลักความสมดุลในการจัดวางองค์ประกอบ

ใบงานที่ ๑๐ เรื่อง ผีเสื้อแสนสวย

คำชี้แจง:

๑. ให้นักเรียนวาดภาพผีเสื้อตามจินตนาการ โดยใช้เทคนิคการวาดจากเลข ๘ หรือวิธีอื่นๆ ตามที่ครูสาธิต
๒. ระบายสีผีเสื้อให้สวยงาม โดยใช้ความรู้เรื่องแม่สีและการผสมสี
๓. เพิ่มลวดลายบนปีกผีเสื้อ โดยใช้เส้น จุด หรือลวดลายอื่นๆ ตามจินตนาการ
๔. เพิ่มองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ ท้องฟ้า ฯลฯ ตามความเหมาะสม
๕. ตั้งชื่อผลงานและเขียนชื่อตนเองให้เรียบร้อย

ใบงานที่ 10 เรื่อง มีเลื้อแสนสวย		การประเมิน: ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ให้คะแนน				
ชื่อผลงาน:		ผู้ประเมิน	ดีมาก ☆☆☆	ดี ☆☆	พอใช้ ☆	ลงชื่อผู้ประเมิน
สื่อความหมาย:		ตนเอง				
		เพื่อน				
	ชั้น. ป.2	ครู				
ชื่อ:						

ภาคผนวก ข
บทเพลงประกอบการจัดการเรียนรู้
คิวอาร์โค้ดลิงค์เอกสาร



หนังสือรับรองลิขสิทธิ์บทเพลงประกอบการจัดการเรียนรู้
คิวอาร์โค้ดลิงค์เอกสาร



คิวอาร์โค้ดลิงค์บทเพลงประกอบการเรียนรู้



ภาคผนวก ค
รูปภาพและคลิปวีดิโอการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้

ภาพการทดลองใช้นวัตกรรมเบื้องต้น (Try-out) กับกลุ่มการทดลอง
การทดลองรายบุคคล (One-to-One Testing) กับนักเรียน ๓ คน
เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในกิจกรรม



ภาพการทดลองกลุ่มเล็ก (Small Group Testing) กับนักเรียน ๙ คน
เพื่อคุุณปฏิสัมพันธ์และการจัดการชั้นเรียน



คลิปวีดิโอการทดลองใช้นวัตกรรม (กลุ่มทดลอง ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๓) การทดลองภาคสนาม
(Field Testing) กับนักเรียน เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้



คลิปวิดีโอทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยการนำรูปแบบที่ปรับปรุงสมบูรณ์แล้วมาใช้กับนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านโสกชั้น-หินห่อม จำนวน ๑๙ คน

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design

คิวอาร์โค้ดลิงค์วิดีโอ



ตัวอย่างภาพผลงานศิลปะของนักเรียน คิวอาร์โค้ดลิงค์ภาพผลงานศิลปะของนักเรียน	คิวอาร์โค้ดลิงค์หนังสือเผยแพร่นวัตกรรม
	

ภาคผนวก ง
เกียรติบัตร

คิวอาร์โค้ดลิ้งค์เกียรติบัตร





กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
โรงเรียนบ้านโสกชน อำเภอโพธิ์ไทร จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 2