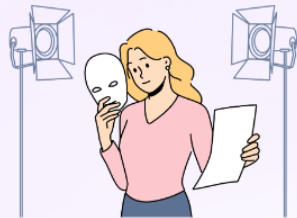


# แบบรายงานนวัตกรรมการเรียนรู้



การจัดการเรียนรู้แบบชุดประสบการณ์การเรียนรู้  
ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการแสดงและการสื่อสารสร้างสรรค์

## ROLEPLAY



**นางสาวชนิกานต์ ไชยธรรม**  
**ตำแหน่งครู**

โรงเรียนบ้านยางกะเดา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบสอนนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบชุดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อเสริมสร้างทักษะการแสดงและการสื่อสารสร้างสรรค์ การจัดทำชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การสร้างละครสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชานาฏศิลป์ ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงส่งเสริมทักษะการแสดงและการสื่อสารสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนผ่านสถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมตินี้ จะเกิดประโยชน์ต่อโรงเรียนหรือนักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ชนนิกานต์ ไชยธรรม

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผู้จัดทำนวัตกรรม	1
ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้	1
ระยะเวลาดำเนินการ	1
แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	1
ประเภทของนวัตกรรม	1
หลักการและเหตุผล	2
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	2
กลุ่มเป้าหมาย	8
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	2
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	4
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	5
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	8
งบประมาณ	8
การประเมินผล	9
ผลการใช้นวัตกรรม	9
ภาคผนวก	11

นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แบบชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)  
เพื่อเสริมสร้างทักษะการแสดงและการสื่อสารสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

---

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ นางสาวชนิกานต์ ไชยธรรม ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านยางกะเดา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

โทร 083 747 5202 E-Mail [chaiyatham1996@gmail.com](mailto:chaiyatham1996@gmail.com)

2. ชื่อนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) เพื่อเสริมสร้างทักษะการแสดงและการสื่อสารสร้างสรรค์

3. ระยะเวลาดำเนินการ

1 ภาคการศึกษา

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

1. ศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการกล้าแสดงออก
2. ศึกษาเนื้อหาตามหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “กินลูก...สุขภาพดี” ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 5 แผน
4. สร้างชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
5. นำชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ไปใช้ในชั้นเรียนและเก็บข้อมูลจากนักเรียน เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

5. ประเภทของนวัตกรรม

ชุดประสบการณ์เรียนรู้

## 6. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันระบบการศึกษามุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงทฤษฎีมากกว่าการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นต่อการสื่อสารและการทำงานในโลกจริง นักเรียนส่วนใหญ่มักขาดความมั่นใจในการแสดงออก ขาดทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และขาดโอกาสในการฝึกฝนการทำงานเป็นทีมผ่านสถานการณ์ที่จำลองมาจากชีวิตจริง อีกทั้งการสื่อสารเป็นทักษะที่มีความสำคัญทั้งในระดับการศึกษาและการประกอบอาชีพแต่การเรียนรู้ผ่านการบรรยายเพียงอย่างเดียวไม่สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการแสดงออกที่ดีได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านการแสดงบทบาทสมมติจึงเป็นแนวทางที่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแสดงออกของผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Role Play
2. สร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนและทดลองใช้ทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ในสถานการณ์จำลองบูรณาการการเรียนรู้เข้ากับการใช้ชีวิตจริง ผ่านบทบาทสมมติในสถานการณ์ที่หลากหลาย
3. เพื่อสร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนและทดลองใช้ทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ในสถานการณ์จำลองเสริมสร้างความมั่นใจและความกล้าแสดงออกของผู้เรียน
4. เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม
5. เพื่อบูรณาการการเรียนรู้เข้ากับการใช้ชีวิตจริง ผ่านบทบาทสมมติในสถานการณ์ที่หลากหลาย

## 8. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านยางกะเดา จำนวน 14 คน

## 9. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบชุดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) มีแนวทางที่สามารถช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งในแง่ของทักษะการแสดงออก การสื่อสารที่พัฒนาขึ้นของผู้เรียน ความมั่นใจในการสื่อสาร และความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคต



**การแสดงบทบาทสมมติ (Role playing)** เป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท สภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเทคนิคการสอนรูปแบบนี้ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมตินั้น เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการแสดงออก ทั้งจากการแสดงออกทางกายและการเรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดผ่านตัวละคร เรื่องราว สถานการณ์ ตามสภาพความเป็นจริง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีทักษะในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวเองและรู้จักที่จะทำงานทีม โดยในการสอนรูปแบบนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร คือการแสดงบทบาทสมมติโดยที่มีเรื่องราวกำหนดอยู่ก่อนแล้ว ผู้เรียนทราบถึงเรื่องราวคร่าว ๆ และแสดงเรื่องราวตามบทบาทตัวละครที่ได้รับ
2. การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา คือการสมมติสถานการณ์ แล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองกับสถานการณ์นั้นตามความคิดเห็นของตัวเอง

ประโยชน์ของการสอนในลักษณะนี้ คือ การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจ เรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองที่มาจากบทบาทการแสดงได้ มีการร่วมมือกับเพื่อนซึ่งเป็นผลดีต่อพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม และยังเป็นแนวการสอนที่สนุกสนานและส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อีกด้วย

## 10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบชุดประสบการณ์

#### ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engagement & Preparation)

- 1) ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
- 2) กำหนดหัวข้อและสถานการณ์จำลอง
- 3) ผู้เรียนทำความเข้าใจบทบาทของตนเองผ่าน **Role Card**
- 4) สอนเทคนิคการแสดงพื้นฐาน เช่น น้ำเสียง การใช้ภาษากาย

#### ขั้นที่ 2 ลงมือปฏิบัติ (Role Play & Exploration)

- 1) ผู้เรียนแสดงบทบาทตามสถานการณ์ที่กำหนด
- 2) มีการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์และการสื่อสาร
- 3) บันทึกวิดีโอหรือเสียงเพื่อนำมาวิเคราะห์ภายหลัง

#### ขั้นที่ 3 สะท้อนผลและพัฒนา (Reflection & Enhancement)

- 1) ให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกและสิ่งที่ได้เรียนรู้
- 2) ครูและเพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการแสดงและการสื่อสาร
- 3) ปรับปรุงการแสดงและทดลองเล่นบทบาทใหม่

## 11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

## โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน/เพิ่มเติม

รายวิชา นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ16101

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 3 ชั่วโมง/ ปี

เรื่อง	ตัวชี้วัด ระหว่างทาง ปลายทาง	แนวทางการจัด กิจกรรมการเรียนรู้/ สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)	คะแนน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ภาระงานรวบยอด)	การวัดและประเมินผล
1.การสร้างละครสั้น	ระหว่างทาง - ศ 3.1 ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์ และละครง่าย ๆ - ศ 3.1 ป.6/6 อธิบาย ความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ และการ ละครกับสิ่งที่ประสบใน ชีวิตประจำวัน ปลายทาง - ศ 3.1 ป.6/1 สร้างสรรค์การ เคลื่อนไหวและการแสดงโดย เน้นการถ่ายทอดลีลา หรือ อารมณ์	- การระดมสมองเพื่อ เลือกเรื่องราวและ ประเด็นสำคัญในละคร - การเขียนสคริปต์และ การฝึกแสดงบทบาท - ใช้สื่อวิดีโอ ประกอบการเรียนรู้ เพื่อให้ตัวอย่างละครสั้น	1	10	- โครงเรื่องบทละคร ละครสั้น	- แบบสังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม - แบบประเมินชิ้นงาน

เรื่อง	ตัวชี้วัด ระหว่างทาง ปลายทาง	แนวทางการจัด กิจกรรมการเรียนรู้/ สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)	คะแนน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ภาระงานรวบยอด)	การวัดและประเมินผล
2.การฝึกซ้อมและการ แสดงละครสั้น	<p><b>ระหว่างทาง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศ 3.1 ป.6/2 ออกแบบเครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างง่าย ๆ</li> <li>- ศ 3.1 ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์ และละครง่าย ๆ</li> <li>- ศ 3.1 ป.6/6 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน</li> </ul> <p><b>ปลายทาง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศ 3.1 ป.6/1 สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงโดยเน้นการถ่ายทอดลีลา หรืออารมณ์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการฝึกซ้อมละครในกลุ่มย่อยและทั้งชั้นเรียน</li> <li>- การบันทึกวิดีโอเพื่อการประเมินตนเองและรับคำติชมจากเพื่อน</li> <li>- ใช้สื่อการสอน เช่น ตัวอย่างการแสดงจากละครสั้นที่ประสบความสำเร็จ</li> </ul>	1	10	นักเรียนสามารถฝึกซ้อมการแสดงละครสั้นได้อย่างสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม</li> </ul>

เรื่อง	ตัวชี้วัด ระหว่างทาง ปลายทาง	แนวทางการจัด กิจกรรมการเรียนรู้/ สื่อ	เวลา (ชั่วโมง)	คะแนน	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (ภาระงานรวบยอด)	การวัดและประเมินผล
3.การแสดงผลครสัน	<p>ระหว่างทาง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ศ 3.1 ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์และละครง่าย ๆ</li> </ul> <p>ปลายทาง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ศ 3.2 ป.6/2 ระบุประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงหรือการชมการแสดงนาฏศิลป์และละคร</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการแสดงละครสั้นในห้องเรียนหรือเวทีเล็กๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงจริง</li> <li>- ใช้การบันทึกวิดีโอการแสดงเพื่อให้ผู้เรียนดูและประเมินผลงานของตัวเอง</li> <li>- ใช้ใบงานการประเมินตนเองและการประเมินเพื่อน</li> </ul>	1	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- นักเรียนสามารถแสดงผลครสันได้อย่างเต็มที่ มีความสามารถในการนำเสนอแนวคิด</li> <li>- นักเรียนสามารถสะท้อนข้อดีและจุดที่ควรพัฒนาในการแสดงของตัวเองและเพื่อนร่วมชั้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม</li> <li>- แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม</li> <li>- แบบประเมินชิ้นงาน</li> </ul>

## 12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

### 1. ผู้เรียน

- มีทักษะการแสดงบทบาทสมมติที่เหมาะสมและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ตัวละครได้อย่างสร้างสรรค์
- พัฒนาทักษะการสื่อสารทั้งการพูดและการฟัง รวมถึงการใช้ภาษากายอย่างเหมาะสม
- สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีความรับผิดชอบและเคารพความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม
- พัฒนาความคิด กล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง
- สามารถสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้และประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### 2. ครู

- ครูมีแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
- ครูสามารถสังเกตพัฒนาการของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน
- ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงเนื้อหากับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

### 3. โรงเรียน

- โรงเรียนมีนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดีขึ้น โดยเฉพาะในด้านศิลปะ นาฏศิลป์ และการแสดง
- โรงเรียนสามารถใช้ผลงานนักเรียน เช่น ละครสั้น หรือกิจกรรมการแสดง ในงานประชาสัมพันธ์ หรือกิจกรรมภายใน

### 4. ชุมชน

- เห็นคุณค่าและสนับสนุนการพัฒนาการศึกษาผ่านศิลปะและการแสดง
- ได้รับความร่วมมือจากนักเรียนในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การนำวัฒนธรรมมาประยุกต์ในละคร
- ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจในศักยภาพของนักเรียนและโรงเรียนในท้องถิ่น

## 13. งบประมาณ

- จำนวน 2,000 บาท

## 14. การประเมินผล

1. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการสื่อสารและการแสดงออกอย่างชัดเจน สามารถสื่อสารได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น นักเรียนรู้สึกมีอิสระในการแสดงออกและสนุกกับการเรียน
2. เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและสนุกสนาน การใช้ภาษากายและการควบคุมอารมณ์ขณะสื่อสารมีความเหมาะสมขึ้นบรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างราบรื่น และเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การเรียนรู้ผ่านการแสดงบทบาทสมมติช่วยกระตุ้นให้เกิดความรับผิดชอบและความร่วมมือ
4. พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีขึ้นในสถานการณ์จำลอง มีการนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาที่มีความหลากหลายและสร้างสรรค์
5. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดในที่สาธารณะ การนำเสนอผลงาน และการสื่อสารในสังคม เกิดการพัฒนาความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนและการทำงานในอนาคต

## 15. ผลการใช้นวัตกรรม

- 1) ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อนักเรียน
  - มีทักษะการแสดงบทบาทสมมติที่เหมาะสมและ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ตัวละครได้อย่างสร้างสรรค์
  - พัฒนาทักษะการสื่อสารทั้งการพูดและการฟัง รวมถึงการใช้ภาษากายอย่างเหมาะสม
  - สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีความรับผิดชอบและเคารพความคิดเห็นของเพื่อนร่วมทีม
  - พัฒนาความคิด กล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง
  - สามารถสะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้และประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
- 2) ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อครู
  - ครูมีแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
  - ครูสามารถสังเกตพัฒนาการของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน
  - ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21
- 3) ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อสถานศึกษา
  - โรงเรียนมีนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน
  - โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่ดีขึ้น โดยเฉพาะในด้านศิลปะ นาฏศิลป์ และการแสดง
  - โรงเรียนสามารถใช้ผลงานนักเรียน เช่น ละครสั้น หรือกิจกรรมการแสดง ในงานประชาสัมพันธ์หรือกิจกรรมภายใน

## 4) ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อชุมชน

- เห็นคุณค่าและสนับสนุนการพัฒนาการศึกษาผ่านศิลปะ และการแสดง
- ได้รับความร่วมมือจากนักเรียน ในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น เช่นการนำวัฒนธรรมมาประยุกต์

## ในละคร

- ชุมชนเกิดความภาคภูมิใจในศักยภาพของนักเรียน และโรงเรียนในท้องถิ่น

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างละครสั้น

เวลา 3 ชั่วโมง

เรื่อง การสร้างละครสั้น

เวลา 1 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การแสดงละครสั้นเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะ การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถใช้การเคลื่อนไหว น้ำเสียง และการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงนาฏศิลป์และละครกับชีวิตประจำวัน

### 2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 มาตรฐาน

เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### 2.2 ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ป.6/1 สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงโดยเน้นการถ่ายทอดลีลา หรืออารมณ์

ศ 3.1 ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์และละครง่าย ๆ

ศ 3.1 ป.6/6 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน

#### 2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้

##### ความรู้ (K)

- สามารถอธิบายความหมายและองค์ประกอบของละครสั้นได้

##### ทักษะ/กระบวนการ (P)

- สามารถสร้างสรรค์บทแสดงละครสั้นในรูปแบบที่เรียบง่าย
- ใช้การสื่อสารเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ร่วมมือกับเพื่อนในการวางแผนและแสดงละครสั้น

##### เจตคติ (A)

- มีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการนำเสนอผลงาน
- มีความรับผิดชอบและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์
- เห็นคุณค่าและสามารถนำทักษะการแสดงไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

### 3. สารการเรียนรู้

- ความหมายและองค์ประกอบของละครสั้น
- เทคนิคการใช้เสียงและภาษากายในการแสดง
- กระบวนการสร้างละครสั้น (การคิดบท การแบ่งบทบาท การซ้อม และการแสดงจริง)
- การวิพากษ์วิจารณ์และสะท้อนผลการแสดง

### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้

### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

#### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับละครสั้น เช่น “ละครสั้นคืออะไร?” “เคยดูละครสั้นที่ไหนบ้าง?”

2. ครูอธิบายความหมายและองค์ประกอบของละครสั้น พร้อมฉายตัวอย่างละครสั้นให้ผู้เรียนชม
3. ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับละครสั้นที่รับชม

#### 2. ชี้นสอน

3. ครูอธิบายแนวทางการสร้างละครสั้น ตั้งแต่การคิดเนื้อเรื่อง การแบ่งบทบาท และการใช้เสียงและภาษากาย

#### 3. ชี้นปฏิบัติ

4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันคิดหัวข้อสำหรับละครสั้นของกลุ่ม
5. แต่ละกลุ่มร่างโครงเรื่องและวางแผนการแสดง โดยครูให้คำแนะนำเป็นระยะ
6. ครูเข้าไปให้คำแนะนำเกี่ยวกับการร่างโครงเรื่องและวางแผนการแสดงให้เหมาะสมกับบทบาท

#### 4. ชี้นำเสนอ

7. แต่ละกลุ่มนำเสนอบทละครสั้นต่อเพื่อนในห้องเรียน
8. เพื่อนร่วมชั้นแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการร่างโครงเรื่องและวางแผนการแสดง ของแต่ละกลุ่ม โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนด

#### 5. ขั้นสรุป

9. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม
10. ครูให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุงของแต่ละกลุ่ม
11. ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยตอบคำถาม เช่น “สิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร?”

### 7. การวัดและประเมินผล

#### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1.3 ตรวจชิ้นงาน

#### 2. เครื่องมือ

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2.1 แบบประเมินชิ้นงาน

#### 3. เกณฑ์การประเมิน

- 3.1 การประเมินพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรม
 

ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ	ถือว่า	ผ่าน
ผ่าน 1 รายการ	ถือว่า	ไม่ผ่าน
- 3.2 การประเมินพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
 

คะแนน	9-10	ระดับ	ดีมาก
คะแนน	7-8	ระดับ	ดี
คะแนน	5-6	ระดับ	พอใช้
คะแนน	0-4	ระดับ	ควรปรับปรุง

## แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
กระบวนการทำงานกลุ่ม	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน และมีการชี้แจงเป้าหมายการทำงาน มีการปฏิบัติงานร่วมกัน อย่างร่วมมือร่วมใจ พร้อมกับการประเมิน เป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน มีการชี้แจงเป้าหมาย อย่างชัดเจนและ ปฏิบัติงานร่วมกัน แต่ไม่มีการประเมิน เป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาท เฉพาะหัวหน้า ไม่มีการชี้แจงเป้าหมาย อย่างชัดเจน ปฏิบัติงานร่วมกัน ไม่ครบทุกคน	ไม่มีการกำหนด บทบาทสมาชิก และไม่มีการชี้แจง เป้าหมาย สมาชิก ต่างคนต่างทำงาน

## แบบประเมินชิ้นงาน เรื่อง การเขียนเค้าโครงเรื่องละครสั้น

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
การเขียนเค้าโครงบทละคร	นำเสนอประสพการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละครอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคม มีคติสอนใจ เมื่อนำมาแสดงแล้ว ทั้งผู้แสดงและผู้ชม ได้รับประโยชน์	นำเสนอประสพการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละครอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคม	นำเสนอประสพการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละครอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสม	นำเสนอประสพการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละคร แต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม

## 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- ตัวอย่างวิดีโอละครสั้น
- หนังสือหรือบทความเกี่ยวกับการแสดงละครเบื้องต้น

บันทึกข้อเสนอแนะ ของผู้บริหารโรงเรียน

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายจตุศักดิ์ หลงชิน)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

### 1. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ/นักเรียนเด็กพิเศษ ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านทักษะ (P) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านเจตคติ (A) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

### 2. ปัญหา /อุปสรรค /ข้อค้นพบ

.....

.....

.....

.....

### 3. แนวทางการแก้ไข/พัฒนา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. ....

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม**  
**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการ						สรุปผลการประเมิน	
		ร่วมมือในการทำกิจกรรม		กล้าออกมาแสดงความสามารถ		เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน			
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์								
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์								
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์								
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ								
5	เด็กชายธนา โสโพอ								
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน								
7	เด็กชายทศพร คงมี								
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ซาดา								
9	เด็กหญิงอิทธิยา มาลาพันธ์								
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ								
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว								
12	เด็กหญิงจิตราณุช สุระสร								
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลະดิษฐ์								
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง								

**เกณฑ์การประเมิน**

ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน

ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม**  
**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ระดับคุณภาพ				
		4	3	2	1	รวมคะแนน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์					
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์					
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์					
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ					
5	เด็กชายธนา ไสโป					
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน					
7	เด็กชายทศพร คงมี					
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ชาดา					
9	เด็กหญิงอิทธยา มาลาพันธ์					
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ					
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว					
12	เด็กหญิงจิตรานุช สุระสร					
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลະดิษฐ์					
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง					

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 4	ระดับ ดีมาก
	คะแนน 3	ระดับ ดี
	คะแนน 2	ระดับ พอใช้
	คะแนน 1	ระดับ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน  
 (นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)  
 \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

## แบบประเมินชิ้นงาน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ระดับคุณภาพ				
		4	3	2	1	รวมคะแนน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์					
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์					
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์					
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ					
5	เด็กชายธนา โสโผ					
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน					
7	เด็กชายทศพร คงมี					
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ซาดา					
9	เด็กหญิงอิศรยา มาลาพันธ์					
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ					
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว					
12	เด็กหญิงจิตรานุช สุระสร					
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลประดิษฐ์					
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง					

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 4	ระดับ ดีมาก
	คะแนน 3	ระดับ ดี
	คะแนน 2	ระดับ พอใช้
	คะแนน 1	ระดับ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างละครสั้น

เวลา 3 ชั่วโมง

เรื่อง การฝึกซ้อมและการแสดงละครสั้น

เวลา 1 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การแสดงละครสั้นเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะ การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถใช้ในการเคลื่อนไหว น้ำเสียง และการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงนาฏศิลป์และละครกับชีวิตประจำวัน

### 2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

#### 2.1 มาตรฐาน

เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### 2.2 ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ป.6/1 สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงโดยเน้นการถ่ายทอดลีลา หรืออารมณ์

ศ 3.1 ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์และละครง่าย ๆ

ศ 3.1 ป.6/6 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน

#### 2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้

##### ความรู้ (K)

- เข้าใจความสำคัญของการฝึกซ้อมละคร และสามารถอธิบายเทคนิคการใช้เสียง ท่าทาง และภาษากายได้

##### ทักษะ/กระบวนการ (P)

- ผู้เรียนสามารถฝึกซ้อม ปรับปรุง และบันทึกการแสดงของตนเองเพื่อประเมินผลและพัฒนา

##### เจตคติ (A)

- มีความมั่นใจในการแสดง กล้าแสดงออก และสามารถให้และรับคำติชมได้อย่างสร้างสรรค์

### 3. สาระการเรียนรู้

- ความสำคัญของการฝึกซ้อมละคร
- เทคนิคการใช้เสียง ท่าทาง และภาษากายในการแสดง
- หลักการให้และรับคำติชมเพื่อพัฒนาทักษะการแสดง
- การนำบทเรียนละครสั้นมาประยุกต์ใช้ในการแสดง

#### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

##### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น “ทำไมการฝึกซ้อมละครจึงสำคัญ?” “การซ้อมละครช่วยให้การแสดงดีขึ้นอย่างไร?”

2. ครูอธิบายเป้าหมายของการฝึกซ้อม และแนวทางพัฒนาการแสดง

3. ครูฉายตัวอย่างการแสดงละครสั้นที่มีคุณภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นแนวทางการพัฒนา

##### 2. ชี้นสอน

4. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและซ้อมการแสดงในกลุ่มของตนเอง โดยเน้นพัฒนาอารมณ์ ท่าทาง จากบัตริคำ และการใช้เสียง

5. ครูเดินสังเกตการซ้อมและให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้ภาษา กาย น้ำเสียง และการเคลื่อนไหว

##### 3. ชี้นปฏิบัติ

6. ครูบันทึกวิดีโอการแสดงของกลุ่มผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ประเมินผล

7. ผู้เรียนรับชมวิดีโอของกลุ่มตนเอง และจดบันทึกข้อดี-ข้อปรับปรุงของการแสดง

8. ผู้เรียนใช้วิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนา

##### 4. ชี้นนำเสนอ

9. เพื่อนร่วมชั้นให้คำติชม โดยใช้แบบประเมินที่กำหนด

10. ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับจุดที่สามารถปรับปรุงให้ดีขึ้น

##### 5. ชี้นสรุป

11. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียนจากการฝึกซ้อมและการแสดง

12. ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้และการพัฒนาในการแสดงของตนเอง

13. ครูมอบหมายงานให้นำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงการแสดงของตนเองสำหรับการนำเสนอในครั้งต่อไป

## 7. การวัดและประเมินผล

### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

### 2. เครื่องมือ

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม

### 3. เกณฑ์การประเมิน

- 3.1 การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม  
ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน  
ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน
- 3.2 การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
 

คะแนน	9-10	ระดับ	ดีมาก
คะแนน	7-8	ระดับ	ดี
คะแนน	5-6	ระดับ	พอใช้
คะแนน	0-4	ระดับ	ควรปรับปรุง

## แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
กระบวนการทำงานกลุ่ม	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน และมีการชี้แจงเป้าหมายการทำงาน มีการปฏิบัติงานร่วมกันอย่างร่วมมือร่วมใจ พร้อมกับการประเมินเป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน มีการชี้แจงเป้าหมายอย่างชัดเจนและปฏิบัติงานร่วมกัน แต่ไม่มีการประเมินเป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทเฉพาะหัวหน้า ไม่มีการชี้แจงเป้าหมายอย่างชัดเจน ปฏิบัติงานร่วมกัน ไม่ครบทุกคน	ไม่มีการกำหนดบทบาทสมาชิก และไม่มี การชี้แจงเป้าหมาย สมาชิกต่างคนต่างทำงาน

## 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- ตัวอย่างวิดีโอละครสั้น

บันทึกข้อเสนอแนะ ของผู้บริหารโรงเรียน

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายจตุศักดิ์ หลงชิด)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

### 1. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ/นักเรียนเด็กพิเศษ ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านทักษะ (P) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านเจตคติ (A) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

### 2. ปัญหา /อุปสรรค /ข้อค้นพบ

.....

.....

.....

.....

### 3. แนวทางการแก้ไข/พัฒนา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. ....

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม**  
**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการ						สรุปผลการประเมิน	
		ร่วมมือในการทำกิจกรรม		กล้าออกมาแสดงความสามารถ		เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน			
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์								
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์								
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์								
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ								
5	เด็กชายธนา โสโพบ								
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน								
7	เด็กชายทศพร คงมี								
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ซาดา								
9	เด็กหญิงอิทธิยา มาลาพันธ์								
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ								
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว								
12	เด็กหญิงจิตราณุช สุระสร								
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลະดิษฐ์								
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง								

**เกณฑ์การประเมิน**

ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน

ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม**  
**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ระดับคุณภาพ				
		4	3	2	1	รวมคะแนน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์					
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์					
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์					
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ					
5	เด็กชายธนา โสโพบ					
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน					
7	เด็กชายทศพร คงมี					
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ชาดา					
9	เด็กหญิงอิทธยา มาลาพันธ์					
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ					
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว					
12	เด็กหญิงจิตรานุช สุระศร					
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลະดิษฐ์					
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง					

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 4	ระดับ ดีมาก
	คะแนน 3	ระดับ ดี
	คะแนน 2	ระดับ พอใช้
	คะแนน 1	ระดับ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การสร้างละครสั้น

เวลา 3 ชั่วโมง

เรื่อง การแสดงละครสั้น

เวลา 1 ชั่วโมง

#### 1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การแสดงละครสั้นเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะทางศิลปะ การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถใช้การเคลื่อนไหว น้ำเสียง และการแสดงออกทางสีหน้าเพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงนาฏศิลป์และละครกับชีวิตประจำวัน

#### 2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 2.1 มาตรฐาน

เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

##### 2.2 ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ป.6/1 สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงโดยเน้นการถ่ายทอดลีลา หรืออารมณ์

ศ 3.1 ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์และละครง่าย ๆ

ศ 3.1 ป.6/6 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน

##### 2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้

##### ความรู้ (K)

- ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดงและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

##### ทักษะ/กระบวนการ (P)

- สามารถแสดงละครสั้นได้อย่างสร้างสรรค์ มีอารมณ์ร่วม และใช้เทคนิคการแสดงได้

เหมาะสม

##### เจตคติ (A)

- ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดงและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

#### 3. สาระการเรียนรู้

- ความสำคัญของการแสดงละครต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม
- เทคนิคการใช้เสียง ท่าทาง และอารมณ์เพื่อถ่ายทอดบทบาท
- กระบวนการแสดงละครสั้นตั้งแต่ต้นจนจบ
- การประเมินผลการแสดงและการสะท้อนความคิดเห็น

#### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้

#### 6. กิจกรรมการเรียนรู้

##### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนบทเรียนเกี่ยวกับการฝึกซ้อมละครและการใช้เทคนิคการแสดง
2. ครูอธิบายแนวทางการประเมินผลการแสดงละครสั้น

##### 2. ชี้นสอน

3. ผู้เรียนฝึกซ้อมการแสดงละครสั้นขั้นสุดท้ายในกลุ่มของตนเอง
4. ครูเดินตรวจสอบการแสดงและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
5. ผู้เรียนปรับปรุงการแสดงให้สมบูรณ์ก่อนการนำเสนอจริง

##### 3. ชี้นปฏิบัติ

6. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอการแสดงละครสั้นต่อเพื่อนร่วมชั้น
7. ครูบันทึกการแสดงเพื่อนำไปใช้ประเมินผล
8. ครูใช้แบบประเมินการแสดงและให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด

##### 4. ชี้นำเสนอ

9. ผู้เรียนรับชมวิดีโอการแสดงของแต่ละกลุ่ม
10. เพื่อนร่วมชั้นให้คำติชมตามเกณฑ์ที่กำหนด
11. ครูสรุปข้อดีและข้อที่ควรปรับปรุงของแต่ละกลุ่ม

##### 5. ชี้นสรุป

12. ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้จากการแสดงละครสั้น
13. ผู้เรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ในการแสดงและการทำงานเป็นทีม
14. ครูให้ผู้เรียนสะท้อนผลการแสดงของตนเองและสิ่งที่ต้องการพัฒนาเพิ่มเติม

## 7. การวัดและประเมินผล

### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม
- 1.2 สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 1.3 ตรวจชิ้นงาน

### 2. เครื่องมือ

- 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
- 2.1 แบบประเมินชิ้นงาน

### 3. เกณฑ์การประเมิน

- 3.1 การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม  
ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน  
ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน
- 3.2 การประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม
 

คะแนน	9-10	ระดับ	ดีมาก
คะแนน	7-8	ระดับ	ดี
คะแนน	5-6	ระดับ	พอใช้
คะแนน	0-4	ระดับ	ควรปรับปรุง

### แบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
กระบวนการทำงานกลุ่ม	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน และมีการชี้แจงเป้าหมายการทำงาน มีการปฏิบัติงานร่วมกันอย่างร่วมมือร่วมใจ พร้อมกับการประเมินเป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน มีการชี้แจงเป้าหมายอย่างชัดเจนและ ปฏิบัติงานร่วมกัน แต่ไม่มีการประเมินเป็นระยะ ๆ	มีการกำหนดบทบาทเฉพาะหัวหน้า ไม่มีการชี้แจงเป้าหมายอย่างชัดเจน ปฏิบัติงานร่วมกัน ไม่ครบทุกคน	ไม่มีการกำหนดบทบาทสมาชิก และไม่มี การชี้แจงเป้าหมาย สมาชิกต่างคนต่างทำงาน

## แบบประเมินชิ้นงาน เรื่อง การแสดงละครสั้น

รายการการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
การเขียนเค้าโครงบทละคร	นำประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละครอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคม มีคติสอนใจ เมื่อนำมาแสดงแล้ว ทั้งผู้แสดงและผู้ชม ได้รับประโยชน์	นำประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละครอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนในสังคม	นำประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละครอย่างสร้างสรรค์ มีเนื้อหาที่น่าสนใจ เหมาะสม	นำประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับละครมาเขียนเค้าโครงบทละคร แต่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม

### 8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- แบบประเมินการแสดงละครสั้น

บันทึกข้อเสนอแนะ ของผู้บริหารโรงเรียน

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายจตุลศักดิ์ หลงชิน)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

## บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

### 1. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ/นักเรียนเด็กพิเศษ ได้แก่

1.....

2.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านทักษะ (P) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านเจตคติ (A) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

### 2. ปัญหา /อุปสรรค /ข้อค้นพบ

.....

.....

.....

.....

### 3. แนวทางการแก้ไข/พัฒนา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. ....

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม**  
**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการ						สรุปผลการประเมิน	
		ร่วมมือในการทำกิจกรรม		กล้าออกมาแสดงความสามารถ		เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน			
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์								
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์								
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์								
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ								
5	เด็กชายธนา โสโพอ								
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน								
7	เด็กชายทศพร คงมี								
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ซาดา								
9	เด็กหญิงอิทธิยา มาลาพันธ์								
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ								
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว								
12	เด็กหญิงจิตราณุช สุระสร								
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลະดิษฐ์								
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง								

**เกณฑ์การประเมิน**

ผ่านตั้งแต่ 2 รายการ ถือว่า ผ่าน

ผ่าน 1 รายการ ถือว่า ไม่ผ่าน

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม**  
**คำชี้แจง** ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ระดับคุณภาพ				
		4	3	2	1	รวมคะแนน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์					
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์					
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์					
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ					
5	เด็กชายธนา ไสโป					
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน					
7	เด็กชายทศพร คงมี					
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ชาดา					
9	เด็กหญิงอิทธยา มาลาพันธ์					
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ					
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว					
12	เด็กหญิงจิตรานุช สุระสร					
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลະดิษฐ์					
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง					

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 4	ระดับ ดีมาก
	คะแนน 3	ระดับ ดี
	คะแนน 2	ระดับ พอใช้
	คะแนน 1	ระดับ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน  
 (นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)  
 \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

## แบบประเมินชิ้นงาน

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ระดับคุณภาพ				
		4	3	2	1	รวมคะแนน
1	เด็กชายณัฐวุฒิ พันธุ์โพธิ์					
2	เด็กชายพิชิตชัย รักษาวงษ์					
3	เด็กชายธีรพันธ์ หนูวงศ์					
4	เด็กชายกฤตภาส วิลามาศ					
5	เด็กชายธนา โสโผ					
6	เด็กชายณรงค์เกียรติ ม่วงอ่อน					
7	เด็กชายทศพร คงมี					
8	เด็กชายศิริวัฒน์ ซาดา					
9	เด็กหญิงอิทธิยา มาลาพันธ์					
10	เด็กหญิงไข่มุก สร้อยคำ					
11	เด็กหญิงกชกร กลิ่นแก้ว					
12	เด็กหญิงจิตรานุช สุระสร					
13	เด็กหญิงพัชริดา ช่างพลประดิษฐ์					
14	เด็กหญิงวรัญญา ทาทอง					

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 4	ระดับ ดีมาก
	คะแนน 3	ระดับ ดี
	คะแนน 2	ระดับ พอใช้
	คะแนน 1	ระดับ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้ประเมิน

(นางสาวชนนิกานต์ ไชยธรรม)

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

ชุดประสบการณ์เรียนรู้

ชุดประสบการณ์การเรียนรู้  
ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play)

ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6

ROLE  
PLAY



ชื่อ.....เลขที่.....

โรงเรียนบ้านบางกะเดา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

# คำนำ



การจัดทำชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) หน่วยการเรียนรู้เรื่อง การสร้างละครสั้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ ในรายวิชานาฏศิลป์ ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงส่งเสริมทักษะการแสดงและการสื่อสารสร้างสรรค์

ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมาใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วม กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนผ่านสถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ชุดประสบการณ์นี้รวบรวม สรุปเนื้อหาให้เข้าใจง่าย สะดวกในการเรียน สีสันสวยงาม

มีภาพประกอบเพื่อเพิ่มความเข้าใจ

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยการแสดงบทบาทสมมตินี้ จะเกิดประโยชน์ต่อนักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ชนนิกานต์ ไชยธรรม

# สารบัญ



เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คู่มือครู	1
มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด	2
แบบทดสอบก่อนเรียน	4
ใบความรู้ เรื่อง บทบาทสมมติ (Role Play)	8
ใบความรู้ เรื่อง ละครสร้างสรรค์	13
ใบกิจกรรมที่ 1	15
ใบกิจกรรมที่ 2	16
แบบทดสอบหลังเรียน	17
เฉลยคำตอบก่อนและหลังเรียน	20

# คำชี้แจง

1

โรงเรียนบ้านยางค-เตา

ครูผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการแสดงบทบาทสมมติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนี้

1

วัดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนก่อนเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการแสดงบทบาทสมมติ

2

ชี้แจงผู้เรียนสำหรับการศึกษาแบบฝึกทักษะการแสดงบทบาทสมมติ

3

ผู้เรียนใช้แบบฝึกทักษะการแสดงบทบาทสมมติ โดยผู้สอนคอยให้คำปรึกษา

4

ผู้สอนวัดประเมินผลจากการฝึกทักษะการแสดงบทบาทสมมติการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

# มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด

๒

โรงเรียนบ้านยางทะเตา

## สาระที่ 3 นาฏศิลป์

### มาตรฐาน ศ 3.1

เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์  
วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก  
รู้ลึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิต  
ประจำวัน

### ตัวชี้วัด

- ป.6/1 สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง  
โดยเน้นการถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์
- ป.6/2 ออกแบบเครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์  
ประกอบการแสดงอย่างง่าย ๆ
- ป.6/3 แสดงนาฏศิลป์และละครง่าย ๆ
- ป.6/4 บรรยายความรู้สึกของตนเองที่มีต่องาน  
นาฏศิลป์และการละครอย่างสร้างสรรค์
- ป.6/5 แสดงความคิดเห็นในการชมการแสดง
- ป.6/6 อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์  
และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน

# มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด



## สาระที่ 3 นาฏศิลป์

### มาตรฐาน ศ 3.2

เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

## ตัวชี้วัด

ป.6/1 อธิบายสิ่งที่มีความสำคัญต่อการแสดง  
นาฏศิลป์และละคร

ป.6/2 ระบุประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงหรือ  
การชมการแสดงนาฏศิลป์และละคร

# แบบทดสอบก่อนเรียน

1. การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) คืออะไร?

- ก. การเล่านิทานให้เพื่อนฟัง
- ข. การแสดงที่ผู้แสดงสวมบทบาทตามสถานการณ์ที่กำหนด
- ค. การร้องเพลงประกอบการเต้น
- ง. การแข่งขันตอบคำถาม

2. ข้อใดเป็นจุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมติ?

- ก. เพื่อความบันเทิงเท่านั้น
- ข. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแก้ปัญหา
- ค. เพื่อให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้มากขึ้น
- ง. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการแต่งกายที่เหมาะสม

2. ข้อใดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของละครสั้น?

- ก. เครื่องแต่งกายที่สวยงาม
- ข. ผู้ชมที่มากพอ
- ค. บทบาท ฉาก และเนื้อเรื่อง
- ง. ดนตรีประกอบและแสงไฟ

# แบบทดสอบก่อนเรียน



4. นักแสดงที่ดีควรมีคุณลักษณะอย่างไร?

- ก. กล้าแสดงออกและสามารถสื่อสารได้ดี
- ข. พูดยตามบทโดยไม่มีอารมณ์ร่วม
- ค. เดินออกจากเวทีเมื่อรู้สึกเขิน
- ง. ใช้เสียงดังตลอดเวลาโดยไม่คำนึงถึงสถานการณ์

5. การแสดงบทบาทสมมติช่วยพัฒนาอะไรในตัวนักเรียน?

- ก. ทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม
- ข. ความสามารถในการแข่งขัน
- ค. ทักษะการวาดภาพ
- ง. การจดจำข้อมูลเท่านั้น

6. ขั้นตอนแรกของการแสดงบทบาทสมมติคืออะไร?

- ก. ฝึกซ้อมการแสดง
- ข. สร้างสถานการณ์และกำหนดบทบาท
- ค. ตัดสินใจเลือกนักแสดงหลัก
- ง. หาสถานที่แสดง

# แบบทดสอบก่อนเรียน



7. ข้อใดเป็นตัวอย่างของสถานการณ์ที่เหมาะสมกับการแสดงบทบาทสมมติในห้องเรียน?

- ก. การแข่งขันฟุตบอล
- ข. การช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้ง
- ค. การนั่งเจียบ ๆ และฟังครูสอน
- ง. การอ่านหนังสือในห้องสมุด

8. การแสดงบทบาทสมมติสามารถใช้ได้กับวิชาใดบ้าง?

- ก. เฉพาะวิชาภาษาไทย
- ข. เฉพาะวิชาศิลปะ
- ค. ได้ทุกวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
- ง. เฉพาะวิชาคณิตศาสตร์

9. ข้อใดต่อไปนี้เป็นปัจจัยที่ช่วยให้การแสดงบทบาทสมมติประสบความสำเร็จ?

- ก. นักแสดงทุกคนต้องจำบทพูดให้ได้เท่านั้น
- ข. มีการเตรียมตัวและฝึกซ้อมที่ดี
- ค. ต้องมีอุปกรณ์ประกอบฉากมากมาย
- ง. ต้องมีผู้ชมจำนวนมาก

# แบบทดสอบก่อนเรียน



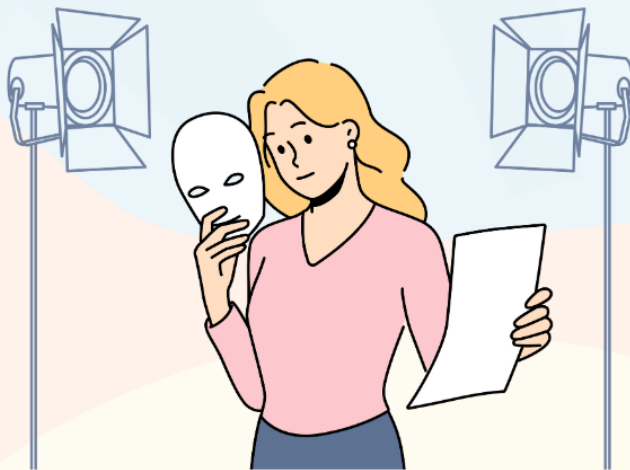
10. ข้อใดไม่ใช่ใช้ลักษณะของการแสดงบทบาทสมมติ?

- ก. นักแสดงต้องแสดงให้สมจริง
- ข. สามารถปรับเปลี่ยนสถานการณ์ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้
- ค. ใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะชีวิตและการตัดสินใจ
- ง. ต้องเป็นละครที่มีความยาวมากกว่า 1 ชั่วโมง

# ใบความรู้

## เรื่อง บทบาทสมมติ (Role Play)

บทบาทสมมติ (Role Play) คือ การแสดงหรือสวมบทบาทตามสถานการณ์ที่กำหนด เพื่อให้ผู้แสดงได้เรียนรู้และนิยามทักษะต่าง ๆ เช่น การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา โดยอาจใช้ในรูปแบบของละครสั้นหรือกิจกรรมในห้องเรียน



# ROLE PLAY

### วัตถุประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติ

- เพื่อฝึกทักษะการสื่อสารและการแสดงออก
- เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและความกล้าแสดงออก
- เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง
- เพื่อเรียนรู้การทำงานเป็นทีมและสร้างความร่วมมือกับผู้อื่น
- เพื่อช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนผ่านการลงมือปฏิบัติ

# องค์ประกอบ

## ของการแสดงบทบาทสมมติ



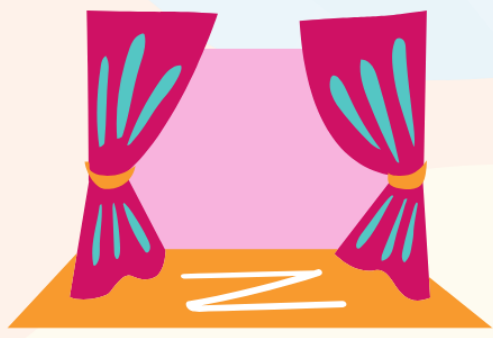
### บทพูด

คำพูดหรือการสนทนาที่ใช้  
ในการแสดง



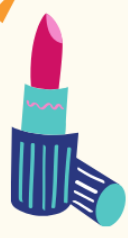
### ตัวละคร

ผู้แสดงที่ได้รับมอบหมายบทบาท



### ฉากหรือสถานการณ์

เหตุการณ์ที่กำหนดให้ผู้แสดง  
ปฏิบัติตาม



### อุปกรณ์ประกอบ

สิ่งของที่ช่วยเพิ่มความสมจริง เช่น  
เสื้อผ้า ฉาก หรืออุปกรณ์อื่น ๆ



### ผู้ชมและการสะท้อนผล

ผู้ชมที่มีส่วนร่วมและให้ข้อเสนอแนะ

# ROLE PLAY



## ขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ

1. กำหนดสถานการณ์  
เลือกหัวข้อหรือเหตุการณ์ที่ต้องการแสดง
2. แบ่งบทบาท  
กำหนดหน้าที่ของแต่ละคนในกลุ่ม
3. เตรียมบทพูดและซ้อม  
วางแผนการแสดงและฝึกซ้อมให้เหมาะสม
4. แสดงบทบาทสมมติ  
ดำเนินการแสดงตามที่ได้ซ้อมไว้
5. อภิปรายและสรุปบทเรียน  
ร่วมกันวิเคราะห์และสะท้อนผลจากการแสดง

# ROLE PLAY



ประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติ

- ✓ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาผ่านการลงมือทำ
- ✓ ส่งเสริมความกล้าแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์
- ✓ ฝึกทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานเป็นทีม
- ✓ ทำให้การเรียนรู้สนุกและน่าสนใจมากขึ้น

# ROLE PLAY



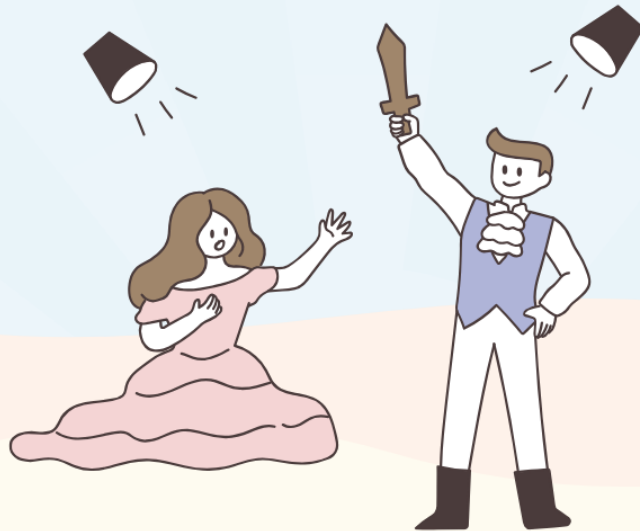
ตัวอย่างสถานการณ์สำหรับบทบาทสมมติ

- การช่วยเหลือเมื่อคนที่ถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียน
- บทสนทนาในร้านค้าเกี่ยวกับการซื้อสินค้า
- เหตุการณ์ในโรงพยาบาลระหว่างหมอกับคนไข้
- การแก้ปัญหาเมื่อลืมทำการบ้าน

# ใบความรู้

## เรื่อง ละครสั้นสร้างสรรค์

ละครสั้น คือ การแสดงที่มี เนื้อเรื่องกระชับ ใช้เวลาไม่นาน และมีจำนวนตัวละครไม่มากนัก เนื้อเรื่องมักเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย สามารถสื่อสารประเด็นสำคัญหรือข้อคิดให้กับผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว



### ลักษณะสำคัญของละครสั้น

- ✓ ใช้เวลาแสดงไม่นาน (ประมาณ 5-15 นาที)
- ✓ มีตัวละครน้อยและบทบาทหลักรวม 3-5 ตัว
- ✓ เนื้อเรื่องเรียบง่าย เข้าใจง่าย และให้ข้อคิด
- ✓ ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์หรือฉากที่ซับซ้อน
- ✓ เน้นการสื่อสารความรู้สึกละเอียดและอารมณ์ของตัวละคร

# องค์ประกอบ ของละครสั้นสร้างสรรค์



## เนื้อเรื่อง

- เหตุการณ์ที่ต้องการนำเสนอ แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ
1. ต้นเรื่อง เกริ่นนำปัญหาหรือเหตุการณ์
  2. กลางเรื่อง ดำเนินเรื่องและแสดงความขัดแย้ง
  3. ท้ายเรื่อง คลี่คลายปัญหาและสรุปบทเรียน



## ตัวละคร

ผู้แสดงที่มีบทบาทในเรื่อง



## บทพูด

คำพูดของตัวละครที่ช่วยดำเนินเรื่อง



## ฉาก อุปกรณ์

ใช้ประกอบการแสดงให้สมจริง



## ผู้ชมและการสะท้อนผล

ผู้ที่รับชมและตีความสาระจากละคร

## การเขียนแผนภาพโครงเรื่อง

### เรื่องที่ ๑ สุนัขจอมเกเร



สุนัขจอมเกเรตัวหนึ่งชอบวิ่งไปกัดชาวบ้านเวลาเขาเปลอ เจ้าของจึงนำ  
กระป๋องมาแขวนคอมันไว้ เพื่อให้คนได้ยินเวลามันวิ่งเข้าไปใกล้ แต่เจ้า  
สุนัขคิดว่าเขาให้มันเป็นของขวัญ มันจึงวิ่งทำเสียงกรู๊งกรู๊งอวดไปทั่วตลาด  
สุนัขชราตัวหนึ่งเห็นมันวิ่งเช่นนั้นจึงถามมันว่า "ทำไมเจ้าถึงวิ่งสั้นกระป๋องไป  
ทั่วเช่นนี้ล่ะ" มันตอบกลับไปว่า "เพื่อให้ทุกคนได้ยินเสียงอันไพเราะของมัน  
ยังงัยล่ะ" สุนัขชราหัวเราะในความโง่ของมัน "เจ้าเข้าใจผิดแล้วล่ะเจ้าหมาน้อย  
ไม่มีใครชื่นชมเจ้าหรอก คนที่ได้ยินเสียงกระป๋องของเจ้ามีแต่จะวิ่งหนีกัน  
ทั้งนั้น เพราะเขากลัวว่าเจ้าจะไปทำร้ายเขาต่างหาก"

ตัวละคร

สถานที่

เหตุการณ์ที่ ๑

เหตุการณ์ที่ ๒

ผลของเหตุการณ์

ข้อคิดที่ได้



# ใบกิจกรรมที่ 2

16

โรงเรียนบ้านยางตะกวด



ใบงานที่.....

ชื่อ.....นามสกุล.....

ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ในหนังสือเรียนเขียนโครงเรื่องของละคร 1 เรื่องลงในแผนภาพพร้อมตั้งชื่อเรื่อง  
ตัวชี้วัด ศ.๓.๒ ป.๖/๒ ระบุประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงหรือการชม การแสดงนาฏศิลป์และละคร (ตัวชี้วัดปลายทาง)

## การแสดงละคร

โครงเรื่อง

การเริ่มเรื่อง

ปัญหาของเรื่อง

จุดวิกฤตการณ์

การจบเรื่อง



# แบบทดสอบหลังเรียน

1. การแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) คืออะไร?

- ก. การเล่านิทานให้เพื่อนฟัง
- ข. การแสดงที่ผู้แสดงสวมบทบาทตามสถานการณ์ที่กำหนด
- ค. การร้องเพลงประกอบการเต้น
- ง. การแข่งขันตอบคำถาม

2. ข้อใดเป็นจุดมุ่งหมายของการแสดงบทบาทสมมติ?

- ก. เพื่อความบันเทิงเท่านั้น
- ข. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการแก้ปัญหา
- ค. เพื่อให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้มากขึ้น
- ง. เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการแต่งกายที่เหมาะสม

2. ข้อใดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของละครสั้น?

- ก. เครื่องแต่งกายที่สวยงาม
- ข. ผู้ชมที่มากพอ
- ค. บทบาท ฉาก และเนื้อเรื่อง
- ง. ดนตรีประกอบและแสงไฟ

# แบบทดสอบหลังเรียน

4. นักแสดงที่ดีควรมีคุณลักษณะอย่างไร?

- ก. กล้าแสดงออกและสามารถสื่อสารได้ดี
- ข. พูดยตามบทโดยไม่มีอารมณ์ร่วม
- ค. เดินออกจากเวทีเมื่อรู้สึกเขิน
- ง. ใช้เสียงดังตลอดเวลาโดยไม่คำนึงถึงสถานการณ์

5. การแสดงบทบาทสมมติช่วยพัฒนาอะไรในตัวนักเรียน?

- ก. ทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานเป็นทีม
- ข. ความสามารถในการแข่งขัน
- ค. ทักษะการวาดภาพ
- ง. การจดจำข้อมูลเท่านั้น

6. ขั้นตอนแรกของการแสดงบทบาทสมมติคืออะไร?

- ก. ฝึกซ้อมการแสดง
- ข. สร้างสถานการณ์และกำหนดบทบาท
- ค. ตัดสินใจเลือกนักแสดงหลัก
- ง. หาสถานที่แสดง

# แบบทดสอบหลังเรียน

7. ข้อใดเป็นตัวอย่างของสถานการณ์ที่เหมาะสมกับการแสดงบทบาทสมมติในห้องเรียน?

- ก. การแข่งขันฟุตบอล
- ข. การช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้ง
- ค. การนั่งเจียบ ๆ และฟังครูสอน
- ง. การอ่านหนังสือในห้องสมุด

8. การแสดงบทบาทสมมติสามารถใช้ได้กับวิชาใดบ้าง?

- ก. เฉพาะวิชาภาษาไทย
- ข. เฉพาะวิชาศิลปะ
- ค. ได้ทุกวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
- ง. เฉพาะวิชาคณิตศาสตร์

9. ข้อใดต่อไปนี้เป็นปัจจัยที่ช่วยให้การแสดงบทบาทสมมติประสบความสำเร็จ?

- ก. นักแสดงทุกคนต้องจำบทพูดให้ได้เท่านั้น
- ข. มีการเตรียมตัวและฝึกซ้อมที่ดี
- ค. ต้องมีอุปกรณ์ประกอบฉากมากมาย
- ง. ต้องมีผู้ชมจำนวนมาก

# แบบทดสอบหลังเรียน



10. ข้อใดไม่ใช่ใช้ลักษณะของการแสดงบทบาทสมมติ?

- ก. นักแสดงต้องแสดงให้สมจริง
- ข. สามารถปรับเปลี่ยนสถานการณ์ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้
- ค. ใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะชีวิตและการตัดสินใจ
- ง. ต้องเป็นละครที่มีความยาวมากกว่า 1 ชั่วโมง

# เฉลยคำตอบก่อนและหลังเรียน



ข้อ	ก	ข	ค	ง
1.		X		
2.		X		
3.			X	
4.	X			
5.	X			
6.		X		
7.		X		
8.			X	
9.		X		
10.				X

# ROLE PLAY



โรงเรียนบ้านยางกะเดา

ภาพกิจกรรม



นักเรียนทำท่าทางที่ได้จากบัตรคำ



นักเรียนแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย