



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรม "ARTS MODEL"

โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-based Learning)

เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"



โดย
นางสาวพลิงฐา ช่วยคง
ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะ ชำนาญการ



โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)
ตำบลก่อเอ้ อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรม "ARTS MODEL" โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"

โดย

นางสาวพลิษฐา ช่วยคง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ตำบลก่อเอ้ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นผลจากการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ภายใต้ชื่อ “Art Mystery: ลายลับผ้า กาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ศิลปะร่วมสมัย” ซึ่งมุ่งเน้นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยบูรณาการแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) และภูมิปัญญาท้องถิ่นอันทรงคุณค่าของจังหวัดอุบลราชธานี ได้แก่ “ผ้า กาบบัว” มาถ่ายทอดสู่การเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะศตวรรษที่ ๒๑ ให้แก่นักเรียน

นวัตกรมนี้ออกมาดำเนินการในบริบทของโรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) ซึ่งเป็นสถานศึกษานำร่องพื้นที่ นวัตกรรม ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โดยมุ่งหวังให้ นวัตกรมนี้ออกมาเป็นแนวทางที่สามารถขยายผลได้จริง สร้างผลกระทบเชิงบวกทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และการบูรณาการเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับบริบทผู้เรียน

ขอขอบคุณผู้บริหาร ครู นักเรียน ผู้ปกครอง และทุกฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินโครงการนวัตกรรมนี้ จนสามารถนำเสนอเป็นผลงานเชิงประจักษ์ และเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่สามารถใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

นางสาวพสิษฐา ช่วยคง
กันยายน ๒๕๖๘

สารบัญ

คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
รายงานการพัฒนาวัตกรรมการ.....	ค
๑. ชื่อนวัตกรรม.....	ค
๒. ผู้จัดทำ.....	ค
๓. ประเภทนวัตกรรม.....	ค
๔. สมรรถนะที่พัฒนา.....	ค
๕. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	ค
๖. วัตถุประสงค์.....	ค
๗. ขอบเขตการศึกษา.....	ค
๘. กรอบแนวคิด.....	ค
๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	ค
๑๐. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม.....	ค
๑๑. การนำนวัตกรรมไปใช้.....	ค
๑๒. ผลการใช้นวัตกรรม.....	ค
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	ค
การเผยแพร่วัตกรรม.....	ค
บรรณานุกรม.....	ค
ภาคผนวก.....	ค
แผนการจัดการเรียนรู้.....	ค
เครื่องมือที่ใช้.....	ค
การวิเคราะห์ผล.....	ค
ผลงาน/ความภาคภูมิใจ.....	ค
รูปภาพการประชุม PLC.....	ค
รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน.....	ค

รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา
สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘

๑. ชื่อนวัตกรรม : "ARTS MODEL" โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"

๒. ผู้จัดทำ : นางสาวพลิชฐา ช่วยคง ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
pasittachueykong@gmail.com เบอร์โทรศัพท์ ๐๖๕-๑๑๙-๖๓๘๙

๓. ประเภทนวัตกรรม

- (๑) หลักสูตร
- (๒) การจัดการเรียนรู้
- (๓) สื่อและเทคโนโลยี
- (๔) การบริหารจัดการ
- (๕) กิจกรรมและโครงการ
- (๖) ลดความเหลื่อมล้ำ
- (๗) การวัดและประเมินผล
- (๘) การประกันคุณภาพ

๔. สมรรถนะที่พัฒนา

- (๑) สมรรถนะพื้นฐาน
 - (๑.๑) ด้านภาษาไทย
 - (๑.๒) ด้านคณิตศาสตร์
 - (๑.๓) ด้านวิทยาศาสตร์
 - (๑.๔) ด้านภาษาอังกฤษ
- (๒) สมรรถนะหลัก
 - (๒.๑) การจัดการตนเอง
 - (๒.๒) การคิดขั้นสูง
 - (๒.๓) การสื่อสาร
 - (๒.๔) การรวมพลังทำงานเป็นทีม
 - (๒.๕) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
 - (๒.๖) การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

(๓) สมรรถนะอื่น ๆ

(๓.๑)

(๓.๒)

(๓.๓)

๕. ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และขาดความเข้าใจในคุณค่าของวิชาศิลปะ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรสถานศึกษา

ปัจจุบัน การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ของผู้เรียนในอนาคต จึงจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทำทาย และเชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัวของผู้เรียน

จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะพบว่า นักเรียนยังขาดความเข้าใจและความภาคภูมิใจในศิลปะ และวัฒนธรรมท้องถิ่น อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย" เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานผ่านภารกิจศิลปะ โดยนำลวดลาย “ผ้ากาบบัว” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี มาถอดรหัสและประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายร่วมสมัยบนกระเป๋าผ้า พร้อมนำเสนอด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการสะท้อนคิดร่วมกับเพื่อน เพื่อเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ ๒๑ อย่างรอบด้าน

การนำนวัตกรรมดังกล่าวมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ คาดว่าจะสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาศิลปะให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมต่อไป

๖. วัตถุประสงค์

- ๑) เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์จากลายผ้ากาบบัวได้อย่างเข้าใจ
- ๒) เพื่อให้นักเรียนออกแบบลวดลายร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากลายผ้าท้องถิ่น
- ๓) เพื่อส่งเสริมการสื่อสารแนวคิดด้วยเทคโนโลยีและการสะท้อนคิดอย่างสร้างสรรค์

๗. ขอบเขตการศึกษา

➤ **ด้านประชากร/กลุ่มเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง**

เชิงปริมาณ: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๓๐ คน

เชิงคุณภาพ: นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความตื่นตัวและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ศิลปะมากขึ้น แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำเสนอแนวคิดผ่านผลงานได้อย่างชัดเจน

➤ ด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมเป็นรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และการจัดทำหน่วยการเรียนรู้เพิ่มเติมภายใต้หัวข้อ “ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่อุตสาหกรรมร่วมสมัย” ซึ่งครอบคลุมสาระสำคัญ ดังนี้

- ๑) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ “ผ้ากาบบัว” และภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี
- ๒) การวิเคราะห์องค์ประกอบของลวดลายผ้ากาบบัว
- ๓) การออกแบบลวดลายใหม่จากแรงบันดาลใจเดิม
- ๔) การถ่ายทอดลวดลายสู่ “ผลงานศิลปะร่วมสมัย” บนกระดาษผ้า
- ๕) การนำเสนอแนวคิดผ่านนิทรรศการ

➤ ด้านเครื่องมือ

- ๑) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ "ARTS MODEL" โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่อุตสาหกรรมร่วมสมัย"
- ๒) สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม
- ๓) แบบประเมินนวัตกรรมของนักเรียน

➤ ด้านระยะเวลา

วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๐ กันยายน ๒๕๖๘ (ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘)

๘. กรอบแนวคิด

การจัดการเรียนรู้ตามนวัตกรรม “Art Mystery” พัฒนาขึ้นภายใต้แนวคิดที่มุ่งส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผสานกับการเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ผ่านการออกแบบลวดลายร่วมสมัยจาก “ผ้ากาบบัว” ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี นวัตกรรมนี้มีโครงสร้างแนวคิดตาม ARTS MODEL ดังนี้ :

A – Activate (จุดประกายความคิดสร้างสรรค์)

ผู้เรียนเริ่มต้นด้วยการรับชมสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับผ้ากาบบัว เพื่อกระตุ้นการคิดอย่างสร้างสรรค์ และตั้งคำถามเกี่ยวกับรูปแบบ ลวดลาย และความหมายที่แฝงอยู่ในผ้าท้องถิ่น

R – Research (ศึกษาค้นคว้า)

นักเรียนทำการศึกษาและวิเคราะห์ลวดลายของผ้ากาบบัวจากภาพจริงและผ้าตัวอย่าง โดยใช้ใบงานและการทำงานกลุ่ม เพื่อฝึกการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

T – Think (ออกแบบแนวคิดสร้างสรรค์)

นักเรียนระดมความคิด ออกแบบลวดลายร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจที่ได้ พร้อมบูรณาการองค์ประกอบศิลป์ในการออกแบบ เช่น เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว ฯลฯ ผ่านกิจกรรมเกมใบ้คำที่เชื่อมโยงกับลวดลาย

S – Showcase (นำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้)

นักเรียนลงมือพิมพ์ลายลงบนกระดาษ นักเรียนสร้างและนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์อย่างภาคภูมิใจ ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น Flip, Padlet, นิทรรศการออนไลน์ หรือการอธิบายผลงานหน้าชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการสะท้อนคิดและการสื่อสารทางศิลปะ



๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างความรู้และความเข้าใจขึ้นด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ไม่ใช่การรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีการตั้งคำถาม ทดลอง และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมของตนเอง ที่ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสิ่งรอบตัว ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และสร้างความหมายของงานศิลปะผ่านการสะท้อนคิดส่วนบุคคลและกลุ่ม

ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Jean Piaget (พัฒนาการทางความคิด)

Jean Piaget นักจิตวิทยาชาวสวิส เสนอว่า การเรียนรู้ของมนุษย์แบ่งออกเป็น ๔ ระยะตามพัฒนาการทางปัญญา โดยเฉพาะในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น (ช่วง Concrete Operational ถึง Formal Operational) ผู้เรียนเริ่มมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นเหตุผล คิดเชิงนามธรรม และสามารถจินตนาการสิ่งที่ไม่เคยพบมา

ก่อน ดังนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะที่ท้าทายให้ผู้เรียนได้คิดเชิงสัญลักษณ์ (symbolic thinking) เช่น การแปลงเสียงหรือวัตถุธรรมชาติให้เป็นผลงานศิลปะ หรือการถอดรหัสแนวคิดในเกม จะช่วยพัฒนากระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิด Active Learning และ ๔Cs (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication)

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยน และลงมือทำจริง ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเงียบหรือรับสารเพียงฝ่ายเดียว แนวคิดนี้ช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เรียกว่า “๔Cs” ได้แก่

Critical Thinking (การคิดอย่างมีวิจารณญาณ): ผ่านการวิเคราะห์เบาะแสในเกม

Creativity (ความคิดสร้างสรรค์): ผ่านการออกแบบและสร้างผลงานศิลปะ

Collaboration (การทำงานร่วมกัน): ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการอภิปราย

Communication (การสื่อสาร): ผ่านการนำเสนอแนวคิดด้วยเทคโนโลยี Flip / Padlet

นวัตกรรม Art Mystery จึงส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ทักษะ ๔ ด้านนี้ในทุกกระบวนการเรียนรู้

แนวคิด Game-based Learning และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างแรงจูงใจ

Game-based Learning คือแนวทางการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้ลักษณะของเกม เช่น ภารกิจ การแข่งขัน คะแนน หรือปริศนา มาเป็นองค์ประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ให้เกิดการเรียนรู้โดยสมัครใจ

๑๐. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม “Art Mystery” ใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น “ผ้ากาบบัว” และออกแบบตามวงจร ARTS MODEL ประกอบด้วย:

A – Activate: จุดประกายความสนใจผ่านการตั้งคำถามชวนคิดและคลิปวิดีโอเกี่ยวกับผ้ากาบบัว พร้อมสำรวจความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

R – Research: นักเรียนศึกษาข้อมูลลวดลายผ้ากาบบัวผ่านใบงานและกิจกรรมกลุ่ม โดยใช้แหล่งเรียนรู้จริง เช่น ผ้าทอหรือภาพถ่ายจากชุมชน

T – Think: นักเรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ และออกแบบลวดลายร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากลายผ้ากาบบัว พร้อมกิจกรรมเกม “ศิลป์ไขปริศนา” เพื่อฝึกการคิดสร้างสรรค์

S – Showcase: นักเรียนสร้างผลงานจริง เช่น แผ่นทลงกระเป่าผ้า และนำเสนอผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล (Flip, Padlet) พร้อมสะท้อนคิด

การดำเนินการใช้ระยะเวลา ๔ คาบเรียน และมีการออกแบบใบงาน กิจกรรม และเกณฑ์การประเมิน

ไว้อย่างชัดเจน

๑๑. การนำนวัตกรรมไปใช้

นวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ "Art Mystery" จึงถูกออกแบบขึ้นเพื่อใช้กับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านยางน้อย (พรหมพิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ซึ่งเป็นโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมทางการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ **ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะ** ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกแบบ **Game-based Learning** ที่ผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นเรื่อง “**ผ้ากาบบัว**” อัตลักษณ์ประจำจังหวัดอุบลราชธานี เข้ากับเทคนิคการเรียนรู้แบบมีภารกิจ

๑. การวางแผนเตรียมความพร้อมก่อนการสอน

๑.๑ ศึกษาหลักสูตรและแนวทงนโยบาย

- ๑) ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (สาระทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. ๒๕๕๑ และสมรรถนะผู้เรียน
- ๒) พิจารณานโยบายของสถานศึกษาในฐานะ “โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรม” เพื่อกำหนดทิศทางการออกแบบกิจกรรม

๑.๒ วิเคราะห์ผู้เรียน

- ๑) สำรวจพื้นฐานความรู้เดิมเกี่ยวกับ “ผ้ากาบบัว” และองค์ประกอบศิลป์ของนักเรียน
- ๒) ตรวจสอบความพร้อมด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการทำงานกลุ่ม

๑.๓ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

- ๑) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Active Learning)
- ๒) วางโครงสร้างการเรียนรู้ตาม **ARTS MODEL**:
 - A – Activate (ปลุกความคิด/เปิดประเด็น)
 - R – Research (ค้นคว้าลายผ้ากาบบัว)
 - T – Think (ออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายร่วมสมัย)
 - S – Showcase (นำเสนอผลงานผ่านนิทรรศการ)

๑.๔ เตรียมสื่อ อุปกรณ์ และใบงาน

- ๑) ตัวอย่างผ้ากาบบัวจริง/ภาพถ่าย
- ๒) ชุดเกม “ลายลับผ้ากาบบัว” (กระดาน/การ์ดคำถาม)
- ๓) ใบงานออกแบบลวดลาย
- ๔) กระเป๋าผ้าสีขาว + สีอะคริลิก

๒. การจัดการเรียนรู้รายคาบ (๔ คาบเรียน)

คาบที่ ๑: Activate + Research (๖๐ นาที)

วัตถุประสงค์: นักเรียนเข้าใจลักษณะผ้ากาบบัวและสามารถอธิบายความสำคัญได้

๑) Activate:

เปิดประเด็นด้วยคำถามท้าทาย “ทำไมผ้ากาบบัวจึงมีลวดลายเฉพาะถิ่น?”
ใช้เกม “ลายลับผ้ากาบบัว” เพื่อกระตุ้นความสนใจ

๒) Research:

นักเรียนทำกิจกรรม “ถอดรหัสลวดลาย” โดยสืบค้นความหมายจากคลิป์วิดีโอ/บทความ วิเคราะห์ภาพถ่ายลายผ้า และเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอุบลราชธานี

คาบที่ ๒-๓ : Think (๑๒๐ นาที)

วัตถุประสงค์: นักเรียนสามารถออกแบบลวดลายร่วมสมัยโดยใช้แรงบันดาลใจจากผ้ากาบบัว

- ๑) นักเรียนจับคู่ลวดลายพื้นถิ่นกับความหมายเชิงสัญลักษณ์
- ๒) ร่วมกันคิดวิเคราะห์แนวทางออกแบบร่วมสมัย เช่น การนำลายดั้งเดิมมาวาดเป็น Pattern ใหม่
- ๓) วาดร่างผลงานออกแบบบนใบงาน โดยบูรณาการองค์ประกอบศิลป์ (เส้น สี รูปร่าง)

คาบที่ ๔ : Showcase (๖๐ นาที)

วัตถุประสงค์: นักเรียนสามารถสร้างผลงานจริง และนำเสนอแนวคิดได้

- ๑) ลงสีบนกระดาษผ้าจริง ตามแบบร่าง
- ๒) นำเสนองานหน้าชั้นเรียน โดยอธิบายแรงบันดาลใจ ความหมายของลวดลาย และเทคนิคการวาด
- ๓) เพื่อนให้ Feedback ผ่านการติดตาม/เขียนคำชม
- ๔) สรุปผลการเรียนรู้โดยครู – ถามย้อน/เติมเต็มข้อมูล

๓. การประเมินผล

๓.๑ ประเมินก่อน-หลังเรียน

แบบทดสอบวัดความรู้เกี่ยวกับผ้ากาบบัวและองค์ประกอบศิลป์ (Pre-Post Test)

๓.๒ ประเมินผลงาน

ใช้ Rubric ๔ ระดับ ในการประเมินชิ้นงานจริง (ลวดลาย + ความคิดสร้างสรรค์ + ความประณีต)

๓.๓ ประเมินทักษะศตวรรษที่ ๒๑

การคิดสร้างสรรค์ การทำงานกลุ่ม การสื่อสาร

๓.๔ การสะท้อนผล

ใช้ Reflection Sheet ให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกรับรู้ บทเรียน และสิ่งที่ได้เรียนรู้

๔. การสะท้อนผลและพัฒนาต่อเนื่อง

- ๑) สรุปจุดเด่น เช่น นักเรียนสนใจ กระตือรือร้น มีแรงจูงใจจากเกม
- ๒) ปรับปรุงจุดควรแก้ เช่น เวลาไม่เพียงพอ หรือสื่อบางอย่างต้องจัดเตรียมล่วงหน้า
- ๓) ถอดบทเรียนสำหรับใช้ขยายผลใน ระดับชั้นอื่น

๑๒. ผลการใช้นวัตกรรม

ผลจากการใช้ “Art Mystery – ARTS MODEL” พบว่า:

- ๑) นักเรียนสามารถอธิบายและตีความลวดลายผ้ากาบบัวได้ลึกซึ้งขึ้น
- ๒) นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะบนกระดาษผ้าได้หลากหลาย สะท้อนแนวคิดเฉพาะตัว
- ๓) ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนตนเองดีขึ้น จากการนำเสนอและใช้ Padlet
- ๔) นักเรียนสนุกกับการเรียนศิลปะมากขึ้น มีแรงจูงใจ และรู้สึกภาคภูมิใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรมของตนเอง

- ๕) ครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในหลายมิติ ทั้งด้านทักษะ ความรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑๓.สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผล

จากการนำนวัตกรรม “Art Mystery” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ พบว่า:

- ๑) นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน จากการประเมินหลังเรียน พบว่า ร้อยละ ๙๐ ของนักเรียนจำนวน ๓๕ คน สามารถแสดงผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีมิติของการวิเคราะห์ที่ลึกซึ้งมากขึ้น
- ๒) นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องลวดลายผ้ากับกับการออกแบบศิลปะร่วมสมัยได้อย่างหลากหลาย โดยนำเสนอผลงานที่มีอัตลักษณ์และความคิดใหม่
- ๓) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าวสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับหน่วยการเรียนรู้แบบปกติ โดยจากผลการประเมินปลายหน่วย พบว่า นักเรียนร้อยละ ๙๐ ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
- ๔) นักเรียนมีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และสามารถถ่ายทอดแนวคิดผ่านผลงานศิลปะได้ดี โดยมีการจัดแสดงนิทรรศการภายในห้องเรียนและเปิดโอกาสให้ชุมชนร่วมชื่นชม
- ๕) ครูสามารถจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น สนุก และตอบสนองผู้เรียนได้หลากหลายระดับ โดยใช้เครื่องมือดิจิทัลและการจัดกิจกรรมแบบภารกิจ (Mission-Based Learning)

อภิปรายผล

๑. ผลด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน

นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง มีการสังเกต วิเคราะห์ คิดเชิงระบบ และสะท้อนตนเองผ่านการนำเสนอผลงานได้อย่างมีคุณภาพ

โดยเฉพาะการใช้กิจกรรมในลักษณะเกม “ภารกิจศิลป์” ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก ทำท่าย และกล้าคิด กล้าแสดงออกมากขึ้น

ผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนชี้ว่า นักเรียน ๓๒ คนจาก ๓๕ คน (ร้อยละ ๙๑.๔๒) มีพัฒนาการชัดเจนกว่าก่อนเรียน

๒. ผลด้านจิตพิสัย

นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง ภูมิใจในผลงาน และให้ความสำคัญกับมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น โดยเฉพาะการถอดรหัสลายผ้ากับในบริบทใหม่ นักเรียนให้ความร่วมมือดีในการทำงานกลุ่มและการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารผลงาน

จากแบบประเมินความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนร้อยละ ๙๐ รู้สึกสนุกและอยากเรียนซ้ำอีกในลักษณะนี้

๓. ผลต่อครูผู้สอน

ครูสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายชัดเจน ใช้สื่อและเทคนิคที่เหมาะสมกับยุคสมัย และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยไม่จำกัดเพียงการสอนจากตำรา แต่เน้นทักษะและกระบวนการคิด

ครูผู้สอนสังเกตเห็นพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนเพิ่มขึ้น เช่น การกล้าแสดงความคิดเห็น และการช่วยเหลือกันในกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ

- ๑) ควรสนับสนุนให้ครูทุกกลุ่มสาระนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อปลูกฝังความรักท้องถิ่นและทักษะการคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน
- ๒) ควรมีการพัฒนาสื่อประกอบนวัตกรรม เช่น ใบงานดิจิทัล/บอร์ดเกมการเรียนรู้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และต่อเนื่อง
- ๓) ควรมีการวัดผลทั้งก่อนและหลังอย่างชัดเจน เพื่อสะท้อนผลสัมฤทธิ์เชิงประจักษ์ของนวัตกรรม

๑๔. การเผยแพร่ นวัตกรรม

การเผยแพร่ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ "Art Mystery" ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ในหัวข้อ “ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย” ได้รับการออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผสานการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารแนวคิดอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็นการปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี ผ่านกิจกรรมถอดรหัสลวดลายผ้ากาบบัว และประยุกต์ใช้ในการออกแบบศิลปะร่วมสมัย

การนำเสนอภายในสถานศึกษา โดยจัดนิทรรศการแสดงผลงานของนักเรียนในกิจกรรมวันวิชาการ ประชุมผู้ปกครอง และกิจกรรม PLC ครู เพื่อเป็นแบบอย่างการจัดการเรียนรู้แก่ครูในโรงเรียนเดียวกัน

การเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัล ได้แก่ การจัดทำอินโฟกราฟิก วิดีโอ และเอกสารประกอบการเรียนรู้เผยแพร่ผ่านเว็บไซต์โรงเรียน สื่อสังคมออนไลน์

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวพลิชฐา ช่วยคง)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายปรัชญา ฤชา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

บรรณานุกรม

กรมหม่อนไหม. (n.d.). *ผ้ากาบบัว*. สืบค้นจาก https://qsds.go.th/silkcotton/k_๗.php

กรมหม่อนไหม. (n.d.). *ลายผ้าเอกลักษณ์ประจำจังหวัดอุบลราชธานี: ผ้าลายกาบบัว*. สืบค้นจาก <https://qsds.go.th/newqsiscent/ผ้าไหมจังหวัดอุบลราชธานี/>

กระทรวงวัฒนธรรม กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (n.d.). *มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (ฐานข้อมูล ICH-Thailand)*. สืบค้นจาก <https://ich-thailand.org/>

กองโบราณคดี กรมศิลปากร. (๒๐๒๑). *องค์ที่ ๕ อนุรักษ์พัฒนาผืนผ้าไทย และ องค์ที่ ๖ นำผ้าตราไทยแม่กลองทั่วแดนดิน*. สืบค้นจาก <https://www.finearts.go.th>

Parueang, V., Jai-aree, A., & Thawornratana, C. (๒๐๑๘). The guidelines for continuation of Gab-Bau weaving wisdom in Ban Chiangkaew community, Ubonratchathani Province. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, ๑๑(๑), ๑๐๐๑-๑๐๒๑.

พระสมักร สิริบุญโญ (วงศ์ประเทศ). (๒๐๑๕). *การดำรงอยู่ของภูมิปัญญาท้องถิ่นท่ามกลางการแข่งขันในระบบตลาดเสรี: กรณีศึกษางานหัตถกรรมทอผ้ากาบบัว ตำบลนาเรือง อำเภอนาเยีย จังหวัดอุบลราชธานี* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สืบค้นจาก <https://libdcms.nida.ac.th/thesis๖/๒๕๕๘/b๑๙๐๔๙๘.pdf>

รุ่งนภา พิงวงศ์. (๒๐๐๙). *การศึกษาพัฒนาวิธีการตัดเย็บผ้ากาบบัวให้มีรูปแบบที่ทันสมัยเป็นที่รู้จักแก่คนทั่วไป: กรณีศึกษากลุ่มสตรีทอผ้ากาบบัวบ้านคำขวาง อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี* [รายงานวิจัย,

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:๖๐๐๘๒

วัฒน์ จุฑะวิภาต. (๒๐๑๒). *ผ้าทอกับชีวิตคนไทย: Textile—Reflection of Thai Traditions* [รายงานวิจัย, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]. สืบค้นจาก <https://libdoc.dpu.ac.th/research/๑๔๙๗๙๗.pdf>

ภาคผนวก



แผนการ จัดการเรียนรู้

รายวิชา ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"

นางสาวพลิชญา ช่วยคง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



หน่วยการจัดการเรียนรู้ที่ ๒
เรื่อง เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"
(ใช้ ARTS MODEL และ Game-based Learning)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
รายวิชา ศิลปะ รหัสวิชา ศ ๒๑๑๐๑

ครูผู้สอน
นางสาวพลิชฐา ช่วยคง
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



คำอธิบายรายวิชาศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
รหัสวิชา ศ ๒๑๑๐๑

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
เวลา ๘๐ ชั่วโมง

การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และขาดความเข้าใจในคุณค่าของวิชาศิลปะ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับที่ไม่เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรสถานศึกษา

ปัจจุบัน การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ของผู้เรียนในอนาคต จึงจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทำทาย และเชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัวของผู้เรียน

จากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะพบว่า นักเรียนยังขาดความเข้าใจและความภาคภูมิใจในศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ "ARTS MODEL" ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เรื่อง "ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สูศิลปะร่วมสมัย" เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานผ่านภารกิจศิลปะ โดยนำลวดลาย "ผ้ากาบบัว" ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี มาถอดรหัสและประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายร่วมสมัยบนกระเป๋ากาบ พร้อมนำเสนอด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และการสะท้อนคิดร่วมกับเพื่อน เพื่อเสริมสร้างทักษะศตวรรษที่ ๒๑ อย่างรอบด้าน

การนำนวัตกรรมดังกล่าวมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ คาดว่าจะสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาศิลปะให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมต่อไป

มาตรฐานและตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทาง

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

- ศ ๑.๑ ม.๑/๑ อธิบายและวิเคราะห์ทัศนธาตุและหลักการออกแบบจากผลงานศิลปะได้
- ศ ๑.๑ ม.๑/๒ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบอย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดปลายทาง

- ศ ๑.๑ ม.๑/๓ บรรยายความรู้สึกและคุณค่าของงานศิลปะที่เห็นหรือสร้างสรรค์ได้
- ศ ๑.๒ ม.๑/๑ อธิบายลักษณะและรูปแบบทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่น
- ศ ๑.๒ ม.๑/๒ เปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย

รวม ๕ ตัวชี้วัด (ระหว่างทาง ๒ ตัวชี้วัด / ปลายทาง ๓ ตัวชี้วัด)

โครงสร้างรายวิชาศิลปะ ๑

รหัสวิชา ศ ๒๑๑๐๑

วิชา ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

จำนวน ๘๐ ชั่วโมง/ปี

สัดส่วนคะแนน ระหว่างเรียน : ปลายภาคเรียน ๘๐ : ๒๐

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
ภาคเรียนที่ ๑				
๑	หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์	ระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๒ ปลายทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๒๒	๘
๒	ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ศิลปะร่วมสมัย (ใช้ ARTS MODEL และ Game-based Learning)	ระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๑, ศ ๑.๑ ม.๑/๒ ปลายทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๓, ศ ๑.๒ ม.๑/๑, ศ ๑.๒ ม.๑/๒	๘	๑๕
๓	วาดภาพทัศนียภาพ ๓ มิติ	ระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๑ ปลายทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๓	๒๐	๑๐
๔	ทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่น	ปลายทาง ศ ๑.๒ ม.๑/๑	๑๐	๗
๕	งานทัศนศิลป์ในแต่ละภูมิภาค	ปลายทาง ศ ๑.๒ ม.๑/๒	๑๐	๗
สอบกลางปี			๑	๒๐
รวมภาคเรียนที่ ๑			๘๐	๒๐



ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
ภาคเรียนที่ ๑					
๔	ลายผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ศิลปะร่วมสมัย (ใช้ ARTS MODEL และ Game-based Learning)	ระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๑, ศ ๑.๑ ม.๑/๒ ปลายทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๓, ศ ๑.๒ ม.๑/๑, ศ ๑.๒ ม.๑/๒	- กระบวนการแก้โจทย์ปัญหา อัตราส่วน ร้อยละกับการซื้อขาย ร้อยละเกี่ยวกับดอกเบี้ยได้	๘	๓

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ศิลปะร่วมสมัย (ใช้ ARTS MODEL และ Game-based Learning)

รายวิชา ศิลปะ รหัสวิชา ศ ๒๑๑๐๑
ระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑
ครูผู้สอน นางสาวพลิชฐา ช่วยคง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔
เวลา ๘ ชั่วโมง

๑. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนบางส่วนยังขาดแรงจูงใจ ขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และไม่ตระหนักถึงคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น

จังหวัดอุบลราชธานีมีมรดกทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะ ผ้ากาบบัว ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีลวดลายเฉพาะตัว สะท้อนความงดงาม ความประณีต และรากเหง้าทางวัฒนธรรมของชุมชน การนำองค์ความรู้และความงามของผ้ากาบบัวมาประยุกต์ในงานศิลปะร่วมสมัย ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรม แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทปัจจุบัน เพื่อตอบสนองต่อความจำเป็นดังกล่าว จึงได้พัฒนา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ “ARTS MODEL” ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกับ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ท้าทาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมตลอดกระบวนการ โดย ARTS MODEL ประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน ได้แก่

- **Activate** : กระตุ้นแรงบันดาลใจและความสนใจของผู้เรียนผ่านเกมและกิจกรรมสร้างแรงจูงใจ
- **Research** : ให้ผู้เรียนสืบค้น วิเคราะห์ และถอดรหัสลวดลายผ้ากาบบัวจากแหล่งข้อมูลจริง
- **Think** : สังเคราะห์และสร้างแนวคิดใหม่ เพื่อนำไปออกแบบผลงานศิลปะร่วมสมัย
- **Showcase** : นำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัลและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

นวัตกรรมนี้ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะด้านศิลปะเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ครบถ้วน

๒. การบูรณาการ

นวัตกรรม “ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ศิลปะร่วมสมัย” สามารถบูรณาการกับรายวิชาอื่นได้อย่างหลากหลาย เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะรอบด้านแก่ผู้เรียน ดังนี้

๑. วิชาประวัติศาสตร์และสังคมศึกษา
 - ศึกษาที่มาของผ้ากาบบัวในบริบทประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี
 - วิเคราะห์ความเชื่อ ประเพณี และค่านิยมที่สะท้อนอยู่ในลวดลายและการทอผ้า
๒. วิชาภาษาไทย

- ฝึกการเขียนเชิงบรรยายและเชิงสร้างสรรค์เพื่ออธิบายความหมายของลวดลายและแรงบันดาลใจในการออกแบบ
 - พัฒนาทักษะการพูดและการนำเสนอผลงานอย่างชัดเจนและมีศิลปะ
๓. วิชาคณิตศาสตร์
- ใช้ความรู้เรื่องสัดส่วน สมมาตร และเรขาคณิตในการออกแบบลวดลาย
 - คำนวณขนาด พื้นที่ และการจัดวางองค์ประกอบให้สมดุล
๔. วิชาวิทยาศาสตร์
- ศึกษาคุณสมบัติของวัสดุและสีที่ใช้ในการพิมพ์ เพื่อเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมและปลอดภัย
 - วิเคราะห์ผลกระทบของสภาพแวดล้อมต่อวัสดุและสีในระยะยาว
๕. วิชาการงานอาชีพ
- ฝึกทักษะการประดิษฐ์และการผลิตสินค้าหัตถกรรม
 - เรียนรู้การจัดทำต้นทุน กำหนดราคาขาย และวางแผนการตลาดอย่างง่าย
๖. วิชาภาษาอังกฤษ
- ศึกษาศัพท์และวลีที่เกี่ยวข้องกับผ้าทอ ลวดลาย และศิลปะร่วมสมัย
 - เขียนคำอธิบายผลงานเป็นภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารกับผู้ชมต่างชาติ

นวัตกรรม “ลายลับผ้ากาบบัว – ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่ศิลปะร่วมสมัย” ได้บูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานีอย่างชัดเจน ผ่านการเรียนรู้และสร้างสรรค์งานศิลปะจาก ผ้ากาบบัว ซึ่งเป็นผ้าทอพื้นเมืองที่มีลวดลายอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น สะท้อนภูมิปัญญา ความประณีต และวิถีชีวิตของชุมชน โดยการบูรณาการมีประเด็นสำคัญดังนี้

๑. ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นเนื้อหาหลักของการเรียนรู้
 - ผู้เรียนศึกษาที่มา ความหมาย และความสำคัญของผ้ากาบบัว
 - วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และสัญลักษณ์ในลวดลายที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมท้องถิ่น
๒. สร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยจากแรงบันดาลใจในลวดลายดั้งเดิม
 - ออกแบบลวดลายใหม่โดยคงเอกลักษณ์ของผ้ากาบบัว แต่ปรับให้เข้ากับบริบทปัจจุบัน
 - พิมพ์ลวดลายบนกระดาษผ้าดิบหรือวัสดุอื่น ๆ ให้เป็นของใช้ร่วมสมัย
๓. เชื่อมโยงการเรียนรู้กับชุมชน
 - เชิญวิทยากรท้องถิ่นหรือช่างทอผ้ามาให้ความรู้และถ่ายทอดประสบการณ์
 - ใช้สถานที่จริง เช่น กลุ่มทอผ้ากาบบัว หรือแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เป็นฐานการสืบค้นข้อมูล
๔. เสริมสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น
 - ผู้เรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของมรดกภูมิปัญญา
 - ผลงานที่สร้างสรรค์ช่วยเผยแพร่อัตลักษณ์ของจังหวัดสู่สาธารณะและสังคมออนไลน์
๕. บูรณาการกับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ ๒๑
 - พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสารด้วยเทคโนโลยี

- ใช้ภูมิปัญญาเป็นฐานในการแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมศิลปะที่มีคุณค่าทั้งเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ

๓. ผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge: K)

๑. อธิบายทัศนธาตุและหลักการออกแบบงานศิลปะได้ถูกต้อง
๒. วิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์จากลวดลายผ้ากาบบัวได้อย่างชัดเจน
๓. อธิบายความหมายและคุณค่าของผ้ากาบบัวในฐานะภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี
๔. เชื่อมโยงแนวคิดจากลวดลายดั้งเดิมสู่การออกแบบลวดลายร่วมสมัยได้

ด้านทักษะกระบวนการ (Process: P)

๑. ออกแบบลวดลายร่วมสมัยโดยคงเอกลักษณ์ของผ้ากาบบัว
๒. เห็นทลวดลายลงบนกระเป๋าดิบหรือวัสดุอื่นได้อย่างประณีตและเหมาะสม
๓. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Flip, Padlet หรือโปรแกรมออกแบบ) เพื่อนำเสนอผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๔. ทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างมีระบบ รับฟังความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนไอเดียอย่างสร้างสรรค์

ด้านเจตคติ (Attitude: A)

๑. ภาคภูมิใจในศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่นของตน
๒. เห็นคุณค่าของการอนุรักษ์และสืบสานอัตลักษณ์ท้องถิ่น
๓. มีความตั้งใจ มุ่งมั่น และรับผิดชอบต่อผลงานทั้งของตนเองและของกลุ่ม
๔. เปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลาย และพร้อมปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น

๔.สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สาระสำคัญ

ผ้ากาบบัวเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สะท้อนความงดงาม ความประณีต และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี ลวดลายของผ้ากาบบัวมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ความเชื่อ และสภาพแวดล้อม การศึกษาลวดลายผ้ากาบบัวและนำมาประยุกต์ในงานศิลปะร่วมสมัย ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ ฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์ และปลูกฝังความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น อีกทั้งยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอผลงานอย่างมีคุณภาพ

ความคิดรวบยอด

ผู้เรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับทัศนธาตุและหลักการออกแบบ มาวิเคราะห์และถอดรหัสลวดลายผ้ากาบบัว พร้อมทั้งสร้างสรรค์ลวดลายร่วมสมัยที่คงคุณค่าและเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่น และนำเสนอผลงานผ่านสื่อที่หลากหลาย เพื่อเผยแพร่ความงามของภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่สังคมในวงกว้าง

๕. สาระการเรียนรู้

๑. ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ

- จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว แสงเงา และพื้นที่ว่าง

- หลักการออกแบบ ได้แก่ เอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล จังหวะและการเน้น
- ๒. ความรู้เกี่ยวกับผ้ากบับ**
 - ประวัติ ความเป็นมา และความสำคัญของผ้ากบับในจังหวัดอุบลราชธานี
 - ลักษณะและความหมายเชิงสัญลักษณ์ของลวดลาย
 - กระบวนการทอผ้าและการดูแลรักษา
- ๓. การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์จากลวดลายผ้ากบับ**
 - การถอดรหัสลวดลายตามทัศนธาตุ
 - การตีความความหมายของลวดลาย
- ๔. การสร้างสรรค์ลวดลายร่วมสมัย**
 - การออกแบบลวดลายโดยคงเอกลักษณ์ของผ้ากบับ
 - การปรับประยุกต์ลวดลายให้เข้ากับบริบทและความต้องการของผู้ใช้
- ๕. เทคนิคและกระบวนการเพ้นท์บนกระเป๋าผ้า**
 - การเลือกวัสดุและอุปกรณ์ เช่น กระเป๋าผ้าดิบ สีเพ้นท์ พู่กัน
 - ขั้นตอนการเพ้นท์และการตกแต่งให้สวยงามและคงทน
- ๖. การนำเสนอผลงานด้วยสื่อดิจิทัล**
 - การใช้แพลตฟอร์ม เช่น Flip, Padlet หรือโปรแกรมออกแบบ (Canva, PowerPoint)
 - การจัดทำเนื้อหา คำอธิบาย และการสื่อสารแนวคิดของผลงาน
- ๗. การสะท้อนคิดและประเมินผลงาน**
 - การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
 - การปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะเพื่อยกระดับคุณภาพ

๖. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๗. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีวินัย
- รักความเป็นไทย และภาคภูมิใจในท้องถิ่น
- มีจิตสาธารณะ

๘. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ใบงานวิเคราะห์ลวดลายผ้ากาบบัว

- ผู้เรียนระบุทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ปรากฏในลวดลาย
- อธิบายความหมายและแรงบันดาลใจที่ได้จากลวดลาย

แบบร่างลวดลายร่วมสมัย

- ออกแบบลวดลายใหม่ที่คงเอกลักษณ์ของผ้ากาบบัว
- นำเสนอแนวคิดและเหตุผลในการออกแบบ

ผลงานพื้นที่ลายบนกระเป๋าคาดิบบ

- พื้นที่ลวดลายที่ออกแบบลงบนกระเป๋าคาดิบบด้วยความประณีต
- คำนึงถึงความสมดุล สี สัน และความเหมาะสมของการใช้งาน

การสะท้อนคิด (Reflection)

- เขียนบันทึกหรือโพสต์ใน Padlet เพื่อสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้
- ระบุสิ่งที่ภูมิใจ ปัญหาที่พบ และแนวทางการพัฒนาในอนาคต

๙. แหล่งเรียนรู้ / สื่อการเรียนรู้

แหล่งเรียนรู้

๑. แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน

- ห้องศิลปะ
- ห้องสมุดโรงเรียน

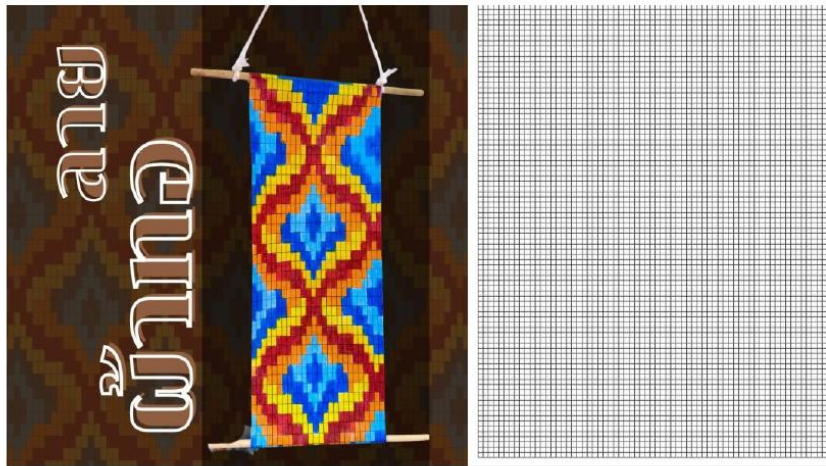
๒. แหล่งเรียนรู้นอกโรงเรียน

- กลุ่มทอผ้ากาบบัวในชุมชน
- พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติอุบลราชธานี
- ตลาดนัดผ้าและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
- แหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับผ้ากาบบัวและศิลปะร่วมสมัย

สื่อการเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์

- ใบความรู้เรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
- ใบงานวิเคราะห์ลวดลายผ้ากาบบัว
- แบบประเมินผลงานศิลปะ (Rubric)



สื่อดิจิทัล

- คลิปวิดีโอผ้าทอ (YouTube / แพลตฟอร์มอื่น)
- แอปพลิเคชัน Flip, Padlet สำหรับการนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- โปรแกรมออกแบบ (Canva, PowerPoint)



https://www.canva.com/design/DAGrVeicXo/NHIKM๓WvlwryU๒WhtBswoQ/view?utm_content=DAGrVeicXo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link๒&utm_source=uniqueLinks&utlId=hf๐๙๒f๗๗d๓๐

วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะ

- ผ้าทอหรือภาพถ่ายลวดลาย
- กระดาษผ้าดิบ
- สีอะคริลิก / สีเมจิก / พู่กัน
- ดินสอ, ยางลบ, ไม้บรรทัด

๑๐. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

เวลา	ขั้นตอน ARTS MODEL	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ / อุปกรณ์	การวัดและ ประเมินผล
ชั่วโมงที่ ๑	A – Activate (เร้าความสนใจ)	- เล่นเกม “จับคู่ลายผ้า” จากบัตร ภาพและคำอธิบาย- ฉายคลิปวิดีโอ ผ้ากบบัว (๓-๕ นาที)- ครูตั้ง คำถามปลายเปิด “ลวดลายผ้า กบบัวนำไปสร้างสรรค์อะไรได้ บ้าง?”- อธิบายภารกิจและเป้าหมาย ผลงาน	- บัตรภาพลวดลาย ผ้ากบบัว- คลิป วิดีโอ- ใบคำถาม	- สังเกตการมีส่วนร่วม- ประเมินการ ตอบคำถาม เบื้องต้น
ชั่วโมงที่ ๒-๓	R – Research (สืบค้นข้อมูล)	- ศึกษาลวดลายผ้ากบบัวจากของ จริง/ภาพถ่าย/วิดีโอ- ทำใบงาน วิเคราะห์ลวดลาย (ทัศนธาตุ ความหมาย แรงบันดาลใจ)- กิจกรรม “ถอดรหัสลาย” และ บันทึกข้อมูล- อภิปรายและนำเสนอ ผลการวิเคราะห์ในกลุ่ม	- ตัวอย่างผ้ากบบัว / ภาพถ่าย- ใบงาน วิเคราะห์ลวดลาย- อุปกรณ์จัดบันทึก	- ตรวจสอบงาน- ประเมินการ นำเสนอในกลุ่ม
ชั่วโมงที่ ๔-๕	T – Think (คิด สร้างสรรค์)	- ระดมสมองออกแบบลวดลายร่วม สมัย- ร่างแบบลงกระดาษ พร้อม กำหนดสีและองค์ประกอบ- ครูให้ ข้อเสนอแนะและปรับแบบ	- กระดาษร่าง- ดินสอ/ยางลบ/ไม้ บรรทัด- ตัวอย่างสี	- ตรวจสอบร่าง- ประเมินการใช้ หลักการออกแบบ และความคิด สร้างสรรค์
ชั่วโมงที่ ๖	T – Think (ต่อ)	- ครูสาธิตเทคนิคการเพ้นท์บนผ้า- ผู้เรียนทดลองเพ้นท์บนเศษผ้า ทดสอบ	- เศษผ้า- สี อะคริลิก/สีเมจิก- ฟู่กัน/จานสี	- สังเกตทักษะการใช้ เครื่องมือและสี
ชั่วโมงที่ ๗	S – Showcase (นำเสนอ)	- เพ้นท์ผลงานจริงลงบนกระเป่า ผ้าดิบตามแบบ	- กระเป๋าผ้าดิบ- สี อะคริลิก/สีเมจิก- ฟู่กัน	- ประเมินผลงาน ตาม Rubric (P)
ชั่วโมงที่ ๘	S – Showcase & Reflection (นำเสนอและ สะท้อนคิด)	- ถ่ายภาพผลงานและทำคลิป/สไลด์ นำเสนอผ่าน Flip หรือ Padlet- ผู้เรียนเขียน Reflection สิ่งที่ได้ เรียนรู้และสิ่งที่ภูมิใจ- ครูและเพื่อน ให้ข้อเสนอแนะ	- โทรศัพท์/แท็บ เล็ต/คอมพิวเตอร์- แอป Flip, Padlet	- ประเมินการ นำเสนอ (P, A)- ประเมินการ สะท้อนคิด (A)

ชั่วโมงที่ ๑: Activate – ไร่ความสนใจ (๒๐ นาที)

เป้าหมายย่อย: สร้างแรงจูงใจ รู้จักลายผ้ากากาบบัวและตั้งคำถามการเรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นตอน:

๑. เกม “จับคู่ลายผ้า” (๑๐ นาที): ครูแจกบัตรภาพลายกากาบบัวและบัตรคำความหมายให้นักเรียนจับคู่แข่งขันเป็นกลุ่ม สรุปคำตอบบนกระดานและประกาศ “คะแนนภารกิจ” เพื่อสะสมตลอดหน่วย
๒. ชมคลิป + ถามปลายเปิด (๑๐ นาที): ฉายคลิป ๓-๕ นาที แนะนำภูมิหลังลายกากาบบัว ตั้งคำถามชี้แนะ เช่น “ลายนี้สะท้อนอะไรในวิถีชีวิต/ความเชื่อ” และ “เราจะนำลายนี้ไปสร้างสรรค์อะไรได้บ้าง”
๓. ชี้แจง Outcome/เกณฑ์ (๑๐ นาที): แจ้งชิ้นงานปลายทาง (ใบงานวิเคราะห์, แบบร่าง, กระเป๋าผ้า, นำเสนอ, Reflection) และอธิบาย Rubric K-P-A + ตัวชี้วัดระหว่างทาง/ปลายทาง
๔. Warm-up ทักทาย (๑๕ นาที): วาดเร็ว (Quick Sketch) ฝึกจุด-เส้น-รูปทรง-สมดุล-การเน้น ให้เห็นภาพรวมหลักการออกแบบ
๕. จัดกลุ่ม/มอบบทบาท (๑๕ นาที): คละความสามารถเป็นกลุ่ม ๔-๕ คน บทบาทแนะนำ: ผู้นำการค้นหา, ผู้ออกแบบ, ช่างแพ้นท์, ผู้บันทึก/สื่อสาร (หมุนเวียนบทบาทได้)

หลักฐาน/ประเมินทันที: คะแนนเกม, การตอบคำถาม, งานวาดเร็ว, รายชื่อ/บทบาทสมาชิก (ตัวชี้วัดระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๑)

ชั่วโมงที่ ๒-๓: Research – สืบค้นข้อมูล (๑๒๐ นาที)

เป้าหมายย่อย: เข้าใจคุณค่าลายกากาบบัว ถอดรหัสทัศนธาตุและความหมายเพื่อวางรากฐานการออกแบบ

ขั้นตอน:

๑. ฐานเรียนรู้หมุนเวียน (๒๕ นาที): สืบค้นภาพถ่าย/บอร์ดข้อมูล/คลิป โดยฐานแต่ละจุดมีคำถามชี้แนะ เช่น “เส้นและจังหวะใดโดดเด่น”, “สีสะท้อนอารมณ์แบบใด”
๒. ใบงานวิเคราะห์ลวดลาย (๓๕ นาที): บันทึกทัศนธาตุ ความหมายเชิงสัญลักษณ์ แรงบันดาลใจ สเก็ชองค์ประกอบที่สนใจ
๓. กิจกรรม “ถอดรหัสลาย” (๓๐ นาที): กลุ่มเลือก ๑ ลายหลัก สรุปคีย์เวิร์ด (เช่น น้ำ/ความอุดมสมบูรณ์/โค้งอ่อนโยน) และโยงหลักการออกแบบที่จะต่อยอด
๔. นำเสนอระหว่างทาง (๒๐ นาที): แต่ละกลุ่มนำเสนอสั้น ๒-๓ นาที รับ Feedback ด้วยเกณฑ์ “ชัด-ใช่-เชื่อมโยง” (ชัดเจน ใช้ได้ เชื่อมโยงเป้าหมาย)
๕. ตั้งเป้าหมายออกแบบ (๑๐ นาที): เขียนเป้าหมายระบุผู้ใช้/บริบท/ทोनสี/หลักการที่จะเน้น

หลักฐาน/ประเมินทันที: ใบงานวิเคราะห์, บันทึกคีย์เวิร์ด, บันทึกเป้าหมาย (ตัวชี้วัดระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๑)

ชั่วโมงที่ ๔-๕: Think – คิดสร้างสรรค์ (๑๒๐ นาที)

เป้าหมายย่อย: พัฒนาแนวคิดและแบบร่างลวดลายร่วมสมัยที่คงอัตลักษณ์

ขั้นตอน:

๑. Moodboard & Brainstorm (๒๕ นาที): รวบรวมภาพอ้างอิง โทนสี วัสดุ ลวดลายย่อย บนกระดาษ/ Padlet
๒. ออกแบบทางเลือก (๔๐ นาที): สเก็ตช์แบบ ๒-๓ ทางเลือก ใช้หลักการออกแบบ (เอกภาพ สมดุล จังหวะ การเน้น) วงรอบ “ลอง-ดู-ปรับ” อย่างน้อย ๒ รอบ
๓. เลือกแบบสุดท้าย/กำหนดสเปกสี (๒๐ นาที): โหวตภายในกลุ่ม เลือกแบบที่สอดคล้องเป้าหมาย ระบุพาลเล็ตสี/สัดส่วน/ตำแหน่ง
๔. Mini-crit (๒๐ นาที): แฉวนแบบรอบห้อง เดินให้ข้อเสนอแนะด้วยสติ๊กเกอร์ ๒ สี: จุดเด่น / ส่วนที่ปรับปรุง
๕. เตรียมความพร้อมเพ้นท์ (๑๕ นาที): ครุสชาติเทคนิคแปรง/การไล่เฉด/การกันสี ทดลองบนเศษผ้า หลักฐาน/ประเมินทันที: แบบร่าง ๒-๓ แบบ, สเปกสี, บันทึกข้อเสนอแนะ (ตัวชี้วัดระหว่างทาง ศ ๑.๑ ม.๑/๒)

ชั่วโมงที่ ๖: Think (ต่อ) – เวิร์กชอปทักษะ (๖๐ นาที)

เป้าหมายย่อย: เชี่ยวชาญเทคนิคพื้นฐานก่อนลงงานจริง

ขั้นตอน:

๑. ทดลองเทคนิคบนเศษผ้า (๒๕ นาที): ฝึกเส้นตรง/โค้ง การไล่เฉด การเน้นพื้นที่สำคัญ ทดสอบการยึดเกาะของสี
๒. วางผังบนกระดาษจริง (๑๕ นาที): ร่างโครงแบบอ่อน ๆ ด้วยดินสอ/ชอล์ก จัดองค์ประกอบตามแผน
๓. เตรียมพื้นที่/ความปลอดภัย (๑๐ นาที): ปูรอง กันเปื้อน จัดโซนแห้ง-เปียก แจกข้อควรระวังอุปกรณ์
๔. เช็กลิสต์ก่อนเพ้นท์ (๑๐ นาที): ตรวจสอบวัสดุ สี พู่กัน แบบร่าง พาลเล็ตสี และบทบาทงาน

หลักฐาน/ประเมินทันที: แผ่นทดลองเทคนิค, ภาพร่างบนกระดาษ, เช็กลิสต์ความพร้อม

ชั่วโมงที่ ๗: Showcase – ผลิตชิ้นงานจริง (๖๐ นาที)

เป้าหมายย่อย: ผลิตชิ้นงานที่มีคุณภาพตามแบบ

ขั้นตอน:

๑. เพ้นท์ตามแบบ (๔๐ นาที): แบ่งงานเป็นชั้นสีพื้น → รายละเอียด → ขอบเส้น ครูเดินแนะนำรายจุด
๒. ควบคุมคุณภาพ (๑๐ นาที): หยุดกลางคาบเช็กความสม่ำเสมอของสี ความคมของเส้น ความสมดุลองค์ประกอบ และปรับแก้
๓. บริหารเวลา/การแห้ง (๑๐ นาที): วางแผนช่วงแห้งสลับทำรายละเอียดอื่น กันสีเลอะด้วยกระดาษรอง/แผ่นกันเปื้อน

หลักฐาน/ประเมินทันที: ชิ้นงานจริงระหว่างทำ (Rubric P)

ชั่วโมงที่ ๘: Showcase & Reflection – นำเสนอและสะท้อนคิด (๖๐ นาที)

เป้าหมายย่อย: สื่อสารแนวคิดผลงานและทบทวนการเรียนรู้

ขั้นตอน:

๑. บันทึกดิจิทัล (๑๐ นาที): ถ่ายภาพชิ้นงาน เลือกมุมที่เห็นรายละเอียด ใส่ฉากหลังเรียบ

๒. ทำสื่อและอัปโหลด (๑๕ นาที): สไลด์/คลิปสั้น ระบุชื่อผลงาน แนวคิด ลายกบบัวต้นทาง อัปขึ้น Flip/Padlet
๓. นำเสนอ (๒๐ นาที): กลุ่มละ ๓ นาที ตอบคำถาม “ทำไม-อย่างไร-เพื่อใคร” (Why-How-For whom)
๔. Reflection & Feedback (๑๕ นาที): เขียน Reflection รายบุคคลบน Padlet: สิ่งที่ได้เรียนรู้ ความท้าทาย สิ่งที่จะพัฒนา ครูสรุปและชื่นชม

หลักฐาน/ประเมินทันที: ลิงก์สื่อดิจิทัล, คุณภาพการนำเสนอ (P/A), ข้อเขียน Reflection (A)

๑๑. การวัดและประเมินผล

ตารางการวัดและประเมินผล

ด้านการประเมิน	สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
K – ความรู้	- ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติ ความหมาย และ องค์ประกอบลวดลายผ้า กาบบัว - ความรู้เรื่องทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ	- ตรวจสอบงาน วิเคราะห์ ลวดลาย - การตอบ คำถามในชั้น เรียน	- ใบงาน วิเคราะห์ ลวดลาย - แบบทดสอบ สั้น	ดีเยี่ยม (๔): ตอบถูก \geq ๘๕% ดี (๓): ๗๐-๘๔% พอใช้ (๒): ๕๐-๖๙% ปรับปรุง (๑): ต่ำกว่า ๕๐%
P – ทักษะ ปฏิบัติ	- ความสามารถในการ ออกแบบลวดลายร่วมสมัย จากแรงบันดาลใจผ้ากบบัว - การใช้เทคนิคการพิมพ์บน ผ้าอย่างถูกต้องและประณีต	- ประเมินแบบ ร่าง - ประเมินผลงาน พิมพ์จริง - การนำเสนอ ผลงานผ่านสื่อ ดิจิทัล	- Rubric ประเมินแบบร่าง - Rubric ประเมินผลงาน พิมพ์ - แบบประเมิน การนำเสนอ	ดีเยี่ยม (๔): สร้างสรรค์ เหมาะสม ประณีต \geq ๘๕% ของเกณฑ์ ดี (๓): ๗๐-๘๔% พอใช้ (๒): ๕๐-๖๙% ปรับปรุง (๑): ต่ำกว่า ๕๐%
A – คุณลักษณะ	- ความร่วมมือในการทำงาน กลุ่ม - ความรับผิดชอบและตรงต่อ เวลา - ความภาคภูมิใจในผลงาน และการสะท้อนคิด	- สังเกต พฤติกรรม ระหว่างเรียน - ตรวจสอบบันทึก Reflection	- แบบสังเกต พฤติกรรม - แบบประเมิน Reflection	ดีเยี่ยม (๔): แสดง คุณลักษณะครบถ้วน สม่าเสมอ ดี (๓): ขาดบางข้อ เล็กน้อย พอใช้ (๒): ขาดหลาย ข้อ ปรับปรุง (๑): ไม่แสดง คุณลักษณะตามที่ กำหนด

Rubric การประเมินผลการเรียนรู้

๑. ด้านความรู้ (K – Knowledge)

เกณฑ์การประเมิน : ความเข้าใจเกี่ยวกับผ้ากบฏ, ทัศนธาตุ, หลักการออกแบบ และความถูกต้องของข้อมูล

ระดับ คะแนน	คำอธิบายเกณฑ์
๔ ดีเยี่ยม	แสดงความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ถูกต้องครบถ้วนทุกประเด็น สามารถอธิบายเชื่อมโยงเนื้อหาและยกตัวอย่างได้ถูกต้องอย่างชัดเจน
๓ ดี	แสดงความเข้าใจถูกต้องเกือบครบถ้วน อธิบายเนื้อหาได้ดี มีการเชื่อมโยงเนื้อหาบางส่วนและยกตัวอย่างได้ส่วนใหญ่ถูกต้อง
๒ พอใช้	แสดงความเข้าใจในเนื้อหาได้บางส่วน มีความคลาดเคลื่อนบ้าง อธิบายได้ไม่ต่อเนื่องหรือยกตัวอย่างไม่ชัดเจน
๑ ปรับปรุง	แสดงความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือไม่ครบถ้วน ไม่สามารถอธิบายหรือยกตัวอย่างได้อย่างถูกต้อง

๒. ด้านทักษะปฏิบัติ (P – Performance)

เกณฑ์การประเมิน : ความสามารถในการออกแบบ, การใช้เทคนิคการพิมพ์, ความประณีต, และการนำเสนอผลงาน

ระดับ คะแนน	คำอธิบายเกณฑ์
๔ ดีเยี่ยม	ออกแบบลวดลายมีความคิดสร้างสรรค์สูง เชื่อมโยงแรงบันดาลใจจากผ้ากบฏได้ชัดเจน ใช้เทคนิคการพิมพ์ถูกต้อง ประณีต งานสมบูรณ์ นำเสนอผลงานอย่างมั่นใจและน่าสนใจ
๓ ดี	ออกแบบลวดลายมีความคิดสร้างสรรค์ดี เชื่อมโยงแรงบันดาลใจได้ส่วนใหญ่ ใช้เทคนิคการพิมพ์ถูกต้องเกือบทั้งหมด งานมีความเรียบร้อยดี นำเสนอผลงานได้ชัดเจน
๒ พอใช้	ออกแบบลวดลายมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับปานกลาง เชื่อมโยงแรงบันดาลใจได้บางส่วน ใช้เทคนิคพิมพ์ได้บ้าง งานมีความเรียบร้อยปานกลาง นำเสนอผลงานได้ไม่ครบถ้วน
๑ ปรับปรุง	ออกแบบลวดลายขาดความคิดสร้างสรรค์ ไม่เชื่อมโยงแรงบันดาลใจ ใช้เทคนิคการพิมพ์ไม่ถูกต้อง งานไม่เรียบร้อย นำเสนอไม่ชัดเจน

๓. ด้านคุณลักษณะ (A – Attitude)

เกณฑ์การประเมิน : ความร่วมมือ, ความรับผิดชอบ, ความตรงต่อเวลา, และการสะท้อนคิด

ระดับ คะแนน	คำอธิบายเกณฑ์
๔ ดีเยี่ยม	ร่วมมือกับเพื่อนอย่างเต็มที่ รับผิดชอบงานตลอดกระบวนการ ส่งงานตรงเวลาทุกครั้ง แสดงความภาคภูมิใจในผลงาน และสะท้อนคิดได้ลึกซึ้ง
๓ ดี	ร่วมมือกับเพื่อนดี รับผิดชอบงานส่วนใหญ่ ส่งงานตรงเวลาส่วนใหญ่ แสดงความภาคภูมิใจในผลงาน และสะท้อนคิดได้ดี

๒ พอใช้	ร่วมมือกับเพื่อนบ้าง รับผิดชอบงานบางส่วน ส่งงานล่าช้าบางครั้ง สะท้อนคิดได้ในระดับพื้นฐาน
๑ ปรับปรุง	ไม่ให้ความร่วมมือ ขาดความรับผิดชอบ ส่งงานล่าช้าบ่อย หรือไม่สะท้อนคิด

ข้อเสนอของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายปรัชญา ฤชา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

บันทึกหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอน

❖ ด้านความรู้

.....

.....

.....

❖ ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

.....

.....

❖ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

.....

❖ ด้านอื่น ๆ

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

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

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวพลิชฐา ช่วยคง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)



ผลงานออกแบบลวดลายผ้ากาบบัวของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑





ออกแบบลวดลายตามจินตนาการ โดยยึดหลักองค์ประกอบศิลป์และความงามของผ้าท้องถิ่น แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์และการเข้าใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง



นักเรียนกำลังลงสีลวดลายผ้ากบับัวตามแบบที่ออกแบบไว้ลงบนผ้าจริง โดยใช้สีอะคริลิกบนผ้าใบ (Canvas Tote Bag) ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Learning) ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะด้านศิลปะ ความมั่นใจ และการทำงานร่วมกันในกลุ่ม





ผู้อำนวยการโรงเรียน พร้อมด้วยครูและบุคลากรทางการศึกษา เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และขับเคลื่อนนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้



ถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับลดรายจ่ายกบับให้แก่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑



รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

ชื่อนวัตกรรม "ARTS MODEL"

โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

เรื่อง "ลายลับฟ้ากาบบัว ถอดรหัสภูมิปัญญาท้องถิ่น สู่ศิลปะร่วมสมัย"

