

คำนำ

รายงานนวัตกรรมการฝึกทักษะศิลปะโดยใช้ฐานการเรียนรู้องค์ประกอบทัศนธาตุนี้ได้จัดทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อใช้เป็นแบบฝึกทักษะทางด้านศิลปะและเป็นการเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ต่างๆให้แก่ผู้เรียนนอกจากนี้ยังมีการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่ดีงามให้กับนักเรียนในการทำแบบฝึกทักษะแต่ละชุดเพื่อปลูกฝังให้นักเรียนเป็นคนดีคนเก่งและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมแบบฝึกทักษะทางด้านศิลปะคงเป็นประโยชน์ต่อครู นักเรียน ตลอดจนผู้ที่สนใจต่อไป

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้ฉบับนี้จะเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่สนใจนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป

ทเวา ศรีดาโคตร

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	1
กลุ่มเป้าหมาย	2
เครื่องมือที่ใช้	2
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	2
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	4
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	4
บทเรียนที่ได้รับ	5
เงื่อนไขความสำเร็จ	5
ภาพกิจกรรม	6

การรายงานนวัตกรรม

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ “การฝึกทักษะโดยใช้ฐานการเรียนรู้ องค์ประกอบทัศนธาตุ”

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม นายเทวา ศรีดาโคตร

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. ที่มาและความสำคัญ

การทำแบบฝึกทักษะศิลปะเรื่องการใช้ลักษณะรูปร่างรูปทรงเป็นสื่อในการวาดภาพขึ้นมาเพื่อใช้เป็นแบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลวิทยาคมโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการคิดพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานเชิงทางศิลปะให้มีคุณค่าและเกิดความสุขงามเป็นการพัฒนาผู้เรียนในทุกๆด้านไม่ว่าจะเป็นด้านพุทธพิสัยจิตพิสัยเจตนาพิสัยและทักษะพิสัยเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งต่างๆตลอดจนเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและผู้อื่นอย่างมีความสุขดังนั้นวิธีการประเมินผลผู้เรียนอาจจะประเมินจากการสังเกตพัฒนาการทั้ง 3 ด้านของผู้เรียนโดยที่ผู้ประเมินจำเป็นต้องสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการร่วมกิจกรรมของผู้เรียนตลอดจนทำการทดสอบโดยใช้แบบฝึกทักษะในด้านต่างๆควบคู่ไปกับการจัดการเรียนการสอน

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการสอน
2. เพื่อนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา
3. เพื่อแก้ปัญหการเรียนที่เกิดขึ้น
4. เพื่อทำให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมายทางการศึกษา
5. เพื่อให้การจัดการศึกษามีประสิทธิภาพบรรลุเป้าหมายได้ดีขึ้น

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

- แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน
- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบทดสอบ ก่อนเรียน-หลัง เรียน
- แบบสัมภาษณ์
- แบบประเมินผลงาน
- แบบประเมินเจตคติ/ทัศนคติ
- แบบสอบถาม

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การออกแบบการเรียนรู้ เป็นกระบวนการสำคัญที่ครูจะต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน

1. ขั้นตอนการเรียนรู้

1.1 เข้าใจผู้ใช้ หรือปัญหา (Empathy) ใช้การสัมภาษณ์ การสำรวจ หรือการวิจัยเพื่อเข้าใจความต้องการหรือปัญหาที่แท้จริง

1.2 ระบุปัญหา (Define) สรุปข้อมูลเพื่อระบุปัญหา หรือโอกาสที่ต้องการแก้ไข

1.3 ระดมความคิด (Idea) ใช้เทคนิคระดมสมอง หรือเครื่องมือสร้างความคิดสร้างสรรค์ เช่น Mind Mapping

1.4 สร้างต้นแบบ (Prototype) ออกแบบต้นแบบของนวัตกรรมเพื่อลองใช้ และปรับปรุง

1.5 ทดสอบ (Test) นำต้นแบบไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย และเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเพิ่มเติม

2. การบูรณาการ

2.1 ผสมผสานความรู้จากหลายสาขา เช่น สังคม ภาษาไทย การงานอาชีพ คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี

2.2 ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านกิจกรรมกลุ่ม

3. สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

3.1 พื้นที่การเรียนรู้ จัดให้มีพื้นที่สนับสนุนการทำงานร่วมกัน

3.2 เครื่องมือและทรัพยากร จัดหาเครื่องมือ เช่น ซอฟต์แวร์ออกแบบ เครื่องพิมพ์ 3 มิติ และแหล่งข้อมูลออนไลน์

4. ใช้กระบวนการประเมินผล

4.1 การประเมินระหว่างกระบวนการ (Formative Assessment) เช่นการประเมินต้นแบบ หรือการแก้ปัญหาระหว่างขั้นตอน

4.2 การประเมินผลสุดท้าย (Summative Assessment) การประเมินผลงานสุดท้ายและผลกระทบของนวัตกรรม

5. เสริมสร้างทักษะสำคัญ

5.1 ฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์เพื่อแก้ปัญหา

5.2 ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม

5.3 พัฒนาทักษะการสื่อสารเพื่อนำเสนอนวัตกรรม

5.4 เพิ่มทักษะด้านเทคโนโลยีในการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

สรุป

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานวัตกรรมต้องเน้นการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ และการแก้ปัญหายังเป็นระบบ โดยต้องมีเป้าหมายชัดเจน สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และการสนับสนุนจากทรัพยากร และเครื่องมือที่เหมาะสม

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) – Jean Piaget / Lev Vygotsky เชื่อว่าเด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้สร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรงการมีปฏิสัมพันธ์ และการ เชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว
2. ทฤษฎีพัฒนาการตามวัย (Developmental Theory)-Piaget เด็กระดับ ป.3 อยู่ในช่วงพัฒนาการทางความคิดแบบรูปธรรม จึงควรใช้กิจกรรมที่เป็นรูปธรรมมองเห็น ได้จริง สัมผัสได้และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต
3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)- Bandura การเรียนรู้เกิดจากการเลียนแบบ การสังเกต และการมีแบบอย่าง

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (5 ขั้นตอน)

ขั้นตอนที่ 1 จุดประกายความสนใจ(Hook / Explore)

เป้าหมาย: กระตุ้นความสนใจ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม

กิจกรรม: - ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้นักเรียนเห็นภาพแล้วเกิดความจำมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 : การสำรวจและค้นคว้า (Investigate / Learn)

เป้าหมาย : นักเรียนศึกษาความรู้จากชุดเอกสารการเรียนรู้

กิจกรรม: - ในฐานะการเรียนรู้ตามหัวข้อที่ครูเตรียมไว้โดยจัดกลุ่มให้นักเรียนเลือกหัวข้อ

ขั้นที่ 3 : การลงมือปฏิบัติ(Create /Develop)

เป้าหมาย : นักเรียนสร้างชิ้นงานหรือทำใบงานด้วยตนเองเรื่องจุดเส้นสีพื้นผิวที่ว่างรูปร่างรูปทรง

กิจกรรม : กลุ่มนักเรียนสร้างสรรค์ผลงาน วางแผนการทำงาน จากใบงาน ในเนื้อหาต่าง ดังนี้

- | | |
|----------------|---------------------------|
| - เรื่องจุด | - เรื่องเส้น |
| - เรื่องสี | - เรื่องพื้นที่ผิวที่ว่าง |
| - เรื่องรูปทรง | - เรื่องรูปร่าง |

นักเรียนลงมือทำตามแผน โดยครูเป็นพี่เลี้ยง

ขั้นที่ 4 : การนำเสนอและสะท้อนความรู้(Present/Reflect)

เป้าหมาย: ผลสัมฤทธิ์ทั้งความรู้ทักษะและคุณลักษณะ

กิจกรรม: -นำเสนอผลงานต่อเพื่อน ครู หรือชุมชน -ครูและเพื่อนๆ ร่วมให้ข้อเสนอแนะ

-นักเรียนสะท้อนว่าได้เรียนรู้อะไร ประทับใจส่วนไหนของผลงาน

ขั้นที่ 5 : ประเมินผลและต่อยอด(Assess/Extend)

เป้าหมาย : ผลสัมฤทธิ์ทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ

กิจกรรม : -ครูสรุปทบทวนจากรายงานที่นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมนักเรียนประเมินตนเองและกลุ่มประเมินตาม

Rubrics(ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน ฯลฯ)

- นักเรียนประเมินตนเองและกลุ่ม
- สรุปทบทวนเป็นแผ่นพับ โปสเตอร์

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนป.3 ร้อยละ 80 ขึ้นไปมี พัฒนาการด้านสมรรถนะ(การคิด วิเคราะห์ สื่อสาร ทำงานร่วมกัน และ สร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- 2.นักเรียนสามารถอธิบายหรือ แสดงออกถึงความเข้าใจเกี่ยวกับ องค์ประกอบของทัศนธาตุ ได้ อย่างถูกต้อง
- 3.นักเรียนสร้างชิ้นงาน ที่บูรณาการจากการเรียนรู้ได้
- 4.นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเรื่องทัศนธาตุ ภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

5. ครูและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง(ชุมชน/ ผู้ปกครอง)พึงพอใจต่อกระบวนการ และผลลัพธ์ของนวัตกรรม
ใน ระดับ “มาก” ขึ้นไป

12.บทเรียนที่ได้รับ

1. นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมแบบ Active Learning ที่เน้นการลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง
2. นักเรียนมีสมรรถนะตามหลักสูตรฐานสมรรถนะ พ.ศ.2568 ได้แก่สมรรถนะด้านการสื่อสาร การเรียนรู้วัฒนธรรม
3. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม (Project-Based Learning)
4. สร้างความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง 5. ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและเสริมสร้างทักษะชีวิต

เงื่อนไขความสำเร็จ

1. นักเรียน

- มีพัฒนาการด้านสมรรถนะ(การคิด วิเคราะห์ สื่อสาร ทำงานร่วมกันและ สร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่กำหนด)
- สามารถนำความรู้เรื่องทัศนธาตุมาสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างสวยงาม ลงตัว
- การทำงานร่วมกัน : การทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเสริมสร้างความร่วมมือและความรับผิดชอบ

2. ครู

- การวางแผนการสอน:ครูสร้างแผนการสอนที่ชัดเจนและสามารถปรับตามระดับความเข้าใจของนักเรียน
- การสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง : ครูควรสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกสบายและกล้าที่จะถามหรือเสนอความคิดเห็น
- การใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย : การนำสื่อการสอนมาใช้ทั้งภาพ, ซินงาน วิดีโอหรือกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ดีขึ้น

3. ผู้ปกครอง

- การสนับสนุน : ผู้ปกครองควรสนับสนุนและร่วมมือกับโรงเรียน
- การสร้างความตระหนัก : ผู้ปกครองควรสอนและสร้างความตระหนักเรื่องความสำคัญของการในรายวิชา ศิลปะ



นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข



นักเรียนนำเสนอผลงานตนเอง



นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข



นักเรียนนำเสนอผลงานตนเอง



นักเรียนร่วมชื่นชมผลงานตนเองและเพื่อนๆ



นักเรียนร่วมชื่นชมผลงานตนเองและเพื่อนๆ



ผลงานนักเรียน การใช้สีไม้



นักเรียนร่วมชื่นชมผลงาน

