

รายงานการผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best Practice)
ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการวาดรูป และทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะ
เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน
(Creative Based Learning : CBL) ร่วมกับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art)
ผศานทฤษฎีจิตพัฒนาของ อีริค อีริคสัน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖
โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

โดย

นางอรุณกมล นิมพุลสวัสดิ์
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๒
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice เรื่อง การพัฒนาทักษะการวาดรูป และทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) ศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผลงานของครูผู้พัฒนาของอริศ อริศสัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ในรายวิชาทัศนศิลป์ โดยมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนสอนวิชาทัศนศิลป์ให้เป็นรูปแบบ Active Learning เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ผู้เรียนจะต้องมีทักษะ และความรู้ให้พร้อมและเข้ากับยุคสมัย ตลอดจนเพื่อพัฒนาทักษะการวาดรูป และพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ อันเป็นส่วนสำคัญของวิชาศิลปะ และเป็นสมรรถนะทางความคิดอย่างหนึ่งที่สามารถต่อยอดไปสู่สมรรถนะสำคัญอื่นๆได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า ข้อมูล และหาความรู้เพิ่มเติมเพื่อนำมาพัฒนาตนเอง สู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนต่อไป โดยเอกสารเล่มนี้ได้รวบรวมขั้นตอนการทำงาน การสร้างสื่อ การวัดและประเมินผล ผลลัพธ์ของผู้เรียน และข้อเสนอแนะจากข้อผิดพลาดเพื่อให้เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านในการนำไปใช้ในเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวิชาศิลปะต่อไป

ในการนี้ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการ และคณะผู้บริหาร ตลอดจนคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า ที่มีนโยบายสนับสนุนและส่งเสริม ให้ครูและบุคลากรในโรงเรียน พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ ทั้งการจัดให้มีการอบรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน การสนับสนุนให้สร้างสื่อนวัตกรรม การสร้างชุมชนการเรียนรู้ PLC จากกิจกรรม Open Class โดยให้ครูในโรงเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากเพื่อนครู และการได้รับความร่วมมือจากผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น โดยหวังว่ารายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์กับครู และนักเรียน รวมทั้งผู้ที่สนใจในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ และวิชาอื่นๆ

นางอรุณกมล นิมพุลสวัสดิ์
ผู้จัดทำ

รายงานผลการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๑. ความสำคัญของผลงาน.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและสภาพของปัญหา.....	๑
๑.๒ แนวทางการแก้ปัญหา.....	๒
๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน.....	๓
๓. กระบวนการผลิตผลงาน	
๓.๑ การออกแบบผลงาน.....	๔
๓.๒ ประสิทธิภาพของผลงาน.....	๗
๓.๓ การดำเนินงานพัฒนาตามกิจกรรม.....	๗
๓.๔ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน.....	๘
๔. ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ	
๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์.....	๙
๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน.....	๙
๕. บทเรียนที่ได้รับ.....	๙
๖. การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ หรือรางวัลที่ได้รับ	
๖.๑ การเผยแพร่ผลงาน.....	๑๐
๖.๒ การได้รับการยอมรับในการนำผลงานไปใช้ หรือรางวัลที่ได้รับ.....	๑๐
บรรณานุกรม.....	๑๑
ภาคผนวก.....	๑๒

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่การพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

ปัจจุบันโลกมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ รวมทั้งปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถที่ไร้ขีดจำกัด ประเทศไทยจำเป็นต้องปรับตัวให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลก เห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ ๑๓ (พ.ศ. ๒๕๖๖ - ๒๕๗๐) ที่ได้กำหนดเป้าหมายหลัก คือ การพัฒนาคนยุคใหม่ ให้คนไทยมีทักษะ และคุณลักษณะที่เหมาะสมกับโลก ทั้งทักษะด้านความรู้ ด้านพฤติกรรม และด้านคุณลักษณะ ,สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๖๐) ซึ่งมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ (๒๕๖๐) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แนวใหม่ ให้มีความทันสมัยในรูปแบบ Active Learning ที่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็น รวมทั้งปรับบทบาทของครูจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช" ที่อำนวยความสะดวกการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า (๒๕๖๕ - ๒๕๖๙) ที่เน้นการพัฒนาหลักสูตร สนับสนุนให้ครูพัฒนาตนเองเพื่อนำมาจัดการกระบวนการเรียนรู้ สื่อนวัตกรรม เทคโนโลยี เพื่อจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนสู่สังคมยุคใหม่

หนึ่งในทักษะสำคัญของศตวรรษที่ ๒๑ คือ “ทักษะความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) เป็นหนึ่งใน “๔C” ร่วมกับทักษะอื่นๆ คือ การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) โดยความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถในการสร้างแนวคิดหรือวิธีการใหม่ๆ เพื่อแก้ปัญหา ซึ่งจำเป็นต่อโลกยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว เต็มไปด้วยข้อมูล และต้องการนวัตกรรมใหม่ๆ อยู่เสมอ การศึกษาต้องปรับเปลี่ยนแนวทางเพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการคิดอย่างอิสระ ยืดหยุ่น และมองปัญหาในมุมใหม่ ซึ่งศิลปะเป็นเครื่องมือสำคัญในการหล่อหลอมและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นธรรมชาติและลึกซึ้ง จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งในรายวิชา ทักษะศิลป์ ศ๓๐๑๐๑ ได้วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล ตามตัวชี้วัด ศ ๑.๑ ม.๖/๑๑ ซึ่งมุ่งให้นักเรียนวาดภาพและระบายสีเป็นภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูน เพื่อแสดงความคิดเห็นต่อสภาพสังคมในปัจจุบัน พบว่า นักเรียนโดยรวมมีผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับดี อย่างไรก็ตาม ด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอยู่ในระดับน้อยถึงปานกลาง คิดเป็นร้อยละ ๕๐ ซึ่งมีความสอดคล้องกับระดับทักษะการวาดภาพและระบายสีตัวการ์ตูน ที่พบว่าอยู่ในระดับน้อยถึงปานกลาง คิดเป็นร้อยละ ๔๐ นอกจากนี้ ผลการประเมินก่อนเรียนยังสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างผู้เรียนในด้านทักษะการวาดภาพ การระบายสี และความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจน ทั้งนี้พบว่า ผู้เรียนที่มีทักษะการวาดภาพในระดับน้อย จนถึงขาดพื้นฐานด้านการวาดรูป มักมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับน้อยตามไปด้วย เนื่องจากพื้นฐานทักษะและความถนัดที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล ส่งผลให้ผู้เรียนบางคนขาดความมั่นใจในการวาดภาพ โดยเลือกวาดเฉพาะสิ่งที่ตนเองสามารถวาดได้ หรือเลียนแบบตัวการ์ตูนที่มีอยู่แล้ว ซึ่งนำไปสู่การถ่ายทอดแนวคิดที่ไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารอย่างแท้จริง อันเป็นข้อจำกัดที่ขัดขวางทั้งการพัฒนาทักษะด้านการวาดภาพ และการต่อยอดด้านความคิดสร้างสรรค์

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการวาดภาพ ระบายสีและทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ จึงดำเนินการวิจัยในหัวข้อ "การพัฒนาทักษะการวาดรูป ระบายสีและทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะ เรื่องการออกแบบตัวการ์ตูน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative Based Learning : CBL) ร่วมกับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผสานทฤษฎีจิตพัฒนาของ อีริค อีริคสัน" กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

๑.๒ แนวทางการแก้ปัญหาหรือพัฒนา

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มประชากรที่จะทำวิจัยโดยเลือกจากระดับชั้นนักเรียนที่ได้รับมอบหมายคือระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ และทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวิเคราะห์พื้นฐานความรู้ผู้เรียน อีกทั้งยังสำรวจความชอบ ความถนัด และความต้องการในการเรียนรู้เพื่อนำมาวางแผน กำหนดแนวทางการจัดรูปแบบการเรียนการสอน นอกจากนี้ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมแล้วยังมีครูผู้สอนในกลุ่มสาระอื่น ที่ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้วิธีการสอนเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนของตนเองด้วย

ผู้วิจัยมีเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้เป็นรูปแบบ Active Learning โดยได้ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) ที่เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้กำหนดเรื่องที่จะศึกษาค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจ มีความอยากรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งงานวิจัยของวิพรพรรณ ศรีสุธรรม (๒๕๖๒) ได้ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าหาคำตอบ แทนการรอรับการบรรยายแบบเดิม ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ทักษะทั้ง การคิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ รวมทั้งทักษะการสื่อสาร ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้สูงขึ้นทุกด้าน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธารัตน์ โพธิ์งาม และยุพิน ยืนยง (๒๕๖๗) และ วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ (๒๕๖๖) ที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งผลวิจัยทั้งสองชิ้นได้ผลสรุปการวิจัยว่า การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ และพบว่าส่งเสริมพฤติกรรมที่เป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ทั้งการทำงานร่วมกันเป็นทีม มีการวางแผนในการทำงาน มีความกระตือรือร้นในการค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเองให้สูงขึ้น พัฒนาให้ผู้เรียนนั้นได้มีทักษะที่จำเป็นในอนาคตได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้กระบวนการศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) เป็นรูปแบบการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมกันในทุกขั้นตอนของการทำงาน ตั้งแต่การตั้งคำถาม ไปจนถึงการสะท้อนผลของการทำงาน มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกัน สามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนลดความกังวลเรื่องการวาดรูป แต่เน้นรูปแบบการทำงานแบบร่วมมือกัน เพื่อให้ผลลัพธ์ออกมาได้ตามที่กลุ่มของผู้เรียนคาดหวัง

อีกทั้งผู้วิจัยยังศึกษาและวางแผนจะพัฒนาสื่อให้เข้ากับยุคปัจจุบัน ที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร และระบบอินเทอร์เน็ตที่ช่วยลดข้อจำกัดทั้งเรื่องเวลา และระยะทาง ส่งผลให้เกิดนวัตกรรมใหม่มากมาย ระบบการศึกษาไทยต้องปรับตัวเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนให้เหมาะกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ครูผู้สอนจึงต้องปรับ ประยุกต์และพัฒนา สร้างสื่อนวัตกรรมใช้ควบคู่ไปกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ การใช้สื่อการสอนออนไลน์มีประโยชน์กับผู้เรียนทั้งในด้านการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมในแต่ละรายวิชา และสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้สนใจในการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อีกทั้งเป็นเครือข่ายให้นักเรียนสามารถเรียน “นอกเวลาเรียน” ด้วย (เมธาวิ จำเริญ และกรกฎ จำเริญ, ๒๕๖๑) ซึ่งสอดคล้องกับ วราพร บุญมี (๒๕๖๔) ได้กล่าวถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นถูกประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ด้านการศึกษา และสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจน เน้นการลงมือปฏิบัติจริง กระตุ้นให้เกิดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ทั้ง ๓ ด้าน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ เป็นวัยที่ต้องการอิสระ และการได้รับการยอมรับในการแสดงออกทางความคิดของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริกสัน ในขั้นพัฒนาการที่ ๕ คือ ความมีเอกลักษณ์แห่งตน และสับสนในตนเอง (identity vs Identity diffusion) ,ปริชา ธรรมา (๒๕๔๖) ได้กล่าวถึงการศึกษาเป็น กระบวนการที่สามารถเป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำกิจกรรมด้วยความคิดริเริ่ม และขยันหมั่นเพียรด้วยตนเอง อันจะนำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์แห่งตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับนักการศึกษา เอ็คเก้น และคอแซ็ค (๑๙๙๔) ที่นำทฤษฎีของอีริก อีริสันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

โดยมีข้อเสนอแนะไว้ ๓ ส่วน คือ ๑.) สภาพแวดล้อม ช่างส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ ๒.) ครู เป็นแบบอย่างที่ดีที่สามารถรับรู้ และตอบสนองกับความรู้สึกรัก ความต้องการของผู้เรียนได้ รวมทั้งต้องอดทนกับความบกพร่องของผู้เรียน ๓.) นักเรียน มีอิสระ แต่อยู่ภายในกติกาของชั้นเรียน

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น ส่วนหนึ่งมาจากผู้เรียนมีพื้นฐานทักษะการวาดรูป ทักษะความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ด้วยความถนัดและความสนใจในการเรียนรู้แตกต่างกัน การจัดการเรียนรู้ การใช้สื่อ ใบงานหรือแบบฝึกหัดจึงจำเป็นต้องมีความหลากหลายเพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ตั้งปัญหา ตลอดจนแสวงหาคำตอบด้วยตัวของผู้เรียนเอง ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มตามหัวข้อที่สนใจ ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยน ความรู้ เทคนิคภายในกลุ่มที่มีเพื่อนที่มีทักษะที่แตกต่างกัน ในรูปแบบเพื่อนช่วยเพื่อนจากกระบวนการศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art)

ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่อิสระ ลดความกดดัน มีการเตรียมความพร้อมผู้เรียนทั้งการแสดงภาพตัวอย่างผลงานศิลปะที่มีความหลากหลาย ใช้กิจกรรมละลายพฤติกรรม และใช้โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ AI ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง และนำเสนอชุดความรู้ที่ได้สืบค้นมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และนำผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์เผยแพร่ในสื่อโซเชียลเพื่อแสดงผลงานออนไลน์ ให้ตนเอง คนในครอบครัวและเพื่อนได้เห็น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีจิตพัฒนาของ อิริค อิริคสัน กล่าวถึงการสร้างเอกลักษณ์ของผู้เรียนในกลุ่มช่วงวัยรุ่น ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่ให้อิสระกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนนำเสนอความคิดของตนเอง เคารพและยอมรับความคิดเห็นของผู้เรียน ด้วยวิชาศิลปะนั้นเป็นวิชาที่มีเวลาเรียนน้อย ผู้เรียนได้เรียนสัปดาห์ละ ๑ คาบ ในขณะที่เป็นวิชาที่ต้องฝึกปฏิบัติ ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวทางแก้ไขด้วยการพัฒนาและสร้างสื่อออนไลน์มาใช้ควบคู่ไปกับคู่มือการวาดรูป เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษา ฝึกหัดเพื่อพัฒนาทักษะตนเองได้ทั้งในและนอกห้องเรียน อีกทั้งยังผสมผสานแนวคิด และ ซึ่งสอดคล้องกับ วราพร บุญมี (๒๕๖๔) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ครูต้องเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ด้วยการส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากภายในและสมอง อีกทั้งการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นรูปแบบ Active Learning ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงในอนาคตการเรียนต่อ การทำงาน อีกทั้งยังมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนนำไปริตนนำเสนอเพื่อออกแบบตัวการ์ตูนมาสคอตเพื่อต่อยอดให้กับร้านค้า และกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้อย่างเหมาะสม

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

๑. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) กับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผสานทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของอิริค อิริคสัน และสื่อออนไลน์ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

๒. เพื่อเปรียบเทียบและพัฒนาทักษะการวาดรูปตัวการ์ตูนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะรูปแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) กับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผสานทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของอิริค อิริคสัน

๓. เพื่อเปรียบเทียบและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ออกแบบตัวการ์ตูนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะรูปแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) กับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผสานทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของอิริค อิริคสัน

เป้าหมาย

ประชากรที่จะศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า จำนวน ๒๘๑ คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้จากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ห้อง ๑๑ จำนวน ๒๘ คน โดยมีการกำหนดเป้าหมายเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพได้ดังนี้

เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีผลการประเมินทักษะการวาดรูปตัวการ์ตูนหลังเรียนสูงกว่าก่อนว่าเกณฑ์

๒. นักเรียนร้อยละ ๘๐ มีผลการประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนสามารถวาดรูปตัวการ์ตูนได้อย่างสวยงามและสร้างสรรค์

๒. นักเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดผ่านแนวคิดได้อย่างสวยงามและสร้างสรรค์

๓. กระบวนการผลิตผลงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน

จากการกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย ข้าพเจ้าได้ศึกษา หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา โดยได้สังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี มาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ๔ หัวข้อหลักดังนี้

๓.๑.๑) การจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL)

ตารางที่ ๑ การสังเคราะห์ข้อมูลขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL)					
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน	ผลงานวิจัยที่ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน				
	วิพร พรรณ ศรีสุธรรม	กัญญา พุดธา และ ศิริพงษ์ เพ็ ยศิริ	วิริยะ พานิชย์	ธารรัตน์ โพธิ์ งาม และยุพิน ยีนยง	ชุดิมนต์ ทะสูง และ แสงสุรีย์ ดวงคำน้อย
๑. กระตุ้นความสนใจ	/	/	/	/	/
๒. ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ	/		/	/	/
๓. ขึ้นระดมสมอง		/			
๔. ค้นคว้าและคิด	/		/	/	/
๕. สร้างสรรค์ผลงาน		/			
๖. นำเสนอ	/	/	/	/	/
๗. ประเมินผล	/	/	/	/	/

ผลจากการสังเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning :CBL) สามารถสรุปขั้นตอนได้ ๕ ขั้นตอนดังนี้ ๑. กระตุ้นความสนใจ ๒. ตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ๓. ค้นคว้าและคิด ๔. นำเสนอ ๕. ประเมิน ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้เป็นชุดกิจกรรมศิลปะ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน ประกอบไปด้วย ๑. หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน ๒. แผนการจัดการเรียนรู้ ๓. สื่อ (Powerpointการออกแบบตัวการ์ตูน , ใบงานคู่มือการวาดรูป, ใบงานประเภทตัวการ์ตูน)

๓.๑.๒) ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริก อีริกสัน ขั้นพัฒนาการที่ ๕ คือ ความมีเอกลักษณ์แห่งตน และสับสนในตนเอง (identity vs Identity diffusion) เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่ผู้วิจัยเลือกจะนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในขั้นนี้ตรงกับวัยของกลุ่มเป้าหมายนั้นคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ผู้วิจัยได้ทำการ

ศึกษาและวิเคราะห์ จากปริชา ธรรมา (๒๕๔๖) และ นักการศึกษา เอ็คเก้น และคอแซ็ค (๑๙๙๔) ที่นำทฤษฎีของ อีริค อีริสันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้วิจัยได้สรุปไว้ได้ดังนี้

๑. การจัดการเรียนรู้ และจัดสภาพแวดล้อม เป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมพัฒนาตนเอง มีความคิดริเริ่ม และพยายามด้วยตนเอง ช่วงส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จ

๒. ครู เป็นแบบอย่างที่ดี สามารถรับรู้ และตอบสนองกับความรู้สึก ความต้องการของผู้เรียนได้ รวมทั้งต้องอดทนกับความบกพร่องของผู้เรียน

๓. นักเรียน มีอิสระ แต่อยู่ภายในกติกาของชั้นเรียน

๓.๑.๓) ผลการศึกษารูปแบบสื่อการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ พบว่า สื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทในการศึกษา ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ทำวิจัย พบว่า พัฒนาการของผู้เรียนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก (ณัฐพล บัวอุไร, ๒๕๕๔) นอกจากนี้บทบาทของสื่อสังคมออนไลน์มีบทบาททั้งในห้องเรียนทั้งด้านกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง อีกทั้งผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้เวลาสำหรับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคย และช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้มากขึ้น อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดปัญหาเรื่องข้อกำหนดเรื่องระยะทางและเวลาทำให้ผู้เรียนเข้าถึงการเรียนได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

๓.๑.๔) กิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art)

ตารางที่ ๒ สังเคราะห์รูปแบบศิลปะแบบร่วมมือของ Collaborative Art					
กระบวนการศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art)	งานวิจัยที่ใช้ศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art)				
	สุกัญญา มงคลชัย อรัญ	ณัฐภัทร จันทร์กล่ำ	ศิรินันท์ ทิพย์ธัญ	สถาบันอาร์ตเอด	ปริยาภรณ์ อ่อนละม้าย
๑. กำหนดแนวคิด /ตั้งโจทย์	/	/	/	/	
๒. แลกเปลี่ยนระดมความคิด	/	/	/	/	
๓. สร้างสรรค์งานร่วมกัน		/	/	/	
๔. สะท้อน/วิพากษ์/ประเมินผล	/	/	/	/	/
๕. นำเสนอผลงาน	/		/	/	/

โดยผู้วิจัยได้รวบรวมขั้นตอนที่มีความใกล้เคียงกับการจัดการเรียนรู้ของความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกัน และจากการศึกษา หลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้ง ๓ ทฤษฎี และรูปแบบสื่อการสอนออนไลน์ หัวข้อนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และออกแบบแผนจัดการเรียนรู้ เป็นชุดกิจกรรมศิลปะ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) กระบวนการศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผสานทฤษฎีจิตพัฒนาของอีริค อีริสัน ผ่านสื่อออนไลน์ และใช้ปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

ตารางที่ ๓ ตารางแสดงความสอดคล้องระหว่างชุดกิจกรรมศิลปะกับทฤษฎี

กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่สังเคราะห์แล้ว	ทฤษฎีที่ใช้	วัตถุประสงค์ และ พฤติกรรมบ่งชี้ของผู้เรียน
๑. WARM UP Palette อุ่นใจ ไอเดีย ด้วยจานสี	Creative Base Learning อีริก อีริคสัน	ผู้เรียนมีความพร้อม ลดความกังวลในการวาดรูประบายสี
๒. Canvas of Curiosity ผืนผ้าใบจุดไฟความคิด	Creative Base Learning Collaborative Art อีริก อีริคสัน	ผู้เรียนได้กำหนดสิ่งที่ตัวเองสนใจ และอยากรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ กำหนดเป้าหมายด้วยตนเอง
๓. Think & Create ค้นคว้า คิด และสร้างสรรค์	Creative Base Learning Collaborative Art อีริก อีริคสัน	ผู้เรียนคิดตัวการ์ตูนใหม่ โดยใช้ข้อมูลที่ตนค้นคว้า ผู้เรียนสามารถวาดรูป ระบายสี ตัวการ์ตูน ตรงตามแนวคิด ผู้เรียนมีการทำงานร่วมกัน ร่วมกันคิด แก้ปัญหา สื่อสาร ค้นคว้าด้วยตัวเอง
๔. Art Talk & Show	Creative Base Learning Collaborative Art อีริก อีริคสัน	ผู้เรียนนำเสนอ ความรู้ ที่กลุ่มตั้งคำถาม และผลงานที่สร้างสรรค์ร่วมกัน มีพื้นที่แสดงออก มีอิสระ ได้รับการยอมรับ
๕. Art Reflection	Creative Base Learning Collaborative Art อีริก อีริคสัน	ผู้เรียนได้สะท้อนผลลัพธ์ มีพื้นที่ในการแสดงออก และได้รับการยอมรับจากตนเอง เพื่อน และครู

โดยในกระบวนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน นี้จะใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามโมเดลดังกล่าว โดยมีเป้าหมายในแต่ละครั้งทั้งหมด ๕ ครั้งดังนี้

ครั้งที่ ๑ ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะการสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนประเภทต่างๆได้ เช่น ตัวร้าย ตัวตลก ฮีโร่ เป็นต้น โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนค้นคว้าความรู้ และได้ศึกษาตัวอย่างตัวการ์ตูนหลากหลายประเภท เปรียบเทียบรูปแบบตัวการ์ตูน การใช้ทัศนธาตุทั้ง รูปร่าง รูปทรงและสีเพื่อนำมาสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนในตรงกับแนวคิดของตัวการ์ตูนของแต่ละประเภท ทั้งจากกลุ่มของตนเอง และกลุ่มเพื่อนในห้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญของการมีทักษะการวาดรูประบายสี และทักษะความคิดสร้างสรรค์

ครั้งที่ ๒ ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะการวาดรูปตัวการ์ตูนที่ดีขึ้น ในขั้นตอนนี้จะมีชุดสื่อการสอนคือ คู่มือการวาดรูปตัวการ์ตูน ๒ ส่วน, วิดีโอการวาดตัวการ์ตูน ๒ ส่วน เพื่อให้กลุ่มผู้เรียนที่ขาดทักษะการวาดรูปสามารถวาดรูปได้ ในคาบนี้จะให้ผู้เรียนได้อยู่กับกลุ่มเดิมที่มีความสนใจเหมือนกัน ซึ่งผู้เรียนจะคลุกกันระหว่าง เก่ง กลาง และอ่อน ครูจะอธิบาย และสอนให้ทุกคนด้วยการเปิดวิดีโอสื่อการสอนวน โดยผู้เรียนทุกคนจะมีคู่มือการวาดรูปเพื่อให้เป็นตัวช่วยในระหว่างที่ครูคอยเดินให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล โดยครูจะแจ้งว่าให้เพื่อนในกลุ่มสามารถดูแล ให้คำแนะนำเพื่อนในรูปแบบเพื่อนช่วยเพื่อน เป็นการแก้ปัญหาที่ครูไม่สามารถดูแลผู้เรียนได้ทั่วถึง อีกทั้งยังให้ผู้เรียนสามารถศึกษาต่อภายนอกห้องเรียนได้เนื่องจากเป็นสื่อออนไลน์ เพื่อลดปัญหาการจำกัดเรื่องเวลา และเป็นการพัฒนาทักษะการวาดรูปของผู้เรียนเพื่อให้สูงขึ้น อีกทั้งจะยังส่งผลต่อเนื่องไปถึงทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้วย

ครั้งที่ ๓ ผู้เรียนจะร่วมกันกำหนดหัวข้อที่ตนเองสนใจ เพื่อนำมาเป็น แรงบันดาลใจให้กับผลงานของตน โดยครูจะให้ผู้เรียนใช้ปัญญาประดิษฐ์ เช่น Chatgpt หรือ แพลตฟอร์มอื่นๆ เพื่อค้นคว้าข้อมูล และมาร่วมกันแบ่งปันข้อมูล มุมมอง ความคิด ก่อนจะนำไปร่างตัวการ์ตูนของตนเอง

ครั้งที่ ๔ ผู้เรียนจะเริ่มปฏิบัติทั้งการร่าง วาดภาพ โดยจะมีการแลกเปลี่ยนเทคนิค ปัญหา แนวทางการแก้ปัญหาการทำงานร่วมกัน

ครั้งที่ ๕ ผู้เรียนจะได้นำเสนอผลงานของตนเองใน แพลตฟอร์มสื่อโซเชียลที่ตนเองเลือก เพื่อเป็นการทำ นิทรรศการออนไลน์ของผลงานของตนเอง เพื่อให้ตนเอง เพื่อน ครอบครัว เห็นและเป็น แรงบันดาลใจให้กับน้องๆรวม ทั้งเป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนจะได้การยอมรับจากครอบครัว

โดยในกระบวนการจัดการเรียนการสอนจะเน้นให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ทักษะการสื่อสาร การสืบค้นความรู้ ข้อมูล ด้วยปัญญาประดิษฐ์ แต่สิ่งสำคัญที่จำเป็นต้องให้ผู้เรียนทำเองนั่นคือ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูลที่ได้มาเพื่อนำไปสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนของตนเอง และฝึกทักษะการวาดรูป ด้วยกระบวนการที่สามารถประสบความสำเร็จได้ แม้จะไม่ใช่คนที่ถนัดด้านศิลปะ ด้วยบรรยากาศของการให้เพื่อนช่วยเพื่อน สื่อการสอนที่เอื้อให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความสำเร็จ และเป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนได้รับการยอมรับทั้งจากตัวเอง เพื่อน ครูและครอบครัวซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเป็นบุคคลใหม่สำหรับอนาคตของประเทศ

๓.๒ ประสิทธิภาพของผลงาน

ประสิทธิภาพของการดำเนินงานได้รับการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ชุดกิจกรรมศิลปะ เรื่องการออกแบบตัวการ์ตูน ซึ่งประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนการสอน สื่อการสอน ใบงาน แบบวัดและประเมินผล จากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง ๓ ท่าน ผลพบว่า มีค่าIOC อยู่ที่ 0.6 - 1.0

โดยผู้วิจัยมีการพัฒนา และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อการสอนได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มสาระฯ หัวหน้ารายวิชา และหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ก่อนทำการสอนในทุกภาคเรียน

๓.๓ การดำเนินงานพัฒนาตามกิจกรรม

ผู้วิจัยเลือกดำเนินงานตามรูปแบบของ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เป็นวงจรการบริหารคุณภาพที่นำมาปรับใช้กับกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะได้ ดังนี้

๑. Plan (วางแผน)

๑. ศึกษา และวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรโรงเรียน นวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด รายวิชา ทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ๓๐๓๑๐๑

๒. วิเคราะห์ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนย้อนหลัง เทียบค่าเป้าหมาย

๓. กำหนดวัตถุประสงค์

๔. กำหนดช่วงเวลาในการดำเนินงาน ในการแก้ปัญหา ปรับปรุง และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ช่วงระยะเวลาที่ ๑ (ปีการศึกษา ๒๕๖๖) **ปรับปรุง**สื่อการสอนมุ่งแก้ไขปัญหาทักษะการวาดรูปของนักเรียน ด้วยการ สร้างสื่อนวัตกรรม ด้วยคู่มือการวาดรูป และวิดีโอการวาดรูป

ช่วงระยะเวลาที่ ๒ (ปีการศึกษา ๒๕๖๗) **พัฒนา**ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยกระบวนการ จัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

ช่วงระยะเวลาที่ ๓ (ปีการศึกษา ๒๕๖๘) **ใช้นวัตกรรม**และ ประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์

๕. ศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๖. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน

(Creative Based Learning : CBL) ผสานทฤษฎีจิตพัฒนา ของอีริก อีริกสัน โดยมี

๗. สร้างสื่อ ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

๘. หาค่า IOC แผนการจัดการเรียนการสอน สื่อการสอน แบบวัดและประเมินผล จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่านผลพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน แบบวัดและประเมินผล มีค่าIOC อยู่ที่ 0.6 - 1.0 สามารถใช้ได้ (อ้างอิง ตารางผลสรุปการประเมินค่าความเที่ยง IOC)
๙. เตรียมสื่อและเครื่องมือ เช่น กระดาษ, สี, วัสดุศิลปะ หรือสื่อออนไลน์ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้

๒. Do (ปฏิบัติ)

๑. ผู้วิจัยดำเนินการให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนในคาบที่ ๑ เพื่อวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล รวบรวมข้อมูลพื้นฐานความรู้ด้านทัศนศิลป์ พื้นฐานการวาดภาพ และความถนัดในการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อแบ่งกลุ่มเด็กเก่งกลาง อ่อน ในคาบแรก

๒. ดำเนินการสอนตามขั้นตอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน

๓. Check (ตรวจสอบ)

- ๑.เก็บรวบรวมข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ๒.การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
- ๓.ประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้
- ๔.การเปรียบเทียบกับเป้าหมายและตัวชี้วัด
- ๕.การสรุปผลการตรวจสอบ

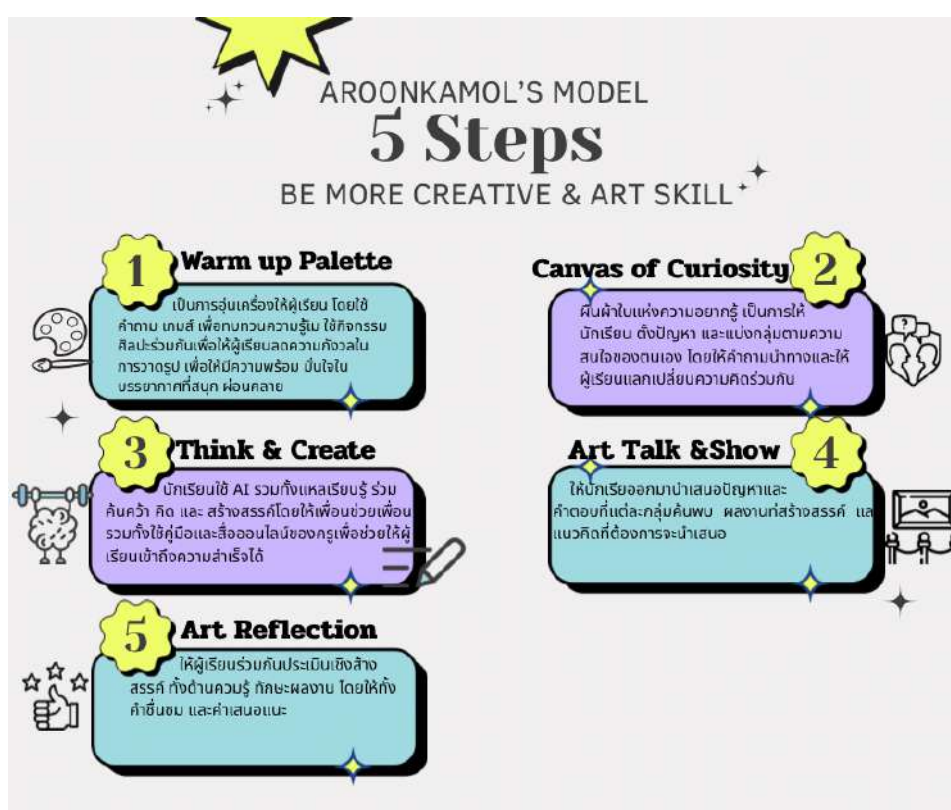
๔. Act (ปรับปรุงและพัฒนา)

๑.นำผลการประเมินมาปรับปรุงวิธีการสอน เช่น พบว่านักเรียนยังขาดทักษะการวาดรูปตัวการ์ตูน ๖ ส่วน ครูทำคู่มือการวาด หรือเพิ่มแบบฝึกหัดเฉพาะด้านปรับเปลี่ยนกิจกรรมหรือสื่อการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน และการดำเนินกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้น

๒.นำข้อเสนอแนะจากผู้เรียนมาใช้ในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ให้ดีขึ้นในครั้งถัดไปการใช้วงจร PDCA กับการเรียนการสอนศิลปะจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง

๓.๔ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

ผู้วิจัยสังเคราะห์ทฤษฎี การจัดการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน(Creative Based Learning) กิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผสานทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของอีริก อีริกสัน จนได้ 5 ขั้นตอน การจัดการเรียนรู้บูรณาการโมเดล เป็นขั้นตอนดังนี้



๔. ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning : CBL) ร่วมกับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) โดยผศ.ดร.ทศพร พัฒนาการจิตสังคมของอิริค อิริคสันและสื่อออนไลน์ ในหัวข้อ “การออกแบบตัวการ์ตูน” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ พบว่า ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ อย่างรอบด้าน ทั้งความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (4Cs)

ในด้านผลเชิงปริมาณ พบว่าทักษะการวาดภาพตัวการ์ตูนของนักเรียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ ๙๒ และทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวการ์ตูนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ ๙๐ แสดงถึงประสิทธิผลของชุดกิจกรรมอย่างชัดเจน

ด้านผลเชิงคุณภาพ พบว่านักเรียนสามารถวาดภาพตัวการ์ตูนได้อย่างสวยงามและมีเอกลักษณ์ ถ่ายทอดแนวคิดได้อย่างชัดเจนและสร้างสรรค์ โดยมีความเข้าใจปัญหาสังคมและสามารถแสดงออกผ่านผลงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม ตรงตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ และส่งเสริมพัฒนาการทางจิตสังคมตามช่วงวัยได้อย่างสมดุล

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ผลจากการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) กับกิจกรรมศิลปะแบบร่วมมือ (Collaborative Art) ผศ.ดร.ทศพร พัฒนาการจิตสังคมของอิริค อิริคสัน และสื่อออนไลน์ เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ และสะท้อนคุณภาพทางการศึกษา ดังนี้

๑. สามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะด้านการวาดรูปได้สูงขึ้น ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะพื้นฐานการวาดตัวการ์ตูนอย่างต่อเนื่อง มีความแม่นยำด้านสัดส่วน รายละเอียด และการใช้สีสันทัน รวมถึงสามารถออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในตัวชี้วัดของรายวิชา

๒. สามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ตรงตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์เชิงสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกผ่านตัวละครที่ออกแบบมา โดยสะท้อนประเด็นสังคมร่วมสมัยได้อย่างมีความหมาย แสดงให้เห็นถึงการบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในด้านการคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจน

๓. สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก และสะท้อนคุณภาพการศึกษาได้อย่างเหมาะสม รูปแบบการเรียนรู้แบบ CBL และ Collaborative Art ที่เชื่อมโยงกับโลกจริงและการเรียนรู้แบบ Active Learning ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ฝึกทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการเชื่อมโยงตนเองกับสังคม สะท้อนถึงคุณภาพการศึกษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเอื้อต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งด้านปัญญา อารมณ์ และสังคม

๕. บทเรียนที่ได้รับ

๕.๑ หลักการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) ร่วมกับกิจกรรม Collaborative Art และการประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของอิริค อิริคสัน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะทักษะ 4C ที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ทั้งยังเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงตัวตนกับสังคม ผ่านศิลปะที่มีความหมาย

๕.๒ ข้อสังเกต แม้กิจกรรมจะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดี แต่ผู้เรียนที่ไม่ถนัดงานศิลปะ อาจรู้สึกไม่มั่นใจในการนำเสนอผลงานต่อเพื่อน ครูจึงควรเสริมแรงบวกอย่างต่อเนื่อง และมีทางเลือกในการนำเสนอที่

หลากหลาย นอกจากนี้ การทำงานกลุ่มแบบ Collaborative Art ควรมีการแบ่งบทบาทอย่างชัดเจน เพื่อป้องกันปัญหาการมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียม

๕.๓ ข้อเสนอแนะควรมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้ครูในกลุ่มสาระต่าง ๆ ได้เข้าใจแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning : CBL) และ Collaborative Art อย่างลึกซึ้ง เพื่อสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งควรมีแหล่งสื่อการเรียนรู้ร่วมสมัย เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์หรือตัวอย่างคลิปวิดีโอ เพื่อเป็นแนวทางและแรงบันดาลใจให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอน

๕.๔ ข้อควรระวัง การออกแบบกิจกรรมที่เน้น “ความคิดสร้างสรรค์” ต้องระมัดระวังไม่ให้จำกัดความคิดของผู้เรียนด้วยกรอบหรือแบบฝึกที่ตายตัวมากเกินไป อีกทั้งในการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านงานศิลปะ ควรดูแลเนื้อหาที่อ่อนไหวหรืออาจกระทบกับความเชื่อและอัตลักษณ์ของบุคคลหรือกลุ่มคนบางกลุ่ม ควรเปิดพื้นที่ให้แสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ปลอดภัยและเคารพความหลากหลาย

๕.๕ การนำไปประยุกต์ใช้สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้ชุดนี้ไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น หรือบูรณาการข้ามกลุ่มสาระฯ

๕.๖ แนวทางการพัฒนาต่อยอดในครั้งต่อไป สามารถพัฒนาไปสู่การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนวางแผนและสร้างผลงานระดับชั้นงานขนาดใหญ่ เช่น หนังสืออนิเมชัน หนังสือการ์ตูน หรือ NFT Character Portfolio และควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีเวทีแสดงผลงานระดับชุมชนหรือระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๖. การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ หรือรางวัลที่ได้รับ

๖.๑ การเผยแพร่ผลงาน

๑. มีการเผยแพร่สื่อนวัตกรรม และจัดทำแผน คู่มือการใช้ สื่อนวัตกรรม เผยแพร่ทางช่องทางออนไลน์ Youtube Facebook Tiktok และ Instagram google site

๒. มีการเผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า

๓. มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูต่างกลุ่มสาระ ในนโยบายแบบการนิเทศก์การเรียนรู้จากการจัดการเรียน Open Class “๑ คนสอน ๒ คนชม ๓ คนแชร์” เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในโรงเรียน

๖.๒ การได้รับรางวัลการยอมรับในการนำผลงานไปใช้ หรือรางวัลที่ได้รับ

๑. ได้รับรางวัลด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับ ดีเยี่ยม ระดับสภามหาวิทยาลัยบูรพา จากการคัดเลือกการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม “BKK 2 Educational Innovation” สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๒

๒. ได้รับรางวัลครูที่เป็นแบบอย่างที่ดีในการออกแบบการเรียนรู้ ในการประกวดแผนการจัดการเรียนรู้ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ และ ๒๕๖๘

บรรณานุกรม

- ณัฐพล บัวอุไร. (2554). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Social mediaตามทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง(ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/npuj/article/download/53416/44307>/. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2568
- ธารรัตน์ โพธิ์งาม และ ยุพิน ยืนยง. (2567). การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม. วิชาทัศนศิลป์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสาร มจร เพชรบุรีปริทรรศน์, 7(2), พฤษภาคม - สิงหาคม.
- ปรีชา ธรรมมา. (2546). การพัฒนาตามแนวคิดของอีริก อีริกสัน. ใน สารานุกรมศึกษาศาสตร์ (ปีที่ 29). คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สาขาจิตวิทยาและจิตวิทยาพัฒนาการ.
- เมธาวี จำเนียร, และกรกฎ จำเนียร. (2561). ประโยชน์ ปัญหา และแนวทางการแก้ไขการ สื่อสารออนไลน์ในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพของโรงเรียนในจังหวัดนครศรีธรรมราช. วารสารราชพฤกษ์. 16 (3). 113-121.
- วรพร บุญมี. (2564). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่21. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น. 7(9), 374-386.
- วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิจัยและพัฒนาศึกษา มศว, 18(1), มกราคม-มิถุนายน. [ออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jre/article/view/15105>
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2562/M126716/Srisutham%20Wipornphan.pdf>
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และ วรวรรณ นิमितพงษ์กุล. (2562). สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค 4.0. ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน

เวลา ๕๐ นาที

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ออกแบบตัวการ์ตูน

รายวิชา ทักษะศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ผู้สอน นางอรุณกมล นิ่มพูลสวัสดิ์

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

๑. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์
คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกิจกรรมศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้
ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ ๑.๑ ม.๒/๑๑ วาดภาพ ระบายสีเป็นภาพล้อเลียน หรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ
สภาพสังคมในปัจจุบัน

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

๑. นักเรียนอธิบายหลักการวาดภาพตัวการ์ตูนประเภทต่างๆได้
๒. นักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนได้ด้วยตนเอง

ด้านทักษะ (P)

๑. นักเรียนสามารถวาดรูป ระบายสีตัวการ์ตูน
๒. นักเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวการ์ตูนโดยใช้ทัศนธาตุโดยแสดงถึงแนวคิดที่สะท้อน
สภาพสังคมปัจจุบันได้อย่างสร้างสรรค์

ด้านคุณลักษณะประจำวิชา (A)

๑. นักเรียนมีวินัย
๒. นักเรียนใฝ่เรียนรู้
๓. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

๓. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายหลักการวาดภาพตัวการ์ตูนประเภทต่างๆได้ ด้วยการค้นคว้าวิธีการวาด
ภาพตัวการ์ตูนประเภทต่างๆได้ รวมทั้งทดลองใช้ทัศนธาตุในการวาดรูป รวมทั้งออกแบบเพื่อให้ตัวการ์ตูนมีลักษณะ
ตรงตามแนวคิดที่ตนเองคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวการ์ตูนตามจินตนาการเพื่อ
สะท้อนสภาพสังคมในปัจจุบัน ด้วยความใฝ่เรียนรู้และมีความมุ่งมั่นในการทำงาน

๔. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

๔.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การวาดภาพล้อเลียน หรือภาพการ์ตูน

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการคิด
๒. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
๓. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๖. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ๖.๑ ใบงาน เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน
- ๖.๒ ออกแบบตัวการ์ตูน

๗. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้ (K) ๑.อธิบายหลักการวาดรูปตัวการ์ตูนประเภทต่างๆได้	ตรวจใบงาน เรื่อง ออกแบบตัวการ์ตูน	แบบประเมินใบงาน ออกแบบตัวการ์ตูน	นักเรียนได้คะแนนตั้งแต่ ๗ คะแนนขึ้นไป
ด้านทักษะ (P) ๑.วาดรูป ระบายสีตัวการ์ตูน โดยใช้ทัศนธาตุ ๒.มีความคิดสร้างสรรค์โดยแสดงถึงแนวคิดที่สะท้อนสภาพสังคมได้อย่างสร้างสรรค์	ตรวจผลงาน ออกแบบตัวการ์ตูน	แบบประเมินผลงาน ออกแบบตัวการ์ตูน	นักเรียนได้คะแนนตั้งแต่ ๑๕ คะแนนขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) ๑. มีวินัย ๒.ใฝ่เรียนรู้ ๓.มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านระดับ ดี

๘. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ใช้รูปแบบการสอน การคิดสร้างสรรค์เป็นฐานCreative Based

Learning :CBLและ ศิลปะแบบร่วมมือ Collaborative Art)

ขั้นตอนที่ ๑ Warm up Palette (๑๐ นาที)

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน
๒. ให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อทบทวนความรู้เดิม
คำถาม “ทัศนธาตุ มีอะไรบ้าง”
แนวคำตอบ : จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ว่าง
ครูอธิบายว่าทัศนธาตุนั้นเป็นพื้นฐานการทำงานศิลปะทั้งด้านจิตรศิลป์ และการออกแบบประเภทต่างๆ เช่น การออกแบบตัวการ์ตูน เป็นต้น
๓. ครูเปิดภาพตัวการ์ตูนที่เป็นที่นิยม เช่น โดเรมอน, มินเนี่ยน,Inside Out และถามคำถามเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนที่ความรู้ยังไม่เพียงพอ และเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่
แนวคำถาม : สี รูปร่าง ลักษณะนิสัย และที่มาของตัวการ์ตูน โดยให้ผู้เรียนร่วมกันตอบตามประสบการณ์ความรู้ของตนเอง
๔. ให้นักเรียนทำกิจกรรม “Collab Art วาดการ์ตูน” ในหัวข้อ “ซูเปอร์ฮีโร่ ไอ้โหดจัง”
ครูอธิบายกติกา : ให้นักเรียนทดลองวาดตัวการ์ตูน ด้วยรูปร่าง สี โดยผลัดกันวาดคนละ ๑๕ วินาที สลับกันจนครบทุกคน เพื่อทบทวนความรู้เดิมและเตรียมพร้อมเรียนในกิจกรรมต่อไป
๕. ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ผลงาน เรื่องการนำทัศนธาตุมาใช้ในการออกแบบตัวการ์ตูนนี้เพื่อให้มีลักษณะตามโจทย์ โดยส่งผลงานในPadlet เพื่อชมผลงานเพื่อนกลุ่มอื่นๆ โดยครูเชื่อมโยงสู่กิจกรรมในขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ ๒ Canvas of Curiosity (๕ นาที)

๑. ให้นักเรียนร่วมกันเสนอหัวข้อตัวการ์ตูนประเภทต่างๆที่นักเรียนสนใจ
แนวคำตอบ : ยอดมนุษย์ ตัวตลก ผี/ปิศาจ เอเลี่ยน สัตว์ แฟนตาซี หุ่นยนต์ เป็นต้น
๒. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเภทตัวการ์ตูน และร่วมกันระดมสมองโดยการพูดคุยหรือเขียนแลกเปลี่ยน

เปลี่ยนความคิดเห็น สิ่งนี้นักเรียนสงสัย หรือสิ่งนี้นักเรียนอยากรู้ในหัวข้อ

“How To Create a Character” , “จะออกแบบตัวการ์ตูนฉันต้องรู้อะไร”

๓. ภายในกลุ่มเลือกหัวข้อจะศึกษาภายในวันนี้ ๑ หัวข้อที่ได้จากการระดมสมองลงในใบงาน เรื่องการออกแบบตัวการ์ตูน เพื่อกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

๔. ครูคอยสังเกตนักเรียนแต่ละกลุ่ม และให้คำแนะนำ คอยเป็นผู้ช่วยให้นักเรียน

ขั้นตอนที่ ๓ Think & Create (๑๕ นาที)

๑. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มได้กำหนดหัวข้อเรียบร้อยแล้ว ครูชี้แจงรายละเอียดดังนี้

๒. ส่วนที่ ๑ การค้นคว้า

ครูแนะนำการใช้แหล่งเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนค้นคว้าเพื่อหาคำตอบของกลุ่มตนเอง ใส่คำตอบในใบงาน ออกแบบตัวการ์ตูน

๒.๑ สืบค้นความรู้จาก AI เช่น Chat GPT และ Gemini

๒.๒ แหล่งเรียนรู้ของครู ช่องทาง Youtube : ครูโรสยัย คู่มือวิธีการวาดรูปตัวการ์ตูน 2 ส่วน

๒.๓ แหล่งเรียนรู้อื่นๆ เช่น เว็บไซต์ หนังสือ

๓. ส่วนที่ ๒ การสร้างผลงาน

ให้นักเรียนทดลองวาดตัวการ์ตูน แบบร่วมมือกันภายในกลุ่ม ด้วยการช่วยเหลือกัน หรือสลับกัน วาดตามหัวข้อที่กลุ่มได้รับ อย่างน้อยกลุ่มละ ๑ ตัวด้วยการนำความรู้ที่ได้มาใช้

๔. ครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และให้ข้อมูลสะท้อนกลับแต่ละกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระ

ขั้นตอนที่ ๔ Art Talk& Show (๑๐ นาที)

๑. ให้นักเรียนส่งใบงาน เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน และผลงานการวาดรูปตัวการ์ตูนใน Padlet เพื่อเตรียมนำเสนอผลงาน

๒. ครูชี้แจงรูปแบบการนำเสนอตามรายละเอียด

๒.๑ “ปัญหา” คำถามที่แต่ละกลุ่มเลือกเป็นหัวข้อ

๒.๒ “คำตอบ” ที่นักเรียนร่วมกันค้นคว้าด้วยโปรแกรม AI และ แหล่งเรียนรู้อื่นๆ

๒.๓ “ผลงาน” ที่นักเรียนร่วมกันสร้างสรรค์

๓. นักเรียนตัวแทนกลุ่มนำเสนอ “How to Create Character” ในหัวข้อที่นักเรียนสนใจ ด้วยการ สุ่มด้วยวงล้อสุ่ม

ขั้นตอนที่ ๕ Art Reflection (๕ นาที)

๑. ให้นักเรียนร่วมกันประเมินผลงานของเพื่อนในช่องการแสดงความคิดเห็นใน Padlet ในประเด็นความถูกต้องของเนื้อหา , การใช้ทัศนธาตุ และความคิดสร้างสรรค์

๒. ให้นักเรียนร่วมกันสรุปทบทวนเรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน

การใช้ทัศนธาตุ มาใช้ในการออกแบบตัวการ์ตูน

๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม และนำความรู้จากการเรียนในวันนี้ไป

ออกแบบตัวการ์ตูนที่สะท้อนสภาพสังคมปัจจุบัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

๓.๑ ชื่อตัวละคร ที่มา ประวัติของตัวละคร ลักษณะนิสัย

๓.๒ นำผลงานที่สำเร็จนำเสนอในโซเชียลที่ตนเองเลือก เพื่อเผยแพร่ผลงานศิลปะให้คนในครอบครัว เพื่อนได้ชื่นชม เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจของตนเอง

๓.๓ ครูชี้แจงกำหนดการทำงาน วันส่งงาน และวิธีการส่งงาน

๔. ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามปัญหา หรือข้อสงสัย

๕. ผู้เรียนประเมินตนเอง และให้กำลังใจผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

๙. สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

- ๙.๑ PowerPoint ชุด Character Design ออกแบบตัวการ์ตูน
- ๙.๒ สื่อวีดิโอการวาดรูปตัวการ์ตูน ๒ ส่วน
- ๙.๓ คู่มือการวาดรูปตัวการ์ตูน ๒ ส่วน
- ๙.๔ แหล่งเรียนรู้ Youtube Chanel และ Facebook ช่อง Kruroseyui ครูโรสยัย
- ๙.๕ Padlet , Google Classroom โปรแกรมสืบค้น AI

สื่อการสอน



1

ให้นักเรียนเสนอตัวการ์ตูนประเภทต่างๆ

ตัวอย่าง ซูเปอร์ฮีโร่ หุ่นยนต์ สัตว์ในเทพนิยาย เจ้าหญิง/เจ้าชาย
เทพเจ้า ปีศาจ สัตว์ เวทมนตร์

ตั้งปัญหา

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจในหัวข้อประเภทตัวละคร
"How to Create Character"
จะออกแบบตัวการ์ตูน มันต้องรู้อะไร ?

ให้นักเรียน ระดมความคิด "ปัญหา สิ่งที่ยากรู้ สิ่งที่น่าสนใจ"
เขียนลงใน Post it แล้วเลือกมา 1-2 หัวข้อ

ค้นคว้า และสร้างผลงาน

1

- ให้นักเรียนแบ่งหน้าที่สมาชิกในกลุ่ม
- ค้นคว้าหาคำตอบข้อมูล ตามหัวข้อที่กลุ่ม
โดยใช้ ChatGPT Gemini
- แหล่งเรียนรู้ ใน Youtube Facebook Chat Kruroseyui
- ภาพตัวอย่างตัวการ์ตูนตามหัวข้อ
- สรุปความรู้ที่ได้ในงาน

2

ให้นักเรียน วาดตัวการ์ตูน
ด้วยวิธี Collab Art
ในตัวการ์ตูนที่นักเรียนสนใจ



Padlet



Character Design

By

Aroonkamol Nimpoolsaward

ทบทวนกัน
"จำได้มั๊ย"

ทัศนธาตุ มีอะไรบ้าง

จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว แสงเงา พื้นที่ว่าง

ตัวการ์ตูนนี้ "รูปร่าง" อะไร ?



นำเสนอ

1. จะออกแบบตัวการ์ตูนต้องรู้อะไร
2. คำตอบปัญหา สิ่งในกลุ่มอยากรู้
3. ผลงานของกลุ่ม
4. งานตัวอย่าง
5. ส่งในกลุ่มไลน์
6. นำเสนอความสำเร็จ อธิบายปัญหา
ข้อผิดพลาดและวิธีแก้ไข



ประเมินเพื่อน

เพื่อนๆในช่องประเมินเพื่อนด้วยการกด EMOJI
ใบงาน เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน ใน padlet



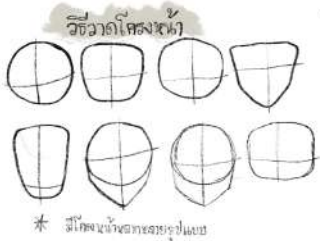
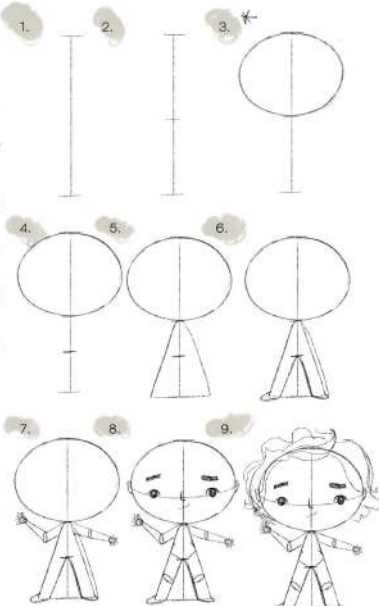
เกณฑ์การประเมิน

- ความถูกต้องของเนื้อหา
- ความสวยงาม การใช้ทัศนธาตุ
- ตัวการ์ตูนมีความสร้างสรรค์

คู่มือการวาดตัวการ์ตูน ๒ ส่วน และวิดีโอ

10 ขั้นตอน วิธีวาดรูปตัว การ์ตูน "คน"

1. ร่างเส้นตรง เพื่อกำหนดความสูงของตัวการ์ตูน
2. กำหนดจุดแบ่งครึ่ง ส่วนตัว และหัว
3. วาดส่วนหัวด้วยรูปร่างที่ต้องการ
4. แบ่งครึ่งส่วนล่างเพื่อกำหนดลำตัวและขา
5. วาดสามเหลี่ยมเป็นโครงลำตัว
6. ร่างเส้นแบ่งส่วนขา
7. วาดแขนตามท่าทางที่ต้องการ
8. วาดสวโบหน้า
9. เติมทรงผม
10. วาดเสื้อผ้า



สื่อการสอนการออกแบบตัวการ์ตูน
ออกแบบโดย ครูอรุณกล สุทธิพิสัย



facebook

Login



Kruroseyui

760 likes · 1K followers

< KruRoseYui

📷 🔍 ☰

หน้าแรก วิดีโอ Shorts โฟลีดสค เพจมีลิสต์ ชุมชน



เทคนิคสีน้ำพื้นฐาน 4 เทคนิค
การดู 45 ครั้ง · 1 ปีที่แล้ว
👍 1 🗨 0



Skyscape Oil Pastel
การดู 72 ครั้ง · 1 ปีที่แล้ว
👍 0 🗨 0



Landscape Grass Field + Mountain with Oil...
การดู 81 ครั้ง · 1 ปีที่แล้ว
👍 1 🗨 0



Landscape oil pastel Impressionism inspired
การดู 134 ครั้ง · 1 ปีที่แล้ว
👍 0 🗨 0



วาดการ์ตูนง่ายๆ 10 ขั้นตอน กับตัวการ์ตูน 4 แบบ ...
การดู 168 ครั้ง · 2 ปีที่แล้ว
👍 5 🗨 0



สอนวาดการ์ตูนผู้หญิงง่ายๆ [How to Draw a Girl]
การดู 55 ครั้ง · 1 ปีที่แล้ว
👍 2 🗨 0

หน้าแรก

วิดีโอ

+

การมีสื่อ

ชุมชน



บันทึกข้อความ

กลุ่มบริหารวิชาการ :
เลขที่ 1683/2567
วันที่ 24 ธ.ค. 67
เวลา 10.01 น.

ส่วนราชการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ที่ วันที่ ๒๔ ตุลาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุมัติใช้หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวมินทราชินูทิศ เดวียนอุดมศึกษาน้อมเกล้า

ตามที่ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) อรุณกมล นิมพอสวัสดิ์

ตำแหน่ง ๐ ครู ๐ ครูผู้ช่วย ๐ ครูอัตราจ้าง กลุ่มสาระการเรียนรู้/งาน ศิลปะ

ได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนรู้/กิจกรรม รายวิชา ทัศนศิลป์

รหัสวิชา ศ๒๐๑๐๑ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ได้ดำเนินการจัดทำ

หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง เสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ในการนี้ เพื่อให้เป็นไปตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา ข้าพเจ้าจึงขออนุมัติให้

หน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลงชื่อ _____ ผู้ขอ

(นางอรุณกมล นิมพอสวัสดิ์)

๑. ความเห็นผู้เชี่ยวชาญกลุ่มสาระการเรียนรู้

ได้ตรวจสอบและประเมินคุณภาพแล้ว

มีคุณภาพดี เห็นควรพิจารณาอนุมัติ

ลงชื่อ _____

(นางสาวพัชรินทร์ กุลสติ)

วันที่ ๒๔ ตุลาคม ๒๕๖๗

๒. ความเห็นหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม

ได้ตรวจสอบและประเมินคุณภาพแล้ว

มีคุณภาพดี เห็นควรพิจารณาอนุมัติ

ลงชื่อ _____

(นางสาวพัชรินทร์ กุลสติ)

วันที่ ๒๔ ตุลาคม ๒๕๖๗

๓. ความเห็นรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียน

เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

(นางสาววนิดา กานสุวรรณ)

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่ ๒๔ ตุลาคม ๒๕๖๗

๔. คำสั่งผู้อำนวยการสถานศึกษา

อนุมัติ

□ _____

(นายพิเชษฐ์ คุกวัดธนบดี)

ผู้อำนวยการสถานศึกษา

โรงเรียนวมินทราชินูทิศ เดวียนอุดมศึกษาน้อมเกล้า

วันที่ ๒๔ ตุลาคม ๒๕๖๗

“เรียนดี มีความสุข”

- 5 -

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

- ☒ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดที่ระบุในแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นส่วนหนึ่งที่กำหนดในหน่วยการเรียนรู้
- ☒ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ตรงกับบริบทและวัดได้
- ☒ กำหนดสาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้
- ☒ กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ ได้เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน
- ☒ กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้
- ☒ กิจกรรมการเรียนรู้มีความครอบคลุมในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ/กระบวนการ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- ☒ กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม สามารถนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน/ภาระงาน
- ☒ มีการประเมินผลตามสภาพจริงและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้
- ☒ ประเด็นและเกณฑ์การประเมินสามารถสะท้อนคุณภาพผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- ☒ สื่อการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม มีความเหมาะสมกับเวลา และการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
- ☒ เวลาเรียนรู้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้
- ☒ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ☐ อื่น ๆ (ถ้ามี) _____

☒ เห็นสมควรอนุมัติให้จัดการเรียนรู้ได้☐ เห็นสมควรปรับปรุงก่อนนำไปจัดการเรียนรู้ ดังนี้ _____

ลงชื่อ _____ ผู้เชี่ยวชาญ

(นางสาวพัชรินทร์ กุลสติ)

24 / ตุลาคม / 2567

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

☒ เห็นสมควรอนุมัติให้จัดการเรียนรู้ได้☐ อื่น ๆ (ถ้ามี) _____

ลงชื่อ _____ หัวหน้ากลุ่มสาระฯ

(นางสาวพัชรินทร์ กุลสติ)

24 / ตุลาคม / 2567

แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญ และหัวหน้ากลุ่มสาระทุกภาคเรียนฯ

แบบสรุปผลประเมินความสอดคล้อง (IOC) แผนการจัดการเรียนรู้
เรื่อง ออกแบบตัวการ์ตูน เพื่อพัฒนาทักษะการวาดรูป และทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยรูปแบบการจัดการ
เรียนรู้แบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative Based Learning) ผสานแนวคิดของ อีริค อีริคสัน ผ่านชุด
กิจกรรมศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	ผู้ เชี่ยวชาญ คนที่ ๑	ผู้ เชี่ยวชาญ คนที่ ๒	ผู้ เชี่ยวชาญ คนที่ ๓			
1. สาระสำคัญ						
1.1 สอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัด	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
1.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
1.3 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
1.4 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	0	1	1	2	0.6	ใช้ได้
2. จุดประสงค์การเรียนรู้						
2.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
2.2 ภาษาที่ใช้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
2.3 เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
2.4 ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดและประเมินได้	0	1	1	2	0.6	ใช้ได้
3. สาระการเรียนรู้						
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
3.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
3.3 มีความยากง่ายเหมาะสมกับชั้นเรียน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
3.4 น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
4. การจัดกระบวนการเรียนรู้						
4.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
4.3 เหมาะสมกับเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	0	2	0.6	ใช้ได้
4.4 กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรม	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
4.5 กิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
4.6 ผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรม	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			รวม	ค่า IOC	สรุปผล
	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ๑	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ๒	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ๓			
5. สื่อการเรียนรู้						
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
5.2 กระตุ้นความสนใจของนักเรียน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
5.3 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	1	1	0	2	0.6	ใช้ได้
5.4 เหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
6. การวัดและประเมินผล						
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
6.3 การวัดที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	1	1	1	3	1.0	ใช้ได้
6.4 ใช้เครื่องมือวัดได้เหมาะสม	0	1	1	2	0.6	ใช้ได้

เกณฑ์การตัดสินค่า IOC

ถ้ามีค่า ตั้งแต่ 0.5 - 1.0 ขึ้นไป มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

ถ้ามีค่า ต่ำกว่า 0.5 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

ผลสรุป ใช้ได้ทุกข้อ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- 1.นางฉัตรกุล เสถจุฑาภิกุล ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนนครนายกพิทยาคม จังหวัด นครนายก
- 2.นางอัจฉรารัตน์ ภิญโญกุลพัฒน์ ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพุทไธสง จังหวัด บุรีรัมย์
- 3.นายณัฐพล นันโท ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่

ผลลัพธ์ทางการเรียนของนักเรียน วิชา ศ30101 ทักษะศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ การออกแบบตัวการ์ตูน เรื่อง ออกแบบของการ์ตูน
 ครูผู้สอน นางอรุณกมล นิ่มพูลสวัสดิ์

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ : นักเรียนมีทักษะการวาดรูป และทักษะความคิดสร้างสรรค์

ผลคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านทักษะ (P)

แบบประเมินผลงาน การออกแบบตัวการ์ตูน

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล			ระดับการประเมิน																รวมคะแนน	ผลการประเมิน					
				รูปร่าง/ โครงสร้าง					การระบายสี					แนวคิด			ความคิดสร้างสรรค์									
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1							
1	นาย	วรกฤต	จันทร์น้อย		4						4				5					5					18	ดีมาก
2	นาย	เฉลิมพันธ์	วินะพันธ์			3					4				5					5					17	ดีมาก
3	นาย	กิตตินันท์	โชควัฒนาศิลป์		4					5					5						4				18	ดีมาก
4	นาย	พงศ์ภาค	กลิ่นหอมรีน		4						4					4					4				16	ดีมาก
5	นาย	ชันษวัฒน์	วชิญาณวิโรจน์	5							4				5					5					19	ดีมาก
6	นาย	ภูมिरพี	เก่งสารกิจ		4						4				5					5					18	ดีมาก
7	นาย	นฤสรณ์	เที่ยงพูนวงศ์	5						5					5					5					20	ดีมาก
8	นาย	อัศม์เดช	ธรรมรัตน์	5						5					5						4				19	ดีมาก
9	นาย	แทนคุณ	กั้นกางกุล		4					5					5						4				18	ดีมาก
10	นางสาว	อารตี	เจ๊ะอาแซ	5						5					5						4				19	ดีมาก
11	นางสาว	ชนัญชิตา	ชัยศิริ		4					5					5						4				18	ดีมาก
12	นางสาว	พัทธธีรา	กิตตินรินทร์กุล		4					5					5						4				18	ดีมาก
13	นางสาว	ศศิธร	ใจกล้า	5						5					5					5					20	ดีมาก
14	นางสาว	ศศินัดดา	แซ่หย่าง	5						5					5					5					20	ดีมาก
15	นางสาว	ภาคพร	โถวรุ่งเรือง	5							4				5					5					19	ดีมาก
16	นางสาว	ภารดี	พุ่มพวง		4						4				5					5					18	ดีมาก
17	นางสาว	ฐิตารีย์	หาญศักดิ์สุภกร	5							4				5					5					19	ดีมาก
18	นางสาว	จารุพร	เสมอศิลป์		4						4				5					5					18	ดีมาก
19	นางสาว	ชนิตา	ยิ้มยลยศ	5							4					4					4				18	ดีมาก
20	นางสาว	ศิริขวัญ	วังแสงกลาง	5						5						4					4				18	ดีมาก
21	นางสาว	ยลดา	ภาคศักดิ์ศรี	5						5						4					4				18	ดีมาก
22	นางสาว	แพรวพรรณ	ดอหล้า	4						4						4					4				16	ดีมาก
23	นางสาว	อัยยา	หัสเสมอ	5						5					5					5					20	ดีมาก
24	นางสาว	พลอยชมพู	สังข์สุวรรณ	5						5					5					5					20	ดีมาก
25	นางสาว	นันทกานต์	ทรัพย์ประเสริฐ	5						5					5					5					20	ดีมาก

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล			ระดับการประเมิน																รวมคะแนน	ผลการประเมิน					
				รูปร่าง/โครงสร้าง					การระบายสี					แนวคิด					ความคิดสร้างสรรค์							
				5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5			4	3	2	1	
26	นางสาว	จรรยพร	ถือแก้ว	5					5					5						4					19	ดีมาก
27	นางสาว	ภิญญาพัชร	ภูวสินเกียรติกรรม	5					5					5						4					19	ดีมาก
28	นางสาว	ฐณิกาญ	สารสุวรรณ	5					5					5						4					19	ดีมาก

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

สรุปผลการประเมิน ผ่านเกณฑ์ 28 คน

ไม่ผ่านเกณฑ์ - คน

จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ระดับดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางอรุณคมล นิมพุลสวัสดิ์)

ผลลัพธ์ทางการเรียนของนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนมีทักษะการวาดรูป และทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ทัศนธาตุนักเรียนออกแบบตัวการ์ตูนโดยแสดงแนวคิดที่สะท้อนสภาพสังคมปัจจุบันได้อย่างสร้างสรรค์ จากการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น ครูผู้สอนได้มอบหมายให้นักเรียนไปศึกษา ค้นคว้าเพิ่มเติม และนำความรู้ที่ได้จากกลุ่มตนเอง และกลุ่มเพื่อนนั้น มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตัวการ์ตูนของตนเอง แสดงที่ถึงแนวคิดที่สะท้อนสภาพสังคมในปัจจุบัน ซึ่งผลงานของผู้เรียนนั้น มีพัฒนาการด้านทักษะที่สูงขึ้นทั้งจากการเรียนการสอน การค้นคว้าด้วยตนเอง จากแหล่งเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้น รวมทั้งการทำงานร่วมกันในกลุ่ม ทั้งการใช้รูปร่าง รูปทรงมาสร้างตัวการ์ตูนให้มีลักษณะเด่นตามประเภทตัวการ์ตูนที่ตนเองต้องการ มีการใช้สีตามเทคนิคที่ตนเองถนัด มีการแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงการใช้ทัศนธาตุต่างๆมาสื่อให้เห็นถึง แนวคิดของตนเองได้อย่างดี เหมาะสมกับวัย ซึ่งความสำเร็จเหล่านี้สร้างให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในตนเองได้อย่างดี

เกณฑ์การประเมินผลงาน การออกแบบตัวการ์ตูน

เกณฑ์การประเมินผลงาน การออกแบบตัวการ์ตูน

ประเด็น การ ประเมิน	ระดับคะแนน					น้ำ หนัก	คะแนน รวม
	5	4	3	2	1		
1.รูปร่าง	มีความสมส่วน ใช้รูปร่างตรงกับ บุคลิกชัดเจน มี เอกลักษณ์โดดเด่น สอดคล้องกับ แนวคิด ใช้หลัก การวาดตัวการ์ตูน 2 หรือมากกว่า	มีความสมส่วน ใช้รูปร่างบุคลิก ได้ดี มีความ โดดเด่น สอดคล้องกับ แนวคิดได้อย่าง ดี ใช้โครงสร้าง ตัวการ์ตูน 2 ส่วน หรือแบบ อื่น	สัดส่วนยังไม่ สมบูรณ์ ใช้รูป ร่างสอดคล้อง กับบุคลิกที่ กำหนดปาน กลาง ใช้ โครงสร้างตัว การ์ตูน 2 ส่วน	ขาดความ สมส่วน รูปร่าง ไม่ตรงกับบุคลิก ตัวการ์ตูน ขาด จุดเด่น ไม่ สอดคล้องกับ แนวคิด ไม่ได้ใช้ โครงสร้างตัว การ์ตูน 2 ส่วน	วาดตัว การ์ตูนที่มี อยู่แล้ว ไม่ได้ สร้างสรรค์ ด้วยตัวเอง	1	5
2.การระบายสี	ใช้สีได้หลากหลาย เทคนิค มีการไล่สี สวยงาม สร้าง เอกลักษณ์ของตัว การ์ตูนได้ชัดเจน น่าจดจำ	ใช้สีตามเทคนิค พื้นฐาน สวยงาม สร้าง เอกลักษณ์ของ ตัวการ์ตูนได้ ปานกลาง	ใช้สี ตามเทคนิค ใช้สีได้สวยงาม ปานกลาง สีตัว การ์ตูนไม่มี เอกลักษณ์	ใช้สีเดียวไม่ไล่สี ขาดความน่า สนใจ	ใช้สีตามตัว การ์ตูนเดิม ระบายไม่ สมบูรณ์	1	5
3.แนวคิด	แสดงแนวคิดที่ สะท้อนสภาพ สังคมปัจจุบันผ่าน รายละเอียด การ์ตูนได้ดีมาก	แสดงแนวคิด สะท้อนสภาพ ปัจจุบัน ผ่าน รายละเอียดตัว การ์ตูนได้ดี	แสดงแนวคิด สะท้อนสภาพ ปัจจุบัน ผ่าน รายละเอียดตัว การ์ตูนได้	แสดงแนวคิด สะท้อนสภาพ ปัจจุบัน ผ่าน รายละเอียดตัว การ์ตูนได้น้อย	ไม่มีการ สะท้อน ภาพสังคม ปัจจุบัน	1	5
4.ความคิด สร้างสรรค์	มีความแปลกใหม่ มีความน่าสนใจ มี การผสมผสาน ประยุกต์ ทั้งรูป ร่าง สีเส้น แนวคิด ได้อย่างดีมาก	มีความแปลก ใหม่ แต่ไม่น่า สนใจ ใช้รูปร่าง สีเส้น แนวคิดได้ อย่างดี	ใช้รูปแบบเดิม ธรรมดา ใช้รูป ร่าง สีเส้น แนวคิดปาน กลาง	ปรับรูปแบบตัว การ์ตูนมีอยู่แล้ว	ลอกผลงาน ตัวการ์ตูนที่ มีอยู่แล้ว	1	5
คะแนนรวม							20

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 16 - 20 หมายถึง ดีมาก

คะแนน 11 - 15 หมายถึง ดี

คะแนน 6 - 10 หมายถึง พอใช้

คะแนน 0 - 5 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

ตัวอย่างผลงาน

การตั้งคำถาม การตอบคำถาม และการสร้างสรรค์ผลงาน ในใบงาน เรื่อง การออกแบบตัวการ์ตูน



หลังจากผู้เรียนเลือกหัวข้อ ประเภทตัวการ์ตูนที่สนใจแล้วนั้น ได้แบ่งหน้าที่ในการสืบค้นข้อมูลด้วย โปรแกรม AI นำมาวิเคราะห์สรุปความรู้ และสร้างสรรค์ผลงานตามประเภทที่ตนเองสนใจ และนำเสนอผลงาน โดย กิจกรรมในห้องเรียนนั้นไม่มีการตัดสิน แต่เน้นความอิสระ และความคิดสร้างสรรค์ เพื่อลดความกดดันเรื่องความงาม แต่เน้นการสื่อสารให้ตรงกับแนวคิด ด้วยการนำทัศนธาตุมาทดลองใช้ปฏิบัติ โดยในแต่ละกลุ่มนักเรียนเป็นผู้เลือกจับ กลุ่มด้วยตัวเอง

จากนั้นครูมอบหมายให้ผู้เรียนไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมแรงบันดาลใจเพื่อนำมาออกแบบตัวการ์ตูน ด้วยการนำความรู้ ทักษะ กระบวนการความคิดที่ได้จากการจัดกิจกรรมนี้ไปใช้ได้

ตัวอย่างผลงาน จากผลลัพธ์การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ ด้านทักษะ (P)



ครูให้นักเรียนแสดงผลงานในสื่อโซเชียลที่ตนเองเลือก เพื่อให้ผู้อื่นได้ชื่นชมผลงานสร้างความเห็นคุณค่าในตนเองและงานทัศนศิลป์ ตามหลักทฤษฎีจิตพัฒนาของอีริก อีริกสัน

ครูให้ข้อมูลสะท้อนกลับรายบุคคลใน Google Classroom



กลางภาค - ออกแบบ...



กลางภาค - ออกแบบ...



กลางภาค - ออกแบบ...



กลางภาค - ออกแบบ...

ความคิดเห็นส่วนตัว



นางสาวอรุณกมล สุขพิบูลย์ 22:27 น.

ตัวการ์ตูนมีการแสดงแนวคิดได้ดีมาก รายละเอียดสามารถเชื่อมโยงมาถึงตัวการ์ตูนได้ดี ทั้งการใช้รูปร่าง และสี มีความคิดสร้างสรรค์ดีมาก



Notes_240711... X



Messenger_cr... X

ความคิดเห็นส่วนตัว



นางสาวอรุณกมล สุขพิบูลย์ 22:25 น.

มีการศึกษา หาแรงบันดาลใจ จนแสดงออกมาเป็นแนวคิดที่ตัวการ์ตูนได้ดีมาก ใช้ทัศนธาตุได้ดี เลือกใช้สี ได้น่าสนใจ

ความคิดเห็นส่วนตัว



นางสาวอรุณกมล สุขพิบูลย์ 22:24 น.

ใช้ทัศนธาตุได้ดี สื่อถึงแนวคิดได้ดีมากค่ะ แนวคิดรายละเอียดตัวละคร เชื่อมโยงวิเคราะห์ได้ดีมาก



กลางภาค - ออกแบบ...



กลางภาค - ออกแบบ...

ความคิดเห็นส่วนตัว



นางสาวอรุณกมล สุขพิบูลย์ 27 ธ.ค. 2024

เลือกต้นไม้มาแทนแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ได้ดี ใช้รูปร่าง สี สัน เรียบง่าย แต่สร้างสรรค์มาก สื่อได้ตรงความหมาย



ครูได้รับรางวัล "ครูผู้เป็นแบบอย่างที่ดีในการออกแบบการเรียนรู้"
ปีการศึกษา ๒๕๖๖ และ ปีการศึกษา ๒๕๖๗



ได้รับรางวัลด้านนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ Active Learning กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับ ดีเยี่ยม ระดับ สหวิทยาเขตวชิรบูรพา จากการคัดเลือกการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามนโยบาย "เรียนดี มีความสุข" เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม "BKK 2 Educational Innovation" สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๒