



แผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 20

รหัสวิชา: ศ16101

ชื่อวิชา: ทศศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้: ศิลปะ

ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่: 2

ปีการศึกษา: 2568 เวลา: 1 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: ใฝ่ใจในการสร้างงานศิลปะและวัฒนธรรม

วัน เดือน ปี ที่สอน: 10 มีนาคม 2569

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20: การใช้ศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นนำมาออกแบบลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI

ครูผู้สอน นายอนุชาติ ชาติไธสง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่าของงานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทย และสากล

2. ตัวชี้วัดชั้นปี

ศ 1.2 ป.6/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนา ที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

3. สาระการเรียนรู้

นักเรียนจะได้ศึกษาตัวอย่างงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อในชุมชนของตน รวมทั้งฝึกสังเกต วิเคราะห์ และอภิปรายเกี่ยวกับความหมายหรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานศิลปะเหล่านั้น การเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของงานศิลปะในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมของสังคมต่อไป

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

อธิบายความหมายและคุณค่าของศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นเข้าใจหลักการออกแบบลวดลายเสื้อผ้าโดยใช้แรงบันดาลใจจากศิลปหัตถกรรมได้

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

สังเกตและเลือกองค์ประกอบศิลป์จากศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นโดยใช้โปรแกรม AI เพื่อออกแบบลวดลายเสื้อผ้าอย่างสร้างสรรค์ นำเสนอผลงานการออกแบบได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง

ด้านสมรรถนะ (Co,petency)

สมรรถนะที่ 2 การคิดขั้นสูง ระดับที่ 5 ด้านการคิดสร้างสรรค์

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

รักความเป็นไทย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน มีจิตสาธารณะ

คุณลักษณะของผู้เรียนตามหลักสูตรโรงเรียนมาตรฐานสากล

ผลงานอย่างสร้างสรรค์ ผู้นำทางความคิด ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก

6. ด้านการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียน

การอ่าน: อ่านและทำความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นจากสื่อออนไลน์หรือเอกสารประกอบ

การคิดวิเคราะห์: วิเคราะห์รูปแบบ ลวดลาย และความหมายของศิลปหัตถกรรมเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

การเขียน: เขียนอธิบายแนวคิดและขั้นตอนการออกแบบลวดลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI

7. ด้านสมรรถนะหลักของผู้เรียน

สมรรถนะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับสมรรถนะ: ปานกลาง

พฤติกรรมบ่งชี้: ใช้เครื่องมือ AI เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างเหมาะสม

สมรรถนะการสื่อสาร

ระดับสมรรถนะ: ดี

พฤติกรรมบ่งชี้: อธิบายแนวคิดและนำเสนอผลงานออกแบบได้อย่างชัดเจนและสร้างสรรค์

8. ภาระ / ชิ้นงาน / ร่องรอย / หลักฐานการเรียนรู้

-ภาพร่างหรือแบบร่างลวดลายเสื้อผ้าที่ออกแบบจากแรงบันดาลใจในศิลปหัตถกรรมท้องถิ่น

-ผลงานออกแบบลวดลายเสื้อผ้าที่สร้างด้วยโปรแกรม AI

-การเขียนบันทึกแนวคิดในการออกแบบ

-การนำเสนอผลงานและการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน

9. การวัดและประเมินผล

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัดผล	เอกสาร/หลักฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ความรู้เกี่ยวกับศิลปหัตถกรรมท้องถิ่น	1.การตอบคำถาม / อธิบายแนวคิด	1.แบบประเมินการนำเสนอ	1.อยู่ในเกณฑ์ประเมินคุณภาพระดับดีขึ้นไป
2. การออกแบบลวดลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI	2.ตรวจผลงาน	2.แบบประเมินชิ้นงาน	2. อยู่ในเกณฑ์ประเมินคุณภาพระดับดีขึ้นไป
3. การคิดสร้างสรรค์	3.สังเกตกระบวนการทำงาน	3.แบบประเมินสมรรถนะการคิดขั้นสูง	3.อยู่ในเกณฑ์ประเมินคุณภาพระดับดีขึ้นไป
4. ความมุ่งมั่นในการทำงาน	4.สังเกตพฤติกรรม	4.แบบประเมินคุณลักษณะ	4.อยู่ในเกณฑ์ประเมินคุณภาพระดับดีขึ้นไป

10.กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

นักเรียนชมภาพตัวอย่างศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น เช่น ลวดลายผ้าทอ เครื่องจักสาน หรืองานหัตถกรรมพื้นบ้านมาให้นักเรียนสังเกต พร้อมตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น นักเรียนเห็นลวดลายหรือรูปแบบอะไรบ้าง ลวดลายเหล่านี้สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างไร และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งของใดได้บ้าง จากนั้นครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องการนำเสนอแรงบันดาลใจจากศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นมาออกแบบลวดลายเสื้อผ้าโดยใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสร้างความสนใจและเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้

ชั้นการสอน

กิจกรรมสำรวจแรงบันดาลใจ (10 นาที)

นักเรียนศึกษาภาพตัวอย่างศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นที่ครูจัดเตรียมไว้ แล้วร่วมกันอภิปรายถึงลักษณะเด่นของลวดลาย รูปทรง และสีสันทันที จากนั้นให้นักเรียนเลือกศิลปหัตถกรรมที่ตนสนใจเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลายเสื้อผ้า กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และการสื่อสาร

กิจกรรมออกแบบลวดลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI (25 นาที)

นักเรียนใช้เครื่องมือ AI เพื่อช่วยสร้างภาพหรือออกแบบลวดลาย โดยให้นักเรียนพิมพ์คำอธิบายแนวคิด (Prompt) ที่เชื่อมโยงกับศิลปหัตถกรรมที่เลือก เช่น ลวดลาย สี หรือรูปแบบ จากนั้นนักเรียนทดลองสร้างภาพลวดลายเสื้อผ้า ปรับแก้ และเลือกผลงานที่ตนพึงพอใจ กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ (นักเรียนใช้แอปพลิเคชัน GOOGLE GEMINI /ChatGPT ในการออกแบบ)

กิจกรรมนำเสนอผลงาน (15 นาที)

นักเรียนนำเสนอผลงานลวดลายเสื้อผ้าที่ออกแบบ พร้อมอธิบายแรงบันดาลใจจากศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการออกแบบ เพื่อนร่วมชั้นร่วมแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมอง กิจกรรมนี้ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การคิดสร้างสรรค์ และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

ขั้นสรุปทบทวน (5 นาที)

นักเรียนและครูร่วมกันสรุปว่า ศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นเป็นแหล่งแรงบันดาลใจที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และเทคโนโลยี AI สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการออกแบบได้อย่างหลากหลาย พร้อมทั้งเน้นให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

11. สื่อ / เทคโนโลยี / แหล่งเรียนรู้

- แอปพลิเคชัน AI GOOGLE GEMINI /ChatGPT

- ตัวอย่างศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น (CANVA)

ลงชื่อ..... ผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ มีความคิดเห็นดังนี้

1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
 - ครบถ้วนและถูกต้อง
 - ยังไม่ครบถ้วนหรือไม่ถูกต้อง ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
2. ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับหลักสูตรสถานศึกษา
 - สอดคล้อง
 - ยังไม่สอดคล้อง ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
3. รูปแบบของการจัดการเรียนรู้
 - เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
4. สื่อการเรียนรู้
 - เหมาะสมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้
 - ยังไม่เหมาะสมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
5. การประเมินผลการเรียนรู้
 - ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้
 - ยังไม่ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
6. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....



แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวมคะแนน (20คะแนน)	ผลการประเมิน
	1. การอธิบาย แรงบันดาลใจ จาก ศิลปหัตถกรรมใน ท้องถิ่น (4)	2. ความคิด สร้างสรรค์ใน การออกแบบ ผลงาน(4)	3. การใช้ เทคโนโลยี AI ในการสร้าง ผลงาน(4)	4. การสื่อสาร และการ นำเสนอ(4)	5. การตอบ คำถามและ การ แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น (4)		
1.เด็กชายพีรดนัย ทาหล้า							
2.เด็กชายณัฐพงศ์ เขียวธานี							
3.เด็กชายวิทกานต์ อินทวงศ์							
4.เด็กชายพงศพัศ							
5.เด็กชายณภัทร ภูคะเนร							
6.เด็กชายณัฐพัชร ทารักษ์							
7.เด็กชายวัชพล ศิริรัตนะคำ รณ							
8.เด็กชายคุณภัทร คำก้อน							
9.เด็กชายกวีวิธน์ นูนพนัสสัก							
10.เด็กชายธีธัช เปี่ยมลาภ พริ้ง							
11.เด็กชายวรมธ เตชะ							
12.เด็กชายพรชัย อินตา							
13.เด็กชายกฤติธิ หาญยศ							
14.เด็กชายปวเรศ โกศชัยพัฒน์							
15.เด็กชายวายุภัค ถาดิต							
16.เด็กชายจิรายุ อั้งตระกูล							
17.เด็กชายธนดล กระจ่าง ศิลป์							
18.เด็กชายธนพล ศรีปัญญา							
19.เด็กชายวรวิษ หมอกแสง							
20.เด็กชายภูวดล พรหมธรรม							
21.เด็กชายจิรพัฒน์ สวัสดิ์							
22.เด็กชายกนกชัย เดชบูรณ์							
23.เด็กชายภูริดน ทองกอบ สม							
24.เด็กหญิงณัฐธิชา ไหม่มณี							
25.เด็กหญิงณภัทรชญา เสา โรธา							
26.เด็กหญิงจิรปรียา มงคล สัจจะ							

27.เด็กหญิงณัฐชยา พัน ประภา							
28.เด็กหญิงพรวิเศษ จำรัส จรงผล							
29.เด็กหญิงณัฐณลินทร์ สิงห์ คะ							
30.เด็กหญิงณัฐวิภา มูล พร้อม							
31.เด็กหญิงธัญลักษณ์ พงศ์ สุวรรณ							
32.เด็กหญิงชุตติกาญจน์ ศิวัฒน์ก่อวรากุล							
33.เด็กหญิงพิชาวีร์ ภคเลิศ พิเชียร							
34.เด็กหญิงทัศนีย์ สิงห์คำ							
35.เด็กหญิงกวินธิดาธรรม ดำรงกุล							
36.เด็กหญิงชุตติมน ธรรม ดำรงกุล							
37.เด็กหญิงชัชฌา อิม ประไพ							
38.เด็กหญิงภัคจิรา สังขวิชัย							

เกณฑ์การให้คะแนน แบบประเมินการนำเสนอ

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การอธิบายแรงบันดาลใจจาก ศิลปหัตถกรรมใน ท้องถิ่น	อธิบายที่มา แนวคิด และความ เชื่อมโยงกับ ศิลปหัตถกรรมได้ ชัดเจนดีมาก	อธิบายแรงบันดาลใจ ได้ค่อนข้าง ชัดเจนดี	อธิบายได้บางส่วน ยังไม่ชัดเจนพอใช้	อธิบายไม่ได้หรือไม่ เกี่ยวข้อง
2. ความคิด สร้างสรรค์ในการ ออกแบบผลงาน	ลวดลายแปลกใหม่ มีความคิด สร้างสรรค์ดีมาก	มีความคิด สร้างสรรค์ดี	มีการดัดแปลง เล็กน้อยพอใช้	ลอกเลียนแบบหรือ ขาดความคิด สร้างสรรค์
3. การใช้ เทคโนโลยี AI ใน การสร้างผลงาน	ใช้ AI ได้อย่าง เหมาะสมและ สามารถอธิบาย ขั้นตอนได้ดีมาก	ใช้ AI ได้ถูกต้องดี	ใช้ AI ได้แต่ยังไม่ คล่อง	ใช้ AI ไม่ถูกต้อง
4. การสื่อสารและ การนำเสนอ	พูดชัดเจน มั่นใจ ลำดับเนื้อหาดี	พูดเข้าใจได้ มี ความมั่นใจดี	พูดไม่ต่อเนื่อง ยัง ขาดความมั่นใจ	นำเสนอไม่ชัดเจน
5. การตอบคำถาม และการ แลกเปลี่ยนความ คิดเห็น	ตอบคำถามได้ดี และแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นได้ดี มาก	ตอบคำถามได้ บางส่วนค่อนข้างดี	ตอบคำถามได้ เล็กน้อย	ไม่สามารถตอบ คำถามได้

คะแนน	ระดับคุณภาพ
4	ดีมาก
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

แบบประเมินชิ้นงานที่ 10

การใช้ศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นนำมาออกแบบลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI

ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวมคะแนน (20คะแนน)	ผลการ ประเมิน
	การนำเสนอ แรงบันดาลใจจาก ศิลปหัตถกรรม ท้องถิ่นมาใช้ (5)	ความคิด สร้างสรรค์ ของลวดลาย (5)	ความ สวยงามและ องค์ประกอบ ศิลป์ (5)	การใช้ AI ใน การสร้าง ผลงาน (5)		
1.เด็กชายพีรณย์ ทาหล้า						
2.เด็กชายณัฐพงศ์ เขียวธานี						
3.เด็กชายวิทกานต์ อินทวงศ์						
4.เด็กชายพงศพัศ						
5.เด็กชายณภัทร ภูคะเนร						
6.เด็กชายณัฐพัชร์ ทารักษ์						
7.เด็กชายวัชพล ศิริรัตน์คำรณ						
8.เด็กชายคุณภัทร คำก้อน						
9.เด็กชายกวีวัฒน์ นุนพนัสสัก						
10.เด็กชายธีธัช เปี่ยมลาภพริ้ง						
11.เด็กชายวรเมธ เตชะ						
12.เด็กชายพรชัย อินตา						
13.เด็กชายกฤติธิ์ หาญยศ						
14.เด็กชายปวเรศ โกศัยพัฒน์						
15.เด็กชายวายุภัค ถาติด						
16.เด็กชายจิรายุ อึ้งตระกูล						
17.เด็กชายธนดล กระจำงศิลป์						
18.เด็กชายธนพล ศรีปัญญา						

19.เด็กชายวรวิช หมอกแสง						
20.เด็กชายภูวดล พรหมธรรม						
21.เด็กชายจิรพัฒน์ สวัสดิ์						
22.เด็กชายกนกชัย เดชบูรณ์						
23.เด็กชายภูริคน ทองกอบสม						
24.เด็กหญิงณัฐนิชา ใหม่มณี						
25.เด็กหญิงณภัทรชญา เสาร์โรธา						
26.เด็กหญิงจิรปรียา มงคลสัจจะ						
27.เด็กหญิงณัฐชยา พันประภา						
28.เด็กหญิงพรวิเศษ จำรัสจรงผล						
29.เด็กหญิงณัฐนลินทร์ สิงห์คะ						
30.เด็กหญิงณัฐวิภา มูลพร้อม						
31.เด็กหญิงธัญสันทน์ พงศ์สุวรรณ						
32.เด็กหญิงชุตติกาญจน์ ศิวัฒน์ก่อวรากุล						
33.เด็กหญิงพิชชาวีร์ ภาคเลิศพิเชียร						
34.เด็กหญิงทัศนีย์ สิงห์คำ						
35.เด็กหญิงกวินธิดาธรรมดำรงกุล						
36.เด็กหญิงชุตติมน ธรรมดำรงกุล						
37.เด็กหญิงชัชฌุษา อัมประไพ						
38.เด็กหญิงภัคจิรา สังขวิชัย						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
9 – 10	4
7 – 8	3
5 – 6	2
1 – 4	1

เกณฑ์การให้คะแนน แบบประเมินชิ้นงานที่ 10

การใช้ศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นนำมาออกแบบลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI

รายการประเมิน	3	2	1
1. การนำแรงบันดาลใจจากศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นมาใช้	สามารถนำลวดลายหรือแนวคิดจากศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้ชัดเจน	มีการนำลวดลายหรือแนวคิดมาใช้บางส่วน	ไม่สามารถเชื่อมโยงกับศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นได้
2. ความคิดสร้างสรรค์ของลวดลาย	ลวดลายมีความแปลกใหม่ สร้างสรรค์ และน่าสนใจ	ลวดลายค่อนข้างไม่มี ความแปลกใหม่และไม่สร้างสรรค์	เป็นงานทัศนศิลป์ทั่วไป
3. ความสวยงามและองค์ประกอบศิลป์	ลวดลาย รูปทรง และสีมีความเหมาะสม สวยงาม	ลวดลายหรือสีมีความเหมาะสมบางส่วน	ลวดลายหรือสีไม่เหมาะสม
4. การใช้ AI ในการสร้างผลงาน	สามารถใช้ AI ในการสร้างและปรับปรุงผลงานได้อย่างเหมาะสม	ใช้ AI ได้แต่ยังไม่คล่อง	ไม่สามารถใช้ AI ในการสร้างผลงานได้

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นายอนุชาติ ชาติไธสง)

แบบประเมินสมรรถนะการคิดขั้นสูง

ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน					รวมคะแนน (20)	ผลการประเมิน
	1. การวิเคราะห์ลักษณะของศิลปหัตถกรรมท้องถิ่น (4)	การเชื่อมโยงแนวคิดสู่การออกแบบ (4)	การคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ (4)	การปรับปรุงและพัฒนาผลงาน (4)	การอธิบายแนวคิดของผลงาน (4)		
1.เด็กชายพีรคนย์ ทาหล้า							
2.เด็กชายณัฐพงศ์ เยาว์ธานี							
3.เด็กชายวิทกานต์ อินทวงศ์							
4.เด็กชายพงศพัศ							
5.เด็กชายณภัทร ภูคะเนร							
6.เด็กชายณัฐพัชร์ ทาร์กซ์							
7.เด็กชายวัชพล ศิริรัตน์คำรณ							
8.เด็กชายคุณภัทร คำก้อน							
9.เด็กชายกวีวัฒน์ นูนพนัสสัก							
10.เด็กชายธีธัช เปี่ยมลาภพริง							
11.เด็กชายวรเมธ เตชะ							
12.เด็กชายพรชัย อินตา							
13.เด็กชายกฤติธิ์ หาญยศ							
14.เด็กชายปวเรศ โกศัยพัฒน์							
15.เด็กชายวายุภัค ถาดิต							
16.เด็กชายจิรายุ อึ้งตระกูล							
17.เด็กชายธนดล กระจ่างศิลป์							
18.เด็กชายธนพล ศรีปัญญา							
19.เด็กชายวรวิษ หมอกแสง							
20.เด็กชายภูวดล พรมธรรม							
21.เด็กชายจිරพัฒน์ สวัสดิ์							
22.เด็กชายกนกชัย เดชบูรณ์							
23.เด็กชายภูริตน ทองกอบสม							
24.เด็กหญิงณัฐมิษา ไหม่มณี							
25.เด็กหญิงณภัทรชญา เสาโรธา							
26.เด็กหญิงจิรปริยา มงคลสัจจะ							
27.เด็กหญิงณัฐชยา พันประภา							

28.เด็กหญิงพรวิเศษ จำรัสจรุง ผล							
29.เด็กหญิงณัฐณลินทร์ สิงห์คะ							
30.เด็กหญิงณัฐวิภา มูลพร้อม							
31.เด็กหญิงธัญลักษณ์ พงศ์ สุวรรณ							
32.เด็กหญิงชุตติกาญจน์ ศิวัฒน์ก่อวรากุล							
33.เด็กหญิงพิชชาวีร์ ภคเลิศ พิเชียร							
34.เด็กหญิงทัศนีย์ สิงห์คำ							
35.เด็กหญิงกวินธิดาธรรม ดำรงกุล							
36.เด็กหญิงชุตติมน ธรรมดำรง กุล							
37.เด็กหญิงชัชฌุษา อิ่มประไพ							
38.เด็กหญิงภัคจิรา สังขวิชัย							

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
18 - 20	4
14 - 17	3
10 - 13	2
5 - 9	1

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นายอนุชาติ ชาติไธสง)

เกณฑ์การให้คะแนน แบบประเมินสมรรถนะการคิดขั้นสูง

เกณฑ์/ พฤติกรรม	การวิเคราะห์ ลักษณะของ ศิลปหัตถกรรม ท้องถิ่น	การเชื่อมโยง แนวคิดสู่การ ออกแบบ	การคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบ	การปรับปรุงและ พัฒนาผลงาน	การอธิบาย แนวคิดของ ผลงาน
4 (ดีเยี่ยม)	สามารถวิเคราะห์ ลวดลาย รูปแบบ หรือสีสันทของ ศิลปหัตถกรรมได้ ชัดเจน	สามารถเชื่อมโยง แนวคิดจาก ศิลปหัตถกรรมสู่ การออกแบบลาย เสื้อผ้าได้อย่าง เหมาะสม	มีแนวคิดแปลกใหม่ และการสร้างสรรค์ ดีมาก	สามารถปรับปรุง และพัฒนาผลงาน จากแนวคิดเดิมได้ ดีมาก	สามารถอธิบาย แนวคิดและ ขั้นตอนการ ออกแบบได้ ชัดเจนดีมาก
3 (ดี)	สามารถวิเคราะห์ ลวดลาย รูปแบบ หรือสีสันทของ ศิลปหัตถกรรมได้ บางส่วน	สามารถเชื่อมโยง แนวคิดจาก ศิลปหัตถกรรมสู่ การออกแบบลาย เสื้อผ้าได้อย่างดี	มีแนวคิดแปลกใหม่ และการสร้างสรรค์ ดี	สามารถปรับปรุง และพัฒนาผลงาน จากแนวคิดเดิมได้ ดี	สามารถอธิบาย แนวคิดและ ขั้นตอนการ ออกแบบได้ดี
2 (พอใช้)	วิเคราะห์ลวดลาย รูปแบบ หรือสีสันท ของศิลปหัตถกรรม ไม่เด่นชัด ยังคง เหมือนแนวคิดเดิม เกือบทั้งหมด	สามารถเชื่อมโยง แนวคิดจาก ศิลปหัตถกรรมสู่ การออกแบบลาย เสื้อผ้าได้	มีแนวคิดแปลกใหม่ และการสร้างสรรค์ บางส่วน	สามารถปรับปรุง และพัฒนาผลงาน จากแนวคิดเดิมได้ บางส่วน	สามารถอธิบาย แนวคิดและ ขั้นตอนการ ออกแบบได้ บางส่วน
1 (ต้อง ปรับปรุง)	ไม่สามารถวิเคราะห์ ลวดลาย รูปแบบ หรือสีสันทของ ศิลปหัตถกรรม หรือ ทำซ้ำต้นแบบ	ไม่สามารถเชื่อมโยง แนวคิดจาก ศิลปหัตถกรรมสู่ การออกแบบลาย เสื้อผ้าได้	ไม่มีแนวคิดแปลก ใหม่และการ สร้างสรรค์ที่ดี	ไม่สามารถ ปรับปรุงและ พัฒนาผลงานจาก แนวคิดเดิมได้	ไม่สามารถ อธิบายแนวคิด และขั้นตอนการ ออกแบบได้

25.เด็กหญิงณภัทรชญา เส้าโรธา									
26.เด็กหญิงจิรปริยา มงคลสัจจะ									
27.เด็กหญิงณัฐชยา พันประภา									
28.เด็กหญิงพรวิเศษ จำรัสรุ่งผล									
29.เด็กหญิงณัฐณลินทร์ สิงห์คะ									
30.เด็กหญิงณัฐวิภา มูลพร้อม									
31.เด็กหญิงธัญสันท์ พงศ์สุวรรณ									
32.เด็กหญิงชุติกานุจน์ ศิวฒนก่อวรากุล									
33.เด็กหญิงพิชาวีร์ ภคเลิศพิเชียร									
34.เด็กหญิงทัศนีย์ สิงห์คำ									
35.เด็กหญิงกวีนิธิตาธรรมดำรงกุล									
36.เด็กหญิงชุติมน ธรรมดำรงกุล									
37.เด็กหญิงชัชฌุษา อิมประไพ									
38.เด็กหญิงภัคจิรา สังขวิชัย									

เกณฑ์การให้ระดับคุณภาพ

- 0 หมายถึง ไม่ผ่าน / ไม่เกิดพฤติกรรมตามรายการประเมิน
- 1 หมายถึง ผ่าน / ปฏิบัติตามรายการประเมินได้โดยมีการกำกับ การตักเตือน
- 2 หมายถึง ดี / ปฏิบัติตามรายการประเมินได้เอง
- 3 หมายถึง ดีเยี่ยม / ปฏิบัติตามรายการประเมินได้เอง เป็นแบบอย่างแก่ผู้อื่นได้

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นายอนุชาติ ชาติโรสง)

เกณฑ์การประเมินความมุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัดที่

ข้อที่ 1 ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

ข้อที่ 2 ทำงานด้วยความเพียรพยายาม และอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มีความตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้สำเร็จ สามารถปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จมีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นด้วยตนเอง	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จมีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จมีการปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น	ไม่ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่การงาน
ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหา และอุปสรรคในการทำงาน มีความพยายามแก้ปัญหา และอุปสรรคในการทำงานให้สำเร็จและชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยัน อดทน และพยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมายภายในเวลาที่กำหนด ไม่ย่อท้อต่อปัญหาแก้ปัญหาอุปสรรคในการทำงานและชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยัน อดทน และพยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย ไม่ย่อท้อต่อปัญหาในการทำงานและชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยัน อดทน และพยายามให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย และชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ไม่ขยัน อดทน ในการทำงาน

แบบประเมินด้านการคิดสร้างสรรค์

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ดีเยี่ยม 4	ดี 3	พอใช้ 2	ควร ปรับปรุง 1	รวม คะแนน
1.	.เด็กชายพีรตนย์ ทาหล้า					
2.	2.เด็กชายณัฐพงศ์ เขาว์ธานี					
3.	3.เด็กชายวิทกานต์ อินทวงศ์					
4.	4.เด็กชายพงศพัศ					
5.	5.เด็กชายณภัทร ภูคะเนร					
6.	6.เด็กชายณัฐพัชร ทารักษ์					
7.	7.เด็กชายวัชพล ศิริรัตน์ะคำรณ					
8.	8.เด็กชายคุณภัทร คำก้อน					
9.	9.เด็กชายกวีวัฒน์ นุนพนัสลัก					
10.	10.เด็กชายธีธัช เปี่ยมลาภพริ้ง					
11.	11.เด็กชายวรเมธ เตชะ					
12.	12.เด็กชายพรชัย อินตา					
13.	13.เด็กชายกฤติธิ หาญยศ					
14.	14.เด็กชายปวเรศ โกศัยพัฒน์					
15.	15.เด็กชายวายุภัค ถาติด					
16.	16.เด็กชายจิรายุ อึ้งตระกูล					
17.	17.เด็กชายธนดล กระจ่างศิลป์					
18.	18.เด็กชายธนพล ศรีปัญญา					
19.	19.เด็กชายวรวิษ หมอกแสง					
20.	20.เด็กชายภูวดล พรหมธรรม					
21.	21.เด็กชายจิรพัฒน์ สวัสดิ์					
22.	22.เด็กชายกนกชัย เดชบูรณ์					
23.	23.เด็กชายภูริตน ทองกอบสม					
24.	24.เด็กหญิงณัฐณิชา ไหม่มณี					
25.	25.เด็กหญิงณภัทรชญา เสาร์ธธา					
26.	26.เด็กหญิงจิรปริยา มงคลสัจจะ					
27.	27.เด็กหญิงณัฐชยา พันประภา					
28.	28.เด็กหญิงพรวิเศษ จำรัสจรงผล					
29.	29.เด็กหญิงณัฐนลินทร์ สิงห์คะ					
30.	30.เด็กหญิงณัฐวิภา มูลพร้อม					
31.	31.เด็กหญิงธัญสันทน์ พงศ์สุวรรณ					

32.	32.เด็กหญิงชุตติกาญจน์ ศิววัฒนก่อวรากุล					
33.	33.เด็กหญิงพิชาวีร์ ภคเลิศพิเชียร					
34.	34.เด็กหญิงทัศนีย์ สิงห์คำ					
35.	35.เด็กหญิงกวินธิดาธรรมดำรงกุล					
36.	36.เด็กหญิงชุตติมน ธรรมดำรงกุล					
37.	37.เด็กหญิงชิษณุษา อัมประไพ					
38.	38.เด็กหญิงภัคจิรา สังขวิชัย					

เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์

ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การประเมิน
4 ดีเยี่ยม	สามารถคิดสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ ในการสร้างผลงานศิลปะ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความ ความคิดใหม่ได้อย่างหลากหลาย อธิบายเหตุผลของแนวคิดได้ชัดเจน และผลงานมีความ แปลกใหม่โดดเด่น
3 ดี	สามารถคิดดัดแปลงหรือพัฒนาแนวคิดจากตัวอย่างหรือความรู้เดิมให้เกิดผลงานที่มี ความแปลกใหม่พอสมควร และอธิบายแนวคิดของตนเองได้
2 พอใช้	มีความพยายามคิดแนวทางใหม่ในการสร้างผลงาน แต่ยังคงอาศัยตัวอย่างหรือ คำแนะนำจากครู ผลงานมีการดัดแปลงเพียงบางส่วน
1 ควรปรับปรุง	สร้างผลงานตามตัวอย่างเป็นส่วนใหญ่ ยังไม่สามารถคิดแนวคิดใหม่หรือปรับเปลี่ยน รูปแบบได้ด้วยตนเอง

แบบบันทึกหลังการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ใส่ใจในการสร้างงานศิลปะและวัฒนธรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20 เรื่องการใช้ศิลปะหัตถกรรมในท้องถิ่นนำมาออกแบบลายเสื้อผ้าโดยใช้ AI
วิชา ทักษะศิลป์ รหัสวิชา ศ16101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ผลการจัดการเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (K)

นักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและคุณค่าของศิลปะหัตถกรรมในท้องถิ่น สามารถอธิบายลักษณะของลวดลายและองค์ประกอบที่ปรากฏในงานศิลปะหัตถกรรมได้ และเข้าใจแนวคิดในการนำแรงบันดาลใจจากศิลปะหัตถกรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายเสื้อผ้า โดยมีนักเรียนบางส่วนที่ยังต้องการคำแนะนำเพิ่มเติมในการเชื่อมโยงความหมายของลวดลายกับงานออกแบบ

2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถสังเกตและเลือกองค์ประกอบจากศิลปะหัตถกรรมในท้องถิ่นเพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบลวดลายเสื้อผ้าได้อย่างเหมาะสม นักเรียนสามารถใช้โปรแกรม AI เช่น Google Gemini และ ChatGPT เพื่อช่วยสร้างภาพและออกแบบลวดลายได้อย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำเสนอผลงานพร้อมอธิบายแนวคิดในการออกแบบของตนเองได้อย่างชัดเจน

3. ด้านคุณลักษณะ (A)

นักเรียนมีความสนใจและตั้งใจในการทำกิจกรรม แสดงออกถึงความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง มีความกล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้น รวมทั้งมีความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองจนสำเร็จ

ปัญหา / อุปสรรค

นักเรียนบางคนยังไม่คุ้นเคยกับการใช้คำสั่ง (Prompt) ในการสื่อสารกับ AI ทำให้ต้องใช้เวลาในการทดลองและปรับแก้หลายครั้ง อีกทั้งอุปกรณ์หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตบางช่วงมีความล่าช้า ส่งผลให้การสร้างภาพลวดลายใช้เวลามากกว่าที่กำหนด

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไขของแผนการสอนนี้

ครูควรเตรียมตัวอย่างคำสั่ง (Prompt) สำหรับการใช้งาน AI ไว้ให้นักเรียนเป็นแนวทางที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเริ่มต้นการออกแบบได้ง่ายขึ้น รวมทั้งควรวางแผนสำรอง เช่น การให้ร่างแบบลวดลายบนกระดาษก่อนใช้ AI และจัดเตรียมสื่อภาพตัวอย่างเพิ่มเติม เพื่อช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่นมากยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป

ลงชื่อ

ผู้สอน

(นายอนุชาติ ชาติไธสง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....