

## 1. ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ นายอนุชาติ นามสกุล ชาติไธสง

เกิดวันที่ 14 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2529 อายุ 36 ปี

ตำแหน่งหน้าที่ในปัจจุบัน ครูผู้ช่วย ชั้นเงินเดือน 15,800 บาท

สถานที่ปฏิบัติงาน โรงเรียนพุทธิโสภณ

ตั้งอยู่เลขที่ 146 ตำบล ศรีภูมิ อำเภอ เมือง จังหวัด เชียงใหม่

ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 470/28 หมู่ที่ 4 ตำบลแม่เหียะ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50100

โทรศัพท์ 085-7128003

### วุฒิการศึกษา

- วุฒิมัธยมศึกษาระดับปริญญาตรี  
สาขาวิชา ศิลปะภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
- วุฒิมัธยมศึกษาระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต วิชาชีพครู  
มหาวิทยาลัยพายัพเชียงใหม่

### ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมการเรียนการสอน

การเรียนศิลปะผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก

เพื่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

สืบเนื่องจากการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่องวงจรัส ซึ่งครูผู้สอนต้องการเปลี่ยนรูปแบบการสอนวิชาทัศนศิลป์ให้มีความสนุกกับการเรียนของผู้เรียนที่มากขึ้น โดยมองจากปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนจะเห็นได้ว่า นักเรียนบางกลุ่มทำกิจกรรมในช่วงเรียนได้ค่อนข้างดีและดีมาก แต่นักเรียนบางกลุ่มไม่ค่อยสนใจในการทำกิจกรรม เนื่องจากไม่มีความถนัดในการลงสีในการทำชิ้นงานและยังไม่ค่อยเข้าใจในเรื่องวงจรัส ส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียน เรียนรู้ไปไม่พร้อมกัน ดังนั้นผู้สอนจึงได้หาวิธีการแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนโดยการสอบถามความคิดเห็นนักเรียนว่ามีความสนใจที่จะเรียนวิชาทัศนศิลป์ด้วยวิธีไหนดี จากการสอบถามนักเรียนผลที่ได้รับคือนักเรียนอยากทำงานศิลปะที่สามารถปฏิบัติได้

โดยที่ไม่กลัวว่าผลงานของนักเรียนจะไม่สวยงามและสามารถกล้าที่จะปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆได้สำเร็จไปได้ด้วยดี ถือเป็นโจทย์ที่ครูผู้สอนต้องปรับวิธีการสอนโดยเน้นการสอนในแบบเชิงรุก แบบ(Active Learning)

ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงได้นำกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ

- 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์
- 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) แอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิด Teach Less, Learn More คือ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียน เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมอย่างกระตือรือร้น ข้อตกลงเบื้องต้นของการออกแบบการสอนที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) มีข้อตกลงอยู่ด้วยกัน 6 ข้อ ครูผู้สอนได้ศึกษาและสนใจการออกแบบการสอนในหัวข้อการเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ (Active Learning)เชิงรุก

ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

- 1) เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
- 2) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
- 3) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 4) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
- 5) ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
- 6) เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 7) เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนเน้นทักษะการคิดขั้นสูง
- 8) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล, ข่าวสาร, สารสนเทศ, และหลักการสู่การสร้างความคิดรวบยอดความคิดรวบยอด
- 9) ครูผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะอาดในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
- 10) ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

แนวคิด Teach Less, Learn More (TLLM) หรือที่แปลเป็นไทยว่า ครูสอนน้อยลงให้เด็กเรียนรู้เองมากขึ้น เป็นแนวคิดการจัดการศึกษาของประเทศสาธารณรัฐสิงคโปร์ที่มุ่งเน้นประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนที่ดีขึ้นและเป็นการเตรียมความพร้อมในการใช้ชีวิตของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ และเกิดทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาของประเทศไทยกระทรวงศึกษาธิการจึงได้ออกพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 มาตรา 24 (1-3) สรุปได้ว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคลของ

ผู้เรียน ผึกทักษะกระบวนการคิด และฝึกให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กล่าวว่า “การจัดการศึกษาควรมุ่งเน้นความสำคัญทั้งด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ และคุณธรรม การจัดการกระบวนการเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการฝึกทักษะการคิดของผู้เรียน และหล่อหลอมให้ผู้เรียนมีความคิดที่สร้างสรรค์” จากที่กล่าวมาจึงเห็นว่าการจัดการศึกษาระดับชาติได้มีแนวทางเด่นชัดที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้มีการฝึกให้ผู้เรียนคิดได้ด้วยตนเอง เน้นทักษะการคิดของผู้เรียน โดยครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะและใช้คำถามให้เกิดการอภิปรายระหว่างผู้เรียนเท่านั้น

### แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

เพื่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จัดทำขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนเพื่อจูงใจนักเรียนให้มีความอยากเรียนรู้ที่ดีขึ้นโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง(Active Learning)และฝึกการเรียนรู้การทำงานแบบกลุ่ม

### วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อจัดการเรียนรู้รูปแบบ(Active Learning) โดยการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

### ขอบเขต

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนพุทธิโศภน

เนื้อหาวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) หน่วยการเรียนรู้ที่1 เรื่อง ถ่ายทอดมุมมอง (สี)

ระยะเวลาดำเนินการ เดือนพฤษภาคม-เดือนมิถุนายน 2565

### ลำดับขั้นตอนในการจัดทำนวัตกรรม

#### 1. การวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้อ

เนื่องด้วยการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่6 จะเห็นได้ว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาศิลปะ แต่เนื่องจากมีนักเรียนส่วนมากที่ปฏิบัติชิ้นงานออกมาไม่ค่อยสวยงามหรือเกิดความไม่ถนัดในการเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงได้สอบถามความต้องการของนักเรียนเพื่อที่จะปรับการเรียนการสอนให้มีความสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนเพื่อผลการเรียนที่ดีขึ้น จากการที่ได้สอบถามจะเห็นว่าส่วนมากนักเรียนต้องการเรียนศิลปะที่สามารถปฏิบัติได้โดยที่เข้าใจและเรียนรู้ไปด้วยกันกับเพื่อนๆในชั้นเรียน โดยอาศัยความร่วมมือ แบ่งปัน การช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรมมากกว่าการทำกิจกรรมเพียงตามลำพัง เน้นกิจกรรมที่เข้าใจง่ายและทำได้จริงตามศักยภาพของตัวนักเรียน โดยที่เน้นกิจกรรมที่หลากหลายและแปลกใหม่ เพื่อบรรยากาศในชั้นเรียนที่สนุกและเรียนแบบมีความสุข

#### 2. การศึกษาและเลือกนวัตกรรม เพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้อ

หลังจากวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้อในขั้นตอนที่ 1 ทำให้ผู้สอนทราบปัญหาและสาเหตุของปัญหาที่ชัดเจนขึ้น ขั้นตอนต่อไปผู้สอนจำเป็นต้องศึกษานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียน ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ต้องตอบสนองนโยบายของหน่วยงานต้นสังกัดคือ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานด้วย ซึ่งผู้สอนเล็งเห็นว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียนให้มากที่สุด

**3. การออกแบบนวัตกรรม** จากการวิเคราะห์ปัญหาของการเรียนรู้ จนนำไปสู่การเลือกนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งผู้สอนได้เลือกใช้นวัตกรรมที่อาศัยการปฏิบัติงานแบบกลุ่มโดยทำงานตามขั้นตอนของรูปแบบ(Active Learning) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

(co-creators) แอคทีฟเลิร์นนิง (Active Learning) ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิด Teach Less, Learn More คือ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียน เชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมอย่างกระตือรือร้น ข้อตกลงเบื้องต้นของการออกแบบการสอนที่มีพื้นฐานจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) มีข้อตกลงอยู่ด้วยกัน 6 ข้อ ผู้วิจัยได้ศึกษาและสนใจการออกแบบการสอนในหัวข้อการเรียนรู้เกิดจากการลงมือกระทำ (Active Learning) การใช้วัตกรรมการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในลักษณะห้องเรียนเชิงปฏิบัติด้วยตนเอง

ทั้งนี้ ปัจจุบันนี้ เรื่องของ Active Learning นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการศึกษาช่วงศตวรรษที่ 21 นี้ ด้วยเพราะเป็นแนวจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

**วิเคราะห์เนื้อหา**

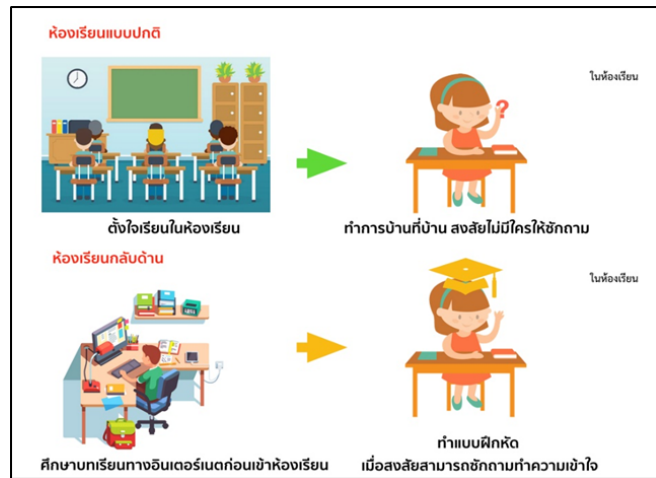
ที่	เรื่อง
1	แม่สีและวงจรัสสี
2	สีวรรณะร้อน-เย็น
3	การสร้างภาพด้วยสีวรรณะร้อน
4	การสร้างภาพด้วยสีวรรณะเย็น
5	การสร้างภาพด้วยสีคู่ตรงกันข้าม

**Active Learning (การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ)** หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยผ่านการกระทำและร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งเกิดขึ้นจากสมมติฐาน 2 ประการ อันได้แก่

1. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์
2. แต่ละคนมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

**การเรียนรู้แบบ Active Learning** เป็นการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะความคิดระดับสูงอย่างมีประสิทธิภาพช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินข้อมูลในสถานการณ์ใหม่ได้ดีในที่สุดจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจจนสามารถชี้นำตลอดชีวิตในฐานะผู้ฝึกฝนการเรียนรู้ ธรรมชาติของการเรียนรู้แบบ Active Learning ประกอบด้วยลักษณะสำคัญต่อไปนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งลดการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนให้น้อยลงและพัฒนาทักษะให้เกิดกับผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนโดยลงมือกระทำมากกว่านั่งฟังเพียงอย่างเดียว
3. ผู้เรียนมีส่วนในกิจกรรมเช่นอ่านอภิปรายและเขียน

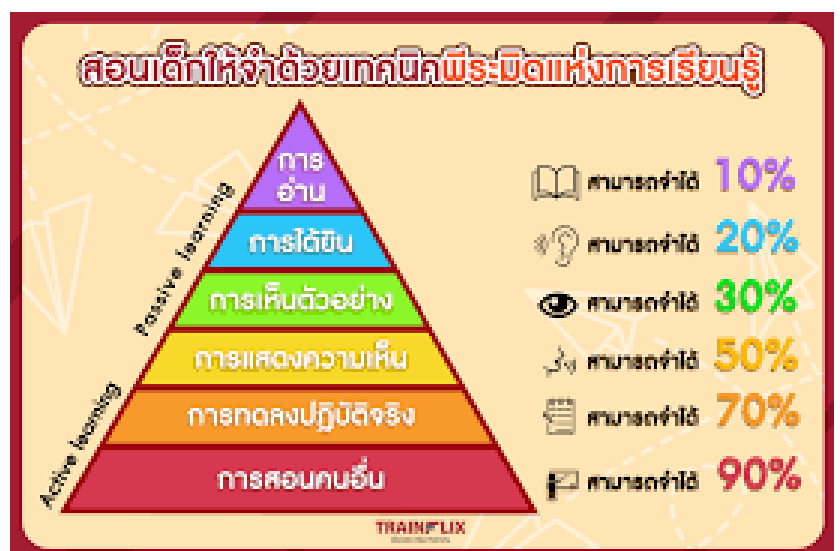


4. เน้นการสำรวจเจตคติและคุณค่าที่มีอยู่ในผู้เรียน
5. ผู้เรียนได้พัฒนาการคิดระดับสูงในการวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินผลการนำไปใช้และ
6. ทั้งผู้เรียนและผู้สอนรับข้อมูลป้อนกลับจากการสะท้อนความคิดได้อย่างรวดเร็ว

มีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายเกี่ยวกับการสอนแบบ(Active Learning)ได้แก่

**ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning** เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน



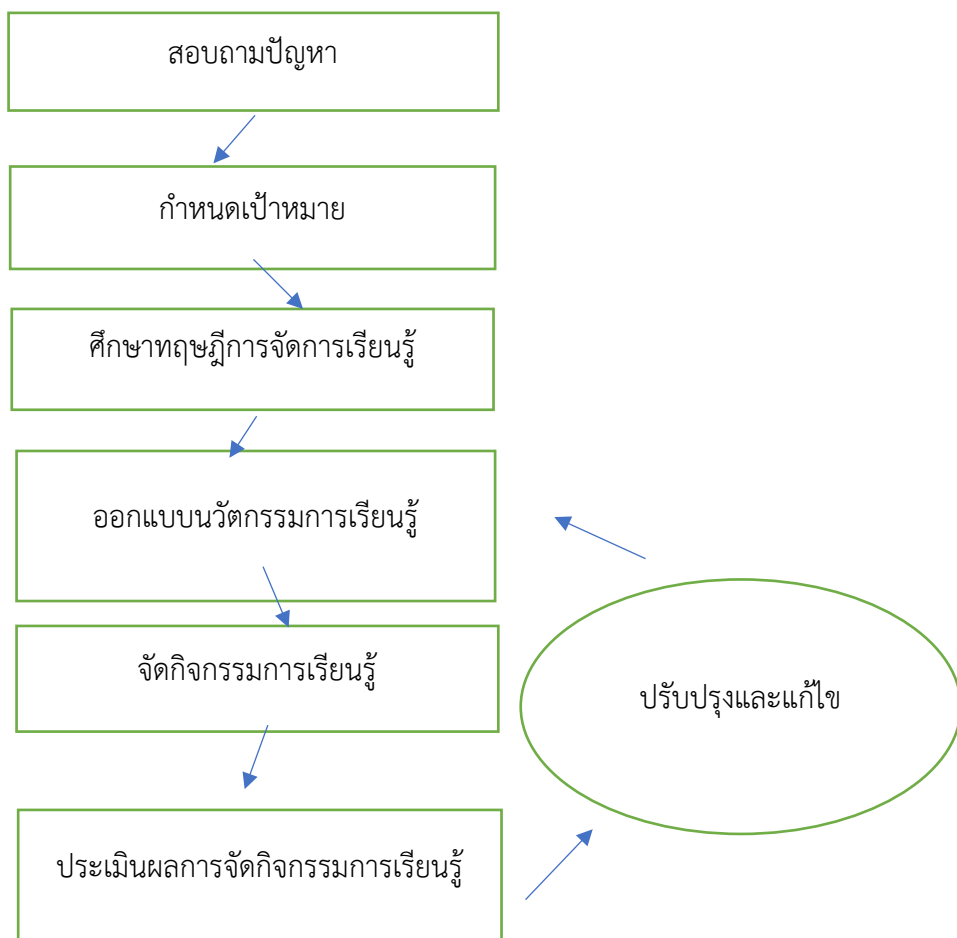
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดการระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

#### การบริหารจัดการเมื่อใช้การเรียนการสอนแบบ Active learning

1. พิจารณาจุดประสงค์ เนื้อหา ที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้
2. ออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างแท้จริง
3. ใช้กิจกรรมการเรียนเชิงรุก เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียน
4. ประเมินผลการเรียนอยู่เสมอ เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเรียนรู้อะไรบ้างและมีประเด็นใดที่ผู้เรียนยังสงสัย
5. หลีกเลี่ยงการสอนเพื่อให้ครบให้ทัน รีบเร่ง เพราะจะทำให้ผู้เรียนไม่ยอมเรียน

#### 4. การสร้างนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ในภาคเรียนที่ 1 เป็นเนื้อหาของสาระเรื่องแม่สีและวงจรัสสี ผู้สอนได้เตรียมเนื้อหาที่ผู้เรียนต้องได้เรียนจริงในโรงเรียน จึงได้จัดทำนวัตกรรมการศึกษา เรื่องการเรียนศิลปะผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก เพื่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้



การสร้างนวัตกรรมเรื่องการเรียนรู้ศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก เพื่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นี้ขึ้นมาเพื่อต้องการให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาสาระที่หลุดออกจากกรอบวิธีการแบบเดิม โดยเน้นทักษะความเข้าใจและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองแบบเชิงรุก โดยผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม การมีส่วนร่วม เพื่อการวางแผนการทำงานคิดอย่างมีระบบ และวิเคราะห์แก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

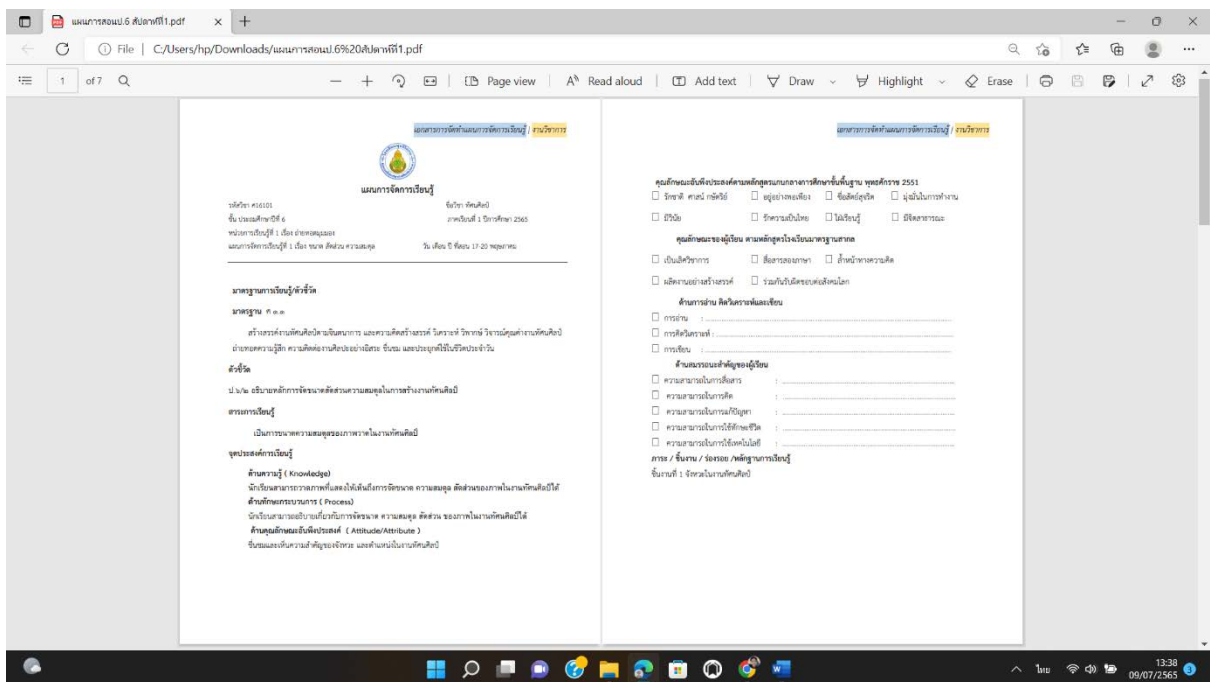
กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก ( Active Learning)

- ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ได้รับอภิปราย ให้ฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น ๗๐%
- การนำเสนอผลงานทางการเรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ จะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง ๙๐%
- ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

- เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
- เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน ฟัง คิด
- เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
- เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ และหลักการ สู่การสร้างความคิดรวบยอด
- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
- ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
- ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

### การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้จัดทำแผนการเรียนรู้โดยใช้วัตรกรรมการเรียนการสอนการเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุกเพื่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6





## หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ความเชื่อพื้นฐาน 2 ประการคือ
  - 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์
  - 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน โดยใช้เทคนิคหรือกิจกรรมต่างๆ
3. เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป
4. ผู้สอนมีบทบาทอำนวยความสะดวกและจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

## บทบาทของครูผู้สอน

1. ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน
2. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม
3. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การอภิปราย และการเจรจาโต้ตอบ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดความเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
5. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
6. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย
7. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นของผู้เรียน

## ประโยชน์ของการเรียนการสอนแบบ Active learning

1. เป็นแรงขับที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ในเนื้อหารายวิชา
2. ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการสร้างการทำงานเป็นทีมสร้างความแข็งแกร่งของเครือข่ายการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตนเองทำให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการค้นพบแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
4. ส่งเสริมการเรียนรู้ให้สนุกสนานมีแบบเรียนรู้อันหลากหลายเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ในรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนทำให้การเรียนสนุกและสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตื่นตัวเสริมพลังทางบวก และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างมีชีวิตชีวา
5. สามารถนำเนื้อหาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง

6. เพิ่มช่องทางสื่อสารกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน
7. ช่วยสร้างความคงทนในการจดจำข้อมูลและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
8. เป็นการเตรียมเส้นทางให้ผู้เรียนเห็นคุณค่ายอมรับและได้รับสิ่งตอบแทน
9. ทำให้ผู้สอนมีการตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาคิดค้นสิ่งใหม่ๆเพื่อเตรียมจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน
10. ทำให้มีส่วนร่วมสำหรับผู้สอนและผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กัน

### ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นวิธีการที่ดี แต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้ทุกรูปแบบย่อมมีข้อจำกัด ดังนี้(นนทลี พรธาดาวิทย์, 2559: 29)

1. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องใช้เวลาจึงอาจทำให้ผู้สอนไม่สามารถจัดการเวลาที่มีอยู่กับจำนวนเนื้อหาหลักสูตรที่มากได้
2. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ต้องใช้เวลาในการเตรียมการ ดังนั้นหากผู้สอนที่มีภาระงานสอนมากจะไม่สามารถใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้
3. การใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในห้องเรียนที่มีขนาดใหญ่ จำนวนผู้เรียนมากอาจมีข้อจำกัดในการดูแล ควบคุมให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมไปในทิศทางที่ผู้สอนวางแผนได้ยาก
4. ผู้สอนที่มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงคิดว่าตนเองเป็นผู้บรรยายที่ดีจะไม่ยอมรับวิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผู้สอน
5. ความต้องการวัสดุอุปกรณ์จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการสอนแบบ Active Learning ในห้องเรียนต้องมีความพร้อมในการเรื่องวัสดุอุปกรณ์
6. ผู้เรียนต่อต้านวิธีการสอนที่ไม่ใช่การบรรยาย เนื่องจากผู้เรียนจะคุ้นชินกับการเรียนโดยวิธีการมา รับความรู้จากผู้สอนมากกว่าการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามคำแนะนำของผู้สอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

#### 1. การตรวจคุณภาพของนวัตกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้สอนได้จัดทำแบบประเมินความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อนวัตกรรมการศึกษา การเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก

เพื่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อจัดการในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้ลงความเห็น ว่า นวัตกรรมเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องตามแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ ซึ่งจากการลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้

รายการประเมิน	คะแนนรวมของ ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	ดัชนีความ สอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
1. นวัตกรรมสอดคล้องกับสภาพปัญหาการเรียนรู้อัตถุประสงค์	3	1	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
2. นวัตกรรมสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้	3	1	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
3. นวัตกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	3	1	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
4. นวัตกรรมมีความชัดเจน ความสมบูรณ์ครบถ้วนในด้านเนื้อหาสาระ	2	0.67	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
5. นวัตกรรมเป็นประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาการเรียนรู้อของผู้เรียน	3	1	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
6. นวัตกรรมมีคุณภาพและเหมาะสมนำไปใช้ได้	2	0.67	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้

จากตารางแสดงผลรายการประเมินนวัตกรรมการศึกษา การเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ (Active Learning)เชิงรุก เพื่อจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทุกข้อมีค่า IOC 0.67 ขึ้นไป อันหมายถึง ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า นวัตกรรมการศึกษาเรื่องนี้ มีความเหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบมีความถูกต้องเที่ยงตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สามารถนำไปใช้ได้

## 2. การนำนวัตกรรมการศึกษาไปใช้

หลังจากที่ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนของการจัดทำนวัตกรรมการเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ (Active Learning)เชิงรุก เพื่อจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้สอนได้นำนวัตกรรมไปใช้จัดการเรียนการสอน โดยเน้นการสอนแบบเชิงรุก ที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั่วโมงเรียน เพื่อฝึกการวางแผนการทำงานสร้างความกระตือรือร้นในการทำชิ้นงาน โดยให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา เป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีมของเด็กๆ โดยผู้สอนมีส่วนร่วมน้อยแต่ก็ทำทนายผู้สอนมากที่สุด กระบวนการการเรียนรู้โดย ใช้ปัญหาเป็นฐาน จะจัดเด็กๆ เป็นกลุ่มย่อย ขนาดประมาณ 8 -10 คน โดยมีครูหรือผู้สอนประจำกลุ่ม 1 คน ทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้อ

รูปแบบการเรียนรู้จัดกิจกรรมผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุกมีดังนี้

### กิจกรรมที่ 1: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมเพื่อน ำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเชิงนามธรรม เหมาะกับรายวิชาที่เน้นปฏิบัติ หรือเน้นการฝึกทักษะ สามารถใช้จัดการเรียนการสอนได้ทั้งเป็น

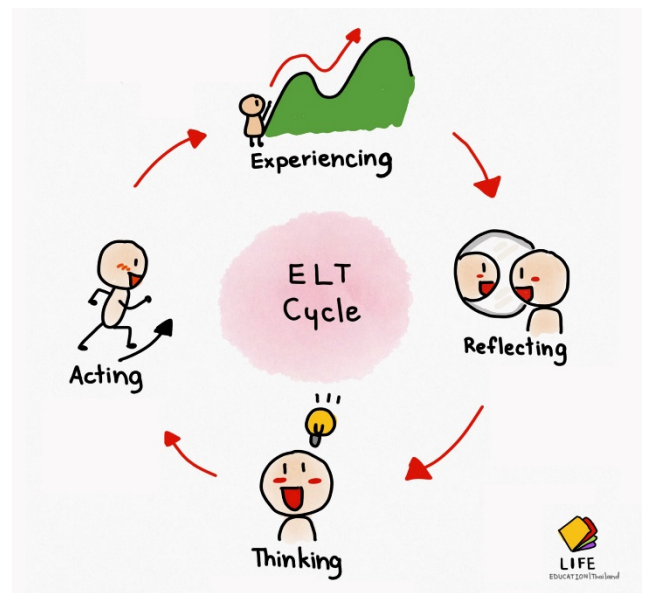
กลุ่ม และเป็นรายบุคคล หลักการสอนคือ ผู้สอนวางแผนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จา เป็นต่อการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนสะท้อนความคิด อภิปราย สิ่งที่ได้รับจากสถานการณ์ ตัวอย่างเทคนิคการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ได้แก่ เทคนิคการสาธิต และเทคนิคเน้นการฝึกปฏิบัติ มีขั้นตอนดังนี้

1.1 เทคนิคการสอนแบบการสาธิต ผู้สอนวางแผนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยแบ่งสัดส่วนเวลาสำหรับการบรรยายเนื้อหาและการสาธิต พร้อมกับคัดเลือกวิธีการที่จะลงมือปฏิบัติให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ โดยถ้าเป็นกิจกรรมกลุ่มจะต้องมีการวางโครงสร้างการทำงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ และมีการสลับหมุนเวียนกันทุกครั้ง จากนั้นดำเนินการบรรยายเนื้อหาและสาธิต โดยขณะสาธิตจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม ผู้สอนแนะนำเทคนิคปลีกย่อย จากนั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ และผู้สอนประเมินผู้เรียนโดยการสังเกตพร้อมกัน ให้คำแนะนำในจุดที่บกพร่องเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรม ผู้สอน และผู้เรียนร่วมกันอภิปราย สรุปผลสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

1.2 เทคนิคการสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติ ผู้สอนวางแผนและออกแบบกิจกรรมที่เน้นการฝึกทักษะ เช่น การฝึกทักษะทางภาษา โดยจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะซ้ำๆ อาจเป็นในลักษณะใช้โปรแกรมช่วยสอน สำหรับการฝึก โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำอำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

## กิจกรรมที่ 2: กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

โดยการสอนแบบโครงการสามารถจัดเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจากความยาก – ง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งาน และคุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา วางแผนและกำหนดเกณฑ์อย่างกว้างๆ แล้วให้นักศึกษาวางแผนดำเนินการศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักศึกษานำเสนอแนวคิด การออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบจากการค้นคว้า ให้ผู้สอนพิจารณา ร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำชิ้นงาน และส่งความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมินตามสภาพจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินกำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำโครงการ และมีการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล



### กิจกรรมที่ 3: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ด้วยการศึกษาค้นคว้าปัญหาที่สมมุติขึ้นจากความจริง แล้วผู้สอนกับผู้เรียน ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาเสนอวิธีแก้ปัญหา หลักของการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือการเลือกปัญหาที่ สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดคำถาม วิเคราะห์วางแผนกำหนดวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีบทบาทให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนขณะลงมือแก้ปัญหาสุดท้ายเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการ แก้ปัญหาผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลการแก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสิ่งที่ได้จากการลงมือ แก้ปัญหา



### กิจกรรมที่ 4: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning)

โดยการสอนแบบโครงงานสามารถจัดเป็น กิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเดี่ยวก็ได้ ให้พิจารณาจากความยาก – ง่าย และความเหมาะสมของโจทย์งาน และ คุณลักษณะที่ต้องการพัฒนา วางแผนและกำหนดเกณฑ์อย่างกว้างๆ แล้วให้นักศึกษาวางแผนดำเนินการ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองโดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา จากนั้นให้นักศึกษาเสนอแนวคิด การ ออกแบบชิ้นงาน พร้อมให้เหตุผลประกอบจากการค้นคว้าให้ผู้สอนพิจารณาร่วมกับการอภิปรายในชั้นเรียน จากนั้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติทำ ชิ้นงาน และส่งความคืบหน้าตามกำหนด การประเมินผลจะประเมินตามสภาพ จริง โดยมีเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ล่วงหน้าและแจ้งให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือทำ โครงงาน และมีการเชิญ ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมประเมินผล



### กิจกรรมที่ 5: กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning)

4.1 การคิดวิเคราะห์ หมายถึง การพิจารณาสิ่งต่างๆ ในส่วนย่อยๆ ซึ่งประกอบด้วย การ วิเคราะห์ เนื้อหา ด้านความสัมพันธ์และด้านหลักการจัดการโครงสร้างของการสื่อความหมาย และสอดคล้อง กับ กระบวนการคิดวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์ คือ การคิดจำแนก รวบรวมเป็นหมวดหมู่ และจับประเด็นต่างๆ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ดังนั้น การคิดเชิงวิเคราะห์เป็นทักษะการคิดที่สามารถพัฒนาให้เกิดกับผู้เรียน

4.2 การคิดสังเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการคิดที่ดึงองค์ประกอบต่าง ๆ มาหลอม รวมกัน ภายใต้โครงร่างใหม่อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างไปจากเดิม การคิด สังเคราะห์ ครอบคลุมถึงการค้นคว้า รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะคิดซึ่งมีมากหรือกระจายกันอยู่ มาหลอม รวมกัน คนที่คิดสังเคราะห์ได้เร็วกว่าย่อมได้เปรียบกว่าคนที่สังเคราะห์ไม่ได้ ซึ่งจะทำให้เข้าใจ และเห็น ภาพรวมของสิ่งนั้นได้มากกว่า การคิดสังเคราะห์แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

- การคิดสังเคราะห์เพื่อสร้างสิ่งใหม่ เช่น ประดิษฐ์สิ่งของเครื่องใช้ อุปกรณ์ต่างๆ ตาม ต้องการ
- การคิดสังเคราะห์เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ เป็นการพัฒนาและคิดค้นแนวคิดใหม่ ถ้าเรา สามารถคิด สังเคราะห์ได้ดี จะทำให้พัฒนาความคิดหรือสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

4.3 การคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดใหม่ๆ แนวทางใหม่ๆ ทักษะคิดใหม่ๆ ความเข้าใจ และการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดง วรรณกรรม ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็นชัดเจน เช่น การตั้งคำถามบางอย่างที่ช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแว่นนอกรอบ

### ผลการดำเนินการ

การจัดทำนวัตกรรมการศึกษา การเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก เพื่อจัดการในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของนายอนุชาติ ชาติไธสง นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการเรียนรู้รูปแบบการร่วมมือแบบกลุ่ม โดยการสร้างบรรยากาศห้องเรียนให้เกิดปฏิสัมพันธ์แต่ยังคงรักษาการระมัดระวังสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19 และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการใช้ กระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก ซึ่งจากการดำเนินการใช้นวัตกรรมการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้เห็นว่าการทำกิจกรรมนี้มีผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนได้มีความพยายามที่จะขจัดปัญหาและอุปสรรคในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ที่ดีขึ้นเพื่อความรู้ที่คงทนและพัฒนาได้ที่หลากหลาย อันสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่ได้ให้ความหมายของ การศึกษา (Education) ในมาตรา 4 ไว้ว่า คือ "กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรมการสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต"

### ประโยชน์ที่ได้รับ

การใช้นวัตกรรมการศึกษา เรื่อง การเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก เพื่อจัดการในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งยังก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สอนอีกด้วย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### ● ด้านผู้เรียน

○ ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้รูปแบบกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะ การวางแผน การคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหาระหว่างการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีปฏิสัมพันธ์ ต่อเพื่อนร่วมห้อง ช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรมอย่างดีเยี่ยม

○ ช่วยให้ผู้เรียนยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของตนเองในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

○ ทำให้นักเรียนกล้าที่จะตัดสินใจลงมือทำกิจกรรมโดยที่ไม่กลัวว่าสิ่งที่ทำผลจะออกมาดีหรือไม่ดี แต่กลับเป็นการพัฒนาศักยภาพของตนเองออกมาได้ดีเยี่ยม

#### ● ด้านผู้สอน

○ ครูผู้สอนได้เกิดการกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองด้านการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุกเพื่อผลดีต่อนักเรียนในการเรียนที่ดีขึ้นตามลำดับขั้นตอนของการจัดกิจกรรม

○ ส่งเสริมครูผู้สอนให้รู้จักพัฒนาตนเอง ในการจัดทำ/ผลิตสื่อการสอนที่ทำให้นักเรียน เข้าใจง่าย ลงมือทำได้จริงน่าสนใจ และเกิดกำลังใจที่จะพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

○ สามารถพัฒนาปรับใช้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในวิชาต่างๆได้หลากหลาย

## แนวทางการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรม

ผู้สอนเล็งเห็นว่านวัตกรรมการศึกษาที่ได้จัดทำขึ้น ควรมีการเผยแพร่ นวัตกรรมการศึกษาให้หลายช่องทาง เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงช่องทางการเข้าเรียน รวมถึงการประชาสัมพันธ์ถึงผู้ปกครอง โดยได้ใช้แพลตฟอร์มในการสื่อสารยุคปัจจุบันให้เป็นประโยชน์ อาทิ แอปพลิเคชัน line , Facebook ,เว็บไซต์ YouTube เป็นพื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน เพื่อนำนวัตกรรมทางการศึกษาของตนเองไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนวัตกรรมทางการศึกษากับเพื่อนร่วมวิชาชีพท่านอื่น ๆ ซึ่งการเผยแพร่ช่องทางต่างๆ มีรายละเอียด ดังนี้

-**Facebook** ได้เผยแพร่การใช้นวัตกรรมในFacebook เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาสอบถาม ตลอดจนเพื่อนร่วมวิชาชีพที่สามารถนำแนวทางการ การจัดการเรียนการสอนไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาของตนเอง

- **YouTube** การนำคลิปวิดีโอการสอนที่ได้จัดทำ เผยแพร่ในเว็บไซต์YouTube เพื่อให้ผู้ที่สนใจนำไปใช้ประโยชน์อีกช่องทาง

- **การเผยแพร่ให้ครูในสถานศึกษา** ทั้งในกลุ่มสาระฯตัวเองและต่างกลุ่มสาระฯ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้จัดการเรียนการสอนรายวิชาอื่น และระดับชั้นอื่นต่อไป

ภาคผนวก

## เอกสาร/หลักฐาน

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการเรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุกเพื่อการจัดกาเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนการเขียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุกเพื่อการ  
จัดกาเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

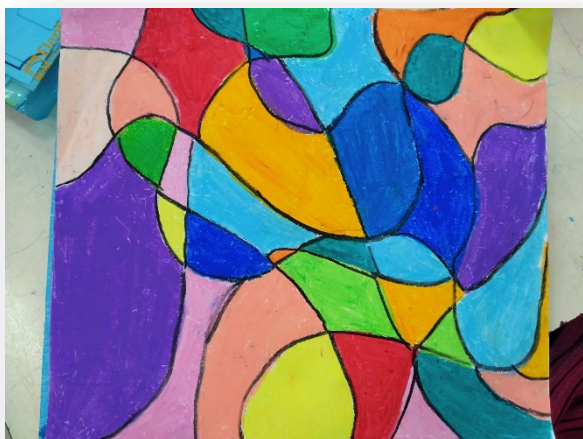


ภาพสื่อตัวอย่างชิ้นงานใช้สำหรับในการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)



## ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน

ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียนบางส่วนที่เรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก  
เพื่อการจดกาเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



## ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน

ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียนบางส่วนที่เรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก  
เพื่อการจัดกาเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



## ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน

ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียนบางส่วนที่เรียนศิลปะโดยผ่านกระบวนการ(Active Learning)เชิงรุก เพื่อการจัดกาเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

